

Rúna I. évfolyam

Rúna I. évfolyam 1. szám

1	Ami a M.A.G.U.S.-ból kimaradt	Nyulászi Zsolt	Rúna I/1	4. old.
2	Nadir el Rann NJK	Kovács Adrián	Rúna I/1	7. old.
3	A tolvajok felszerelése	Kovács Adrián	Rúna I/1	10. old.
4	Bestiárium - Óriások	Novák Csanád	Rúna I/1	14. old.
5	Tabula Magica	Nyulászi Zsolt	Rúna I/1	21. old.
6	Crondarro del Diabolo NJK	Kovács Adrián	Rúna I/1	28. old.
7	A kobra tánca – Ordan kígyói	Szabó Kata	Rúna I/1	31. old.
8	A bárd hangszerei	Kovács Adrián	Rúna I/1	34. old.

Rúna I. évfolyam 2. szám

9	Taba el Ibara	Nyulászi Zsolt	Rúna I/2	36. old.
10	Térkapuk I.	Nyulászi Zsolt	Rúna I/2	47. old.
11	Antoh-pap	Kovács Adrián	Rúna I/2	49. old.
12	Bestiárium - Lyennara	Kovács Adrián	Rúna I/2	51. old.
13	Lovak	Jakab Zsolt	Rúna I/2	56. old.
14	Ynev pénzei	Kovács Adrián	Rúna I/2	63. old.
15	Anat-Akhan	G. A.	Rúna I/2	68. old.

Rúna I. évfolyam 3. szám

16	Mogorva Chei	Novák Csanád	Rúna I/3	74. old.
17	Erion I.	Novák Csanád	Rúna I/3	78. old.
18	Bölesek könyve	Kuvik	Rúna I/3	83. old.
19	Bestiárium - Megszállott	Kovács Adrián	Rúna I/3	86. old.
20	Ikerharc	Kovács Adrián	Rúna I/3	90. old.
21	A törpék isteneiről	Kovács Adrián	Rúna I/3	95. old.
22	Magisztérium I.	Nyulászi Zsolt	Rúna I/3	98. old.
23	Adron pap	Kovács Adrián	Rúna I/3	101. old.

Rúna I. évfolyam 4. szám

24	Hogyan meséljünk, a Vámpír	?	Rúna I/4	104. old.
25	Elfek	Szabó Kata	Rúna I/4	107. old.
26	Képzetségek	Kuvik	Rúna I/4	115. old.
27	Erion II.	Novák Csanád	Rúna I/4	120. old.
28	Slan – Legendák és valóság	Kovi és Lord Critai	Rúna I/4	123. old.
29	A boszorkánymesterek és a gyógyítás	Kovács Adrián	Rúna I/4	128. old.
30	Térkapuk II.	Nyulászi Zsolt	Rúna I/4	134. old.

Rúna I. évfolyam 5. szám

31	Kadal pap	Kovács Adrián	Rúna I/5	137. old.
32	Tetoválasok	Csigás Gábor és Kovács Adrián	Rúna I/5	139. old.
33	Ynev földrajza I.	?	Rúna I/5	142. old.
34	Ynevi ereklyék	Lord Critai	Rúna I/5	145. old.
35	Bestiárium	?	Rúna I/5	148. old.
36	Manden Loandar	Kovács Adrián	Rúna I/5	152. old.
37	Fegyverek I.	Jakab Zsolt	Rúna I/5	156. old.
38	Talavra Csodaművesei	G. A.	Rúna I/5	161. old.

Rúna I. évfolyam 6. szám

39	Magisztérium II.	Kuvik, Nyúl, Kovi	Rúna I/6	166. old.
40	Barbár	?	Rúna I/6	174. old.
41	Ynev földrajza II.	Dada	Rúna I/6	176. old.
42	Szent szimbólumok I.	?	Rúna I/6	177. old.
43	A madarak szigete - Kalandmodul	?	Rúna I/6	180. old.
44	Tabula magica - Papmágia	Kovács Adrián	Rúna I/6	188. old.

Rúna I. évfolyam 7. szám

45	Alkímia	?	Rúna I/7	199. old.
46	Erion III.	Novák Csanád	Rúna I/7	203. old.
47	Kocsmák, ivók, italok	Kuvik	Rúna I/7	206. old.
48	A varázsló	Kovács Adrián	Rúna I/7	208. old.
49	Boszorkányvarázslatok és bájitalok	?	Rúna I/7	210. old.
50	Fegyverek II.	Kuvik	Rúna I/7	216. old.
51	Ynev kutyái	Halász Tibor ötletei nyomán (D)	Rúna I/7	219. old.
52	Szent szimbólumok II.	G. A.	Rúna I/7	225. old.
53	Tabula magica - Jégmágia	Izsóf Gábor	Rúna I/7	227. old.

Rúna I. évfolyam 8. szám

54	A bárd	Lord Critai	Rúna I/8	232. old.
55	Erion IV.	Novák Csanád	Rúna I/8	236. old.
56	Alyr Arkhon NJK	Lord Critai	Rúna I/8	240. old.
57	Bestiárium	Lakatos Péter	Rúna I/8	243. old.
58	Ó-Pyarron pusztulása	Nyulászi Zsolt	Rúna I/8	250. old.
59	Shadoni boszorkányság	Szabó Kata és Nyulászi Zsolt	Rúna I/8	254. old.
60	Fegyverek III.	Kuvik	Rúna I/8	258. old.
61	Magisztérium III.	Nyulászi Zsolt	Rúna I/8	261. old.
62	A méregkeverés magasiskolája - Bannara	Kovács Adrián	Rúna I/8	264. old.
63	Bölcsek könyve - Abaszisz	Kovács Adrián	Rúna I/8	270. old.

Rúna I. évfolyam 9. szám

64	Ynev fegyverei IV.	Kuvik	Rúna I/9	273. old.
65	Tűz, jöjj velem	Kovács Adrián	Rúna I/9	275. old.
66	Bestiárium	Lakatos Péter	Rúna I/9	281. old.
67	A sivatag rózsái NJK	Lakatos Péter	Rúna I/9	287. old.
68	Todvar	Nyulászi Zsolt	Rúna I/9	299. old.
69	Tooma pap	?	Rúna I/9	309. old.

Rúna I. évfolyam 10. szám

70	Dél-Ynev nyelvei	Nyulászi Zsolt	Rúna I/10	315. old.
71	Sorate fiere – őselem idézés	Nyulászi Zsolt	Rúna I/10	319. old.
72	Címerek, lobogók I.	Nyulászi Zsolt	Rúna I/10	321. old.
73	A toroni rendszerű viadal	Nyulászi Zsolt	Rúna I/10	324. old.
74	Felice titkos szektája	Kuvik	Rúna I/10	335. old.



Ami a M.A.G.U.S.-ból kimaradt

Avagy hibák és hiányosságok jegyzéke

A cím akár jelmondata is lehetne a Rúna M.A.G.U.S.-sal foglalkozó rovatának, hiszen olyan tudnivalók, kiegészítések kapnak itt helyet, melyek nem, vagy csak rövidített változatban jelentek meg a játékkönyvben. Jelen cikk azonban sokkal nyilvánvalóbb hiányosságokkal - az Istenek ne adják -, hibákkal foglalkozik, melyek mindenképpen azonnali orvoslásra szorulnak. Némelyik közülük tördelési hiba, némelyik a szerzők figyelmetlensége, de be kell vallanunk, néhány logikai hiba is becsúszott. Az utolsó hetek hajrájában napi két-három óránál több alvás a M.A.G.U.S.-t alkotó/ellenőrző csapat egyetlen tagjának sem jutott osztályrészül. Az vesse ránk az első követ, aki hasonló körülmények között nem ütött volna félre egyetlen betűt sem, aki mindenre maradéktalanul gondolt volna, s aki a nyolcvanharmadik táblázat tördelésekor is háromszor ellenőrzött volna minden egyes sort és oszlopot. Aki pedig Felróná, hogy mire ez a sietség, az kérdezze a M.A.G.U.S.-t már tavaly karácsonyra váró, türelmetlen olvasókat. Ne csodálkozzék, ha válaszként átkok és ütlegek sorát idézi a fejére!

De mit is mondtam: türelmetlen? Nem, tiltakozom! Az olvasók igenis türelmesek voltak és megértők. Bizalmuk hitet és erőt adott, amit ezúton is hálásan köszönök a többiek és a magam nevében egyaránt. Aki megtisztelt a kéréssel, hogy dedikáljam a M.A.G.U.S.-át, az ajánló sorok között mindig megtekinthette a főhajtást: köszönöm a türelmet! A M.A.G.U.S. Immár megjelent, az utolsó pillanatig szépítgettük, alakígtattuk - folytattuk volna a végtelenségig - de nem merésztünk tovább visszaélni a bizalommal.

Nos, a rövid kitérő után vissza a cikk témájához! Az alábbiakban hibajegyzék következik, hasonló ahhoz a papírdarabkához, amit régebben a könyvek utolsó oldalai közé csúsztattak, feltüntetve, hol, milyen hibák fordulnak elő, s hogyan igazíthatnak ki.

23. oldal: A fajok és kasztok táblázatban hiányzik az adat, vajon udvari ork lehet-e boszorkány. A válasz: Nem!

30. oldal: Elsődleges képesség dobása. Nem csak a k6+12 tartozik ide, hanem a táblázatokban ritkán, de azért szereplő k6+ 14 is. k6+14-gyel akkor dobunk, ha az adott Képesség különleges felkészítés nélkül is elérheti a 20-at.

31. oldal: Harcos főkaszt karakteralkotás táblázat. A táblázat utolsó sora lemaradt, így nincs mód a Karakterek Asztrál képességének kidobására. Íme a hiányzó értékek: Harcos 3k6 (2x); Gladiátor 3k6; Fejvadász 2K6+6; Lovag 3k6 (2x). javasoljuk, mindenki írja be kézzel a könyvbe, hogy egy helyen legyen!

35. oldal: Harcos főkaszt, képzettségtáblázatok. A százalékban mért képzettségek előtt szereplő plusz jel zavaró. Sokan úgy vélték, a feltüntetett értéket valamihez még hozzá kell adni. A plusz jeleknek nincs efféle szerepük, egyszerűen tekintsünk el tőlük!

36. oldal: A Fejvadász fegyverzete. A felsorolt fegyverek KÉ-je olykor eléri a 10 feletti értéket is. Ez nem következetlenség, pusztán elfelejtettük leírni, hogy kizárólag fejvadászok kezében érvényes.

51. oldal: Papok képzettségei táblázat. Az Írás/olvasás képzettségénél hiányzik a fokozat, nevezetesen: Alapfok (Af).

52. oldal: a Ranagol pap képzettségei. A táblázatban szerepel az Asztrológia, holott a Képzettségek fejezetben szó sem esik róla. Nos, az Asztrológia képzettség ugyan kimaradt a M.A.G.U.S.-ból, de a Rúna hasábjain - ígérem - rövidesen találkozhat vele az olvasó.

52. oldal: Nem esik szó a Ranagol papok fegyvertáráról. A Kosfejű istenség semmit nem ír elő, vagy tilt meg papjainak. Azok kedvüktől, neveltetésüktől, hazájuk szokásaitól, és persze testi adottságaiktól függően olyan vértet viselnek és olyan fegyvereket forgatnak, amelyet kívánnak.

54. oldal: Paplovagok különleges képességei. Nem esik szó róla, mennyi a paplovagok max. Mp-je. Nos, ugyanannyi, mint a papoké.

54. oldal: Paplovagok fájdalomtűrése. A hibás mondatrész így szól: „Fp alapjuk pedig 8, akár a Gladiátoroké”. Csakhogy a gladiátoroké 7 - mint ahogy 7 a paplovagoké is.

59. oldal: a harcművész harcértéke. Sehol nem szerepel, mennyit sebez a harcművész a pusztakezével. 1K6 Sp-t, ehhez adandó hozzá a Chi-harc diszciplína alkalmazásából származó plusz.

65. oldal: Boszorkánymester képzettségei táblázat. Az Írás/olvasás képzettségénél nincs feltüntetve a fokozat. A hiányzó adat: Alapfok (Af).

66. oldal: boszorkánymester képzettségei további Szinteken. A Méregkeverés/semlegesítés - amit 4. Szinten sajátít el - nem alapfokú, hanem mesterfokú.

68. oldal: a varázslók különleges képességei közül kimaradt. hogy a Zónájukon belül bármilyen leplezetlen mágiát képesek érzékelni. Természetesen a mágia mibenlétét és természetét egy varázsló is csak Fürkészéssel állapíthatja meg.

71. oldal: Fp alap táblázat. A paplovag Fp alapja nem 6 ahogyan a táblázatban szerepel, hanem 7.

74. oldal: VÉ kiszámítása táblázat. Természetesen nem a támadó, hanem a védekező fegyver VÉ-jével kell számolni. (Esetleg úgy általában a fegyver VÉ-jével.)

74. oldal: CÉ kiszámítása táblázat. A támadó fegyver VÉ-je helyett a CÉ-jével számolunk.

74. oldal: CÉ táblázat. A pap és a varázsló CÉ-jét - enyhén szólva - elgépeltük. Az érték természetesen nem 72 és 70, hanem mindkét esetben 0.

78. oldal: Támadások Száma. Sok itt a következetlenség, különösen a 242. oldal fegyvertáblázatával összevetve. Lássuk! Íjakkal, kézi és aquir nyílpuskával, parittyával, ostorral körönként 2-szer lehet támadni, míg fúvócsővel 3-szor.

97. oldal: Pszi fejezet. Sehol nem szerepel, milyen távolságig alkalmazhatóak a diszciplínák, azaz mennyi a Pszi hatótávolsága? A Pszi elméből elmére hat, használatához látni szükséges az áldozatot. Mégpedig jól látni: hogy felismerhetőek legyenek az arcvonásai. Ez a gyakorlatban - látást segítő eszközök és varázslatok alkalmazása nélkül, jó látási viszonyok között - megközelítőleg 100 métert jelent.

100. oldal: az Általános Diszciplínák erősítése nem 0. hanem 6.

105. oldal: Érzékelhetetlenség diszciplína. Az Időtartam rovatban 60 kör szerepel, holott a leírást végigolvasók felfedezhették, hogy a helyes érték 1 kör.

108. oldal: Meditációs Formula. A szerző - bevallom én voltam - Meditációs Varázskörre utal, s elfelejti azt a Jelmágia fejezetben közkinccsé tenni. Elnézést. A Rúna Tabula Magica rovatában (nem ebben a számban, hanem egy későbbiben) hamarosan feltűnik majd az említett varázskör. Addig csak annyit, hogy felrajzolása 18 Mana-pontba kerül és 30 percbe telik.

108. oldal: Kisajtolás. A zárójelek között 1 Pszi-pont = 1 Manapont szerepel. Nos, 1 Pszi-pontért 5 Mp sajtolható ki a természethől - ahogyan az a leírásból később ki is derül.

210. oldal: a Telekinézisnél hiányzik a Varázslási Idő. Mint a leírásból később ki is derül, ez 2 szegmens.

214. oldal: az állatok mentális központjai. A bekezdésben olvasható, hogy az állatok kizárólag mozgás- és érzékközponntal rendelkeznek. Nos, ez természetesen nem igaz. Éppúgy vannak emlékeik, s így emlékközpontjuk, mint az embernek; s nem hiányzik az akaratközpont sem - bár ezek nyilvánvalóan lényegesen fejletlenebbek az emberénél, és más értelmes lényekénél. Irányítják az állatot a vadászatban, a fajfenntartásban és a mindennapos cselekedetek végrehajtásában. Az állatok igenis

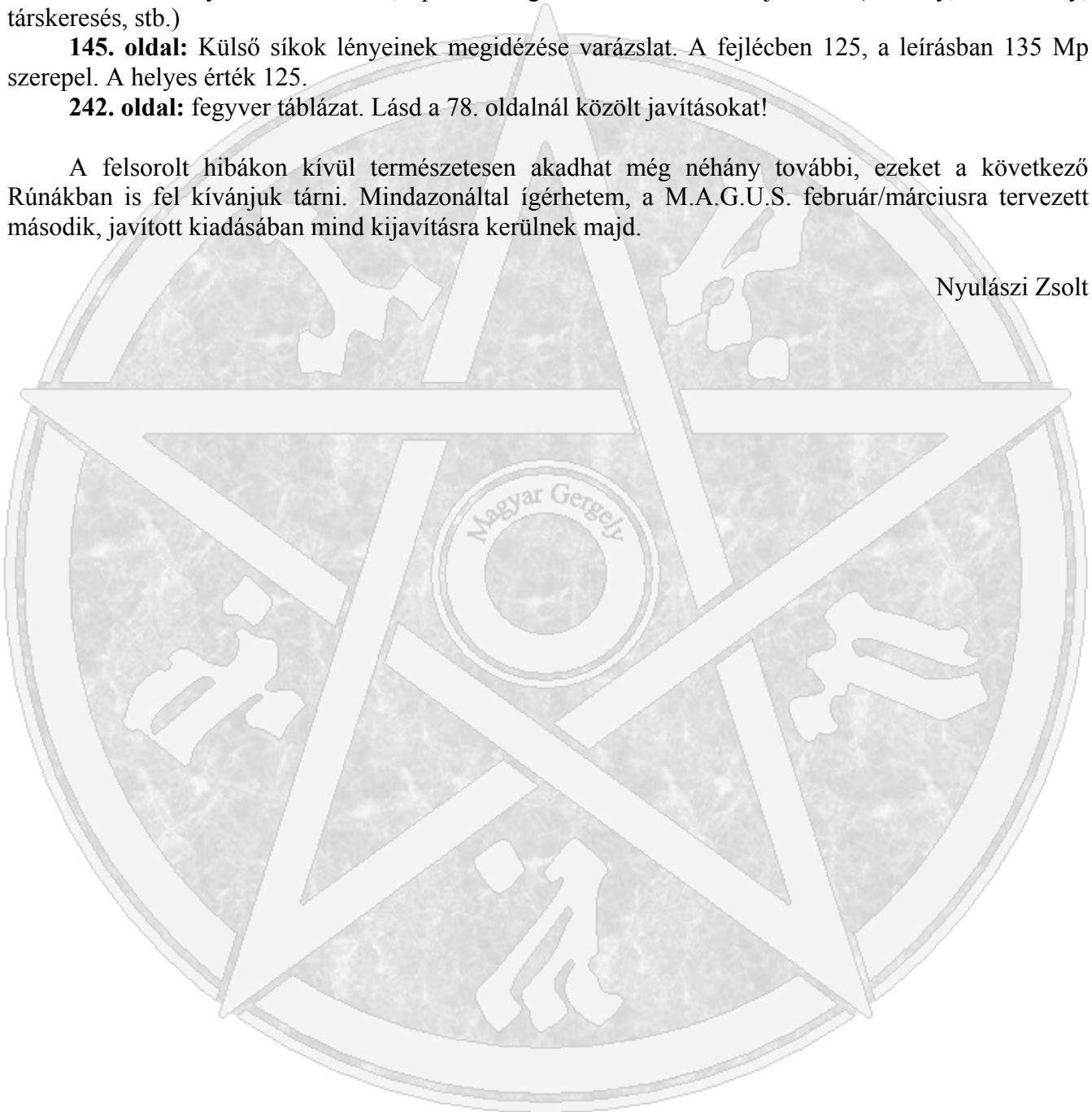
gondolkodnak, ám gondolataik felületesek, a fent említett tevékenységekre irányulnak. Az állatok legfejletlenebb központja a beszédé - illetve a hangadásé. Összetett gondolatok egzakt kifejezésére nemigen alkalmas, inkább csak az egyed érzelmeinek, hangulatának érzékeltetésére; bár a hang jelként alkalmazva bizonyos szándékokat, primitív gondolatokat is kifejezhet. (Veszély, zsákmány, társkeresés, stb.)

145. oldal: Külső síkok lényeinek megidézése varázslat. A fejlécben 125, a leírásban 135 Mp szerepel. A helyes érték 125.

242. oldal: fegyver táblázat. Lásd a 78. oldalnál közölt javításokat!

A felsorolt hibákon kívül természetesen akadhat még néhány további, ezeket a következő Rúnákban is fel kívánjuk tájni. Mindazonáltal ígérek, a M.A.G.U.S. február/márciusra tervezett második, javított kiadásában mind kijavításra kerülnek majd.

Nyulászi Zsolt



Nadir el Rann

Sivatagon és tengeren, tűzön és vízen át üldözi barátja gyilkosát.

Ha egyszer megtalálja, rablógyilkos apja is büszke lesz rá.

Nadir el Rann a Dzsad emírségek egyikében, El Hamedben született P.sz. 3661-ben. Apja sivatagi rabló volt; a karavánutak réme. Állandó portyáival tartotta rettegésben az oázisvárosok közt utazó tisztességes (vagy nem annyira tisztességes) kereskedőket. Karizmatikus vezető volt, tudott bánni az embereivel, s mindig ismerte hangulatukat. Mindemellett jó stratégiai érzéke és sivatagismerete segítette kétes értékű hírnévhez, elismertséghez ebben a veszedelmes szakmában. Sokáig nem tudott arról, hogy fia született, mivel az anyával csak egyszer találkozott. Egy karaván megtámadásakor az unatkozó kereskedőfeleség úgy döntött, nem nézi végig a szekerek kifosztását, inkább más jellegű kikapcsolódást keres. Legjobban természetesen maga a bandavezér volt meglepve, amikor látta, hogy a nőt nem férje sorsa érdekli, hanem valami egészen más. Úriember lévén tudta, egy hölgy kívánságát illetlenség volna visszautasítani, így mit volt mit tenni, alávetette magát a sors akaratának.

Évek múltán értesült csak róla, hogy a különös éjszaka nem maradt következmények nélkül, s fia született. Rögvest atyai érzések áradtak szét benne, azonnali cselekvésre ösztökélve őt. Egyedül indult a kockázatos útra, mely a városba vezetett. Betört a kereskedő házába, majd egynéhány kelleténél éberebb szolga ártalmatlanná tétele után elrabolta a négyéves gyermeket. Utóbb döbönt csak rá, hogy elkapkodott tette nyugodtan várhatott volna még négy-öt évet, hiszen a kisgyermek ereje és tehetsége nem volt még elegendő a fegyverforgatáshoz; de még a zsebmetszéshez sem. De hát mit értett ő az ilyesmi felismeréséhez? A büszke apa azonban nem esett kétségbe. Esténként taníttatta a fiút, erősítette izmait és akaratát, mesélt neki, irányította - egyszerűen, nevelni kezdte. Újabb évek teltek el, a gyermek lassan megemberesedett, kis handsárjával szemkápráztató mutatóanyagokra volt képes. Gyorsan felnőtt, a rablók táborának mindennapos kihívásai acéllá edzették testét és, lelkét egyaránt. Anyja szépségét, ám apja testi erejét, intelligenciáját örökölte, s minden bizonnyal kiváló örököse lett volna a banda vezetésben: Ő ellenben másra, többre vágyott. Egy kifosztott szekéren könyveket találtak, melyeket értéktelennek ítélt mindenki. El Rann egy idős, tanult sivatagi harcos segítségével megtanulta az írás és olvasás tudományát - a talált könyvek elolvasása után döntött úgy, hogy elhagyja a sivatagot, az örök homok hazáját. Távoli tájakat ismert meg a kötetekből, ahol a víz nem sáros gödrökben búvik meg, hanem hatalmas, kristálytisztá folyókban szeli át a vidéket. Fákról olvasott, erdőkről, óriási városokról, misztikus hatalmakról, varázslókról, ismeretlen királyságokról, elveszett birodalmak kincseiről. Az ifjú lelkét olyannyira elragadta az ezer kalandot ígérő messzeség, hogy elhatározta, elköszön apjától, s elhagyja otthonát. Ez azonban korántsem bizonyult ilyen egyszerűnek. A vezér jól tudta, senki más nem lehetne méltó örököse, csakis a fia, így nem engedte el.

Történt egyszer, hogy a megtámadott karaván őrei közül többen megadták magukat, látva a jókora túlerőt, amivel szembe kellene nézniük. A balsorsú katonákat foglyul ejtették, hogy később rabszolgaként vegyék hasznukat. Az örök vezetője, Romir Adhem, világot járt dzsad volt; el Rann egyre többet beszélgetett vele, mígnem aztán egyezséget kötöttek. Az inu rabló kiszabadítja a katonát, együtt megszöknek, Adhem pedig cserébe segít megismerni a sivatagon kívüli világot. A tapasztalt harcos nyomban felismerte az élet kínálta lehetőséget, s mivel megtanulta kihasználni az efféle alkalmakat, tüstént ráállt az alkura. Szabadulásuk négy okvetetlenkedő haramia véres halálát eredményezte; a villámgyors menekülés pillanatai sokáig emlékezetesek maradtak a rablók körében.

A két harcos együtt folytatta útját, át a sivatagon. Két esztendeig kalandoztak együtt Dél-Yneven, míg egy alkalommal Romig halálos sebet kapott egy gorviki fejedéssel való küzdelemben. A fejedést el Rann azóta is keresi, barátja halálát ugyanis nem becsületes harc, hanem ocsmány mérge okozta. A megkeseredett harcos egyedül maradt, de kalandozó pályafutása ekkor vette igazi kezdetét. Második mesterének halála után egy időre minden vérontástól iszonyodott, s egy mutatványostársasághoz csatlakozott. Kiemelkedő ügyessége gyors sikereket hozott, kiváló tanítványnak bizonyult a zsonglörködés és az akrobatika terén is. Fél évig utazgatott a vidám csepűrágók karavánjával, ám nyughatatlan lelke innen is tovább űzte. Távozásakor azonban már az akrobatika mestere volt, gyorsasága pedig ámulatba ejtett minden szemlélőt. Az újonnan szerzett tudást tökéletesen beépítette harci stílusába, a zsonglortól tanult mozgáskoordináció és harmónia pedig lehetővé tette számára a kétkezes harcot. Pajzsát a hátára kötötte, handzsárjának pedig beszerzett egy párt. Most már két kezében forogtat hát handzsárt, könnyű páncélt visel, s kevés ellenfél érte meg, hogy félelmetes harcmódoráról beszámolhasson. Az ívelt pengék villámként szelik a levegőt dühödt, sólyomként, váratlanul csapva le. El Rann másik fegyvere a hosszú íj. Ezzel nem bánik oly döbbenetes tehetséggel, mint az iker-handzsárokkal, de szégyenkeznie azért nem kell: Ezt a tudományt is apjától sajátította el; a sivatag végtelen homokbuckái között.

El Rann eddigi legnagyobb zsákmányát egy rablótámadás során szerezte. Shadon egyik városának uzsorásához töitek be a helyi tolvajklán négy emberével. A gazdag pénzember viszonylag ütőképes őrséggel védte magát, akik a tolvajok közül hárommal végeztek. A zsákmány azonban kárpótolt mindenért. Amikor a megmaradt tolvaj kijelentette, hogy vissza kell térniük a céhhez a kincsekkel el Rann úgy döntött, megszakítja a kapcsolatot ideiglenes megbízóival. Tudálékos tolvajtársát csendben leütötte, a pénzzel pedig elmenekült. Azóta sem látták a város környékén, bár a pórul járt tolvaj céhe bizakodva figyel a kapukat, hátha a dzsad elköveti azt a hibát, hogy visszatér. Harcosunknak persze esze ágában sincs ilyesmi, ennél mi sem természetesebb. Ismét keresni kezdte viszont Romig gyilkosát. A rengeteg arany bőségesen elegendő az elkövetkező három-négy évre - ha jól beosztja. Am mivel ismeri magát és szokásait, úgy gondolja, öt-hat hónapig valóban gondtalanul élhet, s megpróbálhatja meglelni a gorviki gazembert. Végül megoldásként egy boszorkány segítségét kérte, aki mágia segítségével megmondta neki a fejedés nevéét. El Rann kifizette a varázstudót, majd elindult Gorvik felé. Mostanság azon a tájon kóborol, leküzdve minden akadályt, egyre kutatva barátja gyilkosát.

Státusz:	Játszható
Kaszt:	Harcos
Szint:	3
Faj:	Ember (dzsad)
Jellem:	Élet, Káosz
Vallás:	Dzsad istencsalád, Dzsah

Képességek

Erő:	16
Állóképesség:	14
Gyorsaság:	15
Ügyesség:	19
Egészség:	13
Szépség:	17
Intelligencia:	15

Akaraterő:	12
Asztrál:	11
Műveltség:	13

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	31/35/29
Támadó Érték:	73/67/-
Védő Érték:	113/100/-
Célzó Érték:	-/-/25
Életerő-pont:	10
Fájdalomtűrés-pont:	37

Pszi:	Alapfokú pyarroni Pszi alkalmazó
Szint:	3
Pszi-pont:	15

Képzettségek

Fok/%

3 fegyver: Handzsár, hosszú íj, tőr	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Mászás	24%
Esés	38%
Ugrás	61%
Írás/olvasás	Af
Pszi (pyarroni iskola)	Af
Ökölharc	Af
2 fegyver dobás: Handzsár, tőr	Af
Zsonglőrködés	Af
Kétkezes harc	Af

Felszerelés

2 Handzsár, az egyik mágikus: TÉ: +5, VÉ: +5, KÉ:+2, Sebzés +1 (legtöbbször bal kézben forgatott, a gyengébb kézből eredő negatív módosító semlegesítésére, de átveheti az ügyesebb kézbe is, ha egy ellenfél különösen erős, vagy csak mágikus fegyverrel sebezhető meg, illetve, ha a másik pengével védekezni kíván)

2 tőr
Hosszú íj 24 vesszővel
Háton kerek bőrpajzs (SFÉ: +1, csak a háton)
Kivert bőrvért
Egyéb felszerelési tárgyak

Kovács Adrián

A tolvajok felszerelése

A M.A.G.U.S. lapjait figyelmesen forgatók észrevehették, hogy a képzettségek leírásakor többször is utalunk különféle tolvajeszközökre, a felszerelések között ellenben nem történik róluk említés. Ezek az eszközök nagyban hozzájárulnak ahhoz, hogy a tolvaj - s mindenki, aki zárnyitás vagy mászás képzettséggel rendelkezik - eleget tehessen feladatának. Nélkülük a falak megmászása sokkalta nagyobb erőpróba, a zárnyitás pedig jobbra lehetetlen vállalkozás. Összefoglaló néven tolvajfelszerelésként kerül említésre az a kisebb táskányi eszköz, szerszám, amellyel minden szerencsevadász rendelkezik. Ebben benne foglaltatik mindaz, ami alapfeltétele az alvilági képzettségek alkalmazásának.

A zárnyításnak, amennyiben kulcs nem áll rendelkezésre, több elterjedt módja ismeretes Yneven - a legegyszerűbb, ám nem feltétlenül legbiztosabb és legelegánsabb az ajtó módszeres elpusztítása. Erre remek lehetőséget kínálnak a nagy erő kifejtést kívánó csákányok, balták, fejszék, esetleg buzogányok és kalapácsok. Az alaptechnika nem túl összetett, gyorsan elsajátítható, bár ebben is vannak szakmai fogások - a tapasztaltabbak a zár környékét kezdik csépelni, bízva abban, hogy a zár lesz a küzdelem vesztese, s enged. Ha ez nem következne be, az ajtó még mindig szétverhető. Jóval elegánsabb és főként csendesebb módja a zár kinyitásának a finom szerszámokat, tapasztalatot és ügyességet igénylő eljárás. Tolvajok közismerten járatosak ebben a technikában. Mindehhez szükségük van azonban egy erős, lehetőleg acélból való drótra vagy álkulcsra. A hétköznapi zárok Yneven nem jelentenek különösen komoly kihívást egy tapasztalt tolvajnak, tekintve hogy felépítésüket nemes egyszerűség jellemzi. Komolyabb értékek védelme komolyabb zárat, Feltörőiknek pedig alaposabb Felkészülést igényel. (Ilyen esetekben sokszor előfordulhat, hogy a KM negatív módosítóval dobhatja a képzettségpróbát.) A tolvajok tehát szükségesnek érezték, hogy tegyenek valamit az esélyegyenlőség érdekében. A szerszámkészlet egyre specializáltabbá vált, s ez egyet jelent a táskák növekedésével. A tapasztaltabbak hosszabbító hornyokkal (mély zárok esetére), pöckökkel, támasztékokkal és ki tudja, még miféle csodamicsodákkal szerelik fel magukat. (Ezek mind növelik a zár kinyitásának esélyét, pozitív módosítót adva a képzettségpróbára.) Nem csupán méretük, alakjuk, sokszor anyaguk is különleges ezeknek a speciális zárnyító készülékeknek. Elterjedt módszer a zárról lenyomatot készíteni, például viasz segítségével, majd kulcsot reszelni hozzá. Kissé nehézkes eljárás, mivel vissza kell menni a „tett színhelyére” egy alapos lakatosmunka után - kalandozáskor igen ritkán alkalmazható. Maradnak tehát a jól ismert álkulcsok és kampók. Az alapfelszerelésben 10 féle, méretben különböző kampó található. Ezek kiegészíthetők továbbiakkal, nem szabad azonban megfeledkezni arról, hogy csomagunk minden egyes újabb eszköz beszerzésekor tovább növekszik. A részletes ár- és hatáisleírás a táblázatban olvasható.

Falat, Fát mindenki mászhat - ez így igaz. A kérdés pusztán annyi, ki meddig jut el? A fára mászás sikerét kevesen kérdőjelezik meg, holott ez esetben is adódhatnak problémák (csak ki kell próbálni egyszer mondjuk egy jegenyét). A felszerelések szempontjából azonban valóban fontosabb a falmászás. Akik rendelkeznek ezzel a képzettséggel, meglehetősen magabiztossággal haladnak természetes sziklákon, de még nagy kövekből rótt falakon is. Nem létezik azonban ember, aki mágia vagy szerszámok segítségével nélkül felmászna egy tükörsima falon. A magyarázat ebszerű: a mászás akkora támasztékokat, kapaszkodókat igényel, ahová a felfelé haladó beakaszthatja legalább két ujját. Fontos még, hogy a réseknek egy-másfél méterenként kell követniük egymást, különben a feladat lehetetlen. Sokat segítenek a különféle, falba verhető kampók, kis vésők és kalapácsok. Természetes szikla megmászásánál is biztonságosabb ezek használata, bár nagyban csökkenti a mászás sebességét.

Építmények megmászásakor legtöbbször fontos a nesztelenség is, ekkor kampók nem használhatóak, bár néha nincs más megoldás. Vésővel a kapaszkodásra kiszemelt rész nagyobbítható meg, a bevert szög vagy kampó pedig maga szolgálhat kapaszkodóul. Használhatnak kézre és lábra rögzíthető mászókampókat is, ezek olyan felületek megmászásakor jelentenek előnyt, melyek elég puhák-a kampó beléjük akaszthat, nincs szükség támasztéokra. Ilyen anyag a fa, vagy puha kőzet, például a mészkő. Sokszor egyszerűbb kampós kötelet felhajtani a megmászendó hely tetejére, s azon felkapaszkodni, ha az elég biztonságosan tart. Érdeemes mászás előtt néhányszor erősen megrántani, mert ki tudja... a KM és az ördög sosem alszik. Előfordulhat, hogy a kampó nem akadt be elég erősen, s mászás közben zuhan le a próbálkozó.

A csapdakeresés és semlegesítés is könnyebb egy-egy hasznos eszköz segítségével. Megjegyzendő, hogy a csapdák felfedezésére használt szerszámok előnyt jelenthetnek titkos ajtók felderítésekor is, ha a KM is így látja jónak-ez akkor valószínű, ha az ajtó elrejtése hasonlatos a csapdáknál tapasztaltakhoz. Segíthetnek a kisebb-nagyobb tükrök, vékony fémrudak, csövek, vagy a hallgatózást segítő tölcser. A semlegesítésben mindenképpen hasznos a csavarhúzó, feszítővas, szögkihúzó, kés, kenőolaj, netán kis kézifűró. A csapda hatástalanítása merőben más jellegű feladat, mint a megkeresése; míg a felfedezés inkább megfigyelőképességet és hatodik érzéket igényel, a semlegesítésben a mechanikai érzék és gondolkodás segít.

Más alvilági képzettségek támogatására is használhatnak szerszámokat, de ezek már eszközök nélkül is majd' minden esetben alkalmazhatóak. Az eszköz itt inkább csak az eljárás szépségét vagy gyorsaságát növeli, esetleg a siker esélyeit javítja. Gondoljunk csak a zsebmetszésre: sokat jelent egy kielezett pénzérme, vagy pengével felszerelt gyűrű. Használhat a tolvaj kis pengét vagy ollót is a zseb, erszény vagy hátizsák kimetszésére, vékony, hajlékony fémhuzalt tárgyak kihalászására. A lopott értékek elrejtésére tökéletes a dupla fenekű táska. A lopakodást segíti a vastag, puha lábbeli, mely a lépés zajait tompítja. Korommal bekelve az arcot és kezet, könnyebbé válik a rejtőzés a sötétben - bár nappal, ha észreveszik, elég meghökkentő lehet. A biztonságos menekülést segítik az elszórható fém- vagy márványgolyók, ha a tolvaj üldözői elé veti őket. A hatás csak kemény padlón, kövön látványos, de ott nagyon. Hasonló célokat szolgál a vassulyom is. Ezt a gonosz kis tárgyat legkönnyebben úgy képzelhetjük el, mint egy tetraéder csúcaiból kiinduló, s a középpontban egyesülő fémtüskék együttesét. Bárhogy érjen is földet, egyik hegye mindenképp a levegőbe mutat - meglehetősen kellemetlen élménnyel szolgálva annak, aki belelép. Bár sebzése nem komoly, csúnya talpsebeket okozhat, s a gyalogos haladási sebességét felére csökkenti, mintegy 5-10 (4+k6) órára.

Le kell szögeznünk azonban, hogy az összes létező eszköz, felszerelési tárgy sohasem lehet egyszerre egy kalandra induló tolvajnál. Hiszen úgy nézne ki, mint egy mozgóárus, aki apró portékákkal kereskedik, s hátizsákja alig nagyobb egy söröshordónál. Ezért különböztetjük meg az alapfelszerelést, amivel minden alvilági képzettség módosítók nélkül játszható, és a kiegészítő felszereléseket, amelyek segítenek egy-egy feladat elvégzésében. Sok leírt tárgy csak céhbéliek számára elérhető, vagy saját kezűleg kell elkészíteni őket. Ezeket a táblázatokban csillaggal jelöltük. Fontos tudni, hogy a tolvajok akár harcolhatnak is néhány szerszámmal, ha nincs más lehetőségük. Természetesen ezt a Képzetlen fegyverforgatás idevonatkozó negatív módosítóival teszik. Hasznos lehet, ha a tolvajt lefegyverzik, de nem törődnek eszközeivel. Egy kis kalapács például jó szolgálatot tehet nem csak a mászószeg, de az ör fejének beverésekor is. Amennyiben az eszköz számottevő harci értékkel bír, ez is feltüntetésre kerül a táblázatban. Egyes városok, várak urai nem nézik jó szemmel a tolvajok ténykedését otthonukban, így az őrök sokszor veti alá motozásnak az újonnan érkezetteket, akik át szeretnék lépni a hely kapuját. Ha álkulcsot, fojtóhurkot, zárnyitó drótot találnak, könnyen elvesztik Fejüket, s ennek bizony a tolvaj látja kárát. Ezen incidensek elkerülése végett örvendenek nagy népszerűségnek a különféle rejtett zsebek, erszények, üreges fegyvermarkolatok és más, hasonló

megoldások. A kis tolvajeszkozok számára készített övek ugyan nem segítenek az ellenőrzések alkalmával, viszont könnyen elrendezhetőek bennük a szerszámok. Ha egy tolvaj rendben tartja Felszerelését, mindig tudja, melyik rekeszből szedje elő az éppen szükséges holmit, meggyorsítva ezzel munkáját. Amennyiben valamely oknál fogva eszközei összekeverednek, keresgélne kell köztük, s máris értékes pillanatok vesznek kárba. Többnyire a zárnyitó felszerelések, egy kis csavarhúzó és a drótvágó vannak az övben, erre akasztva pedig a feszítővas és szögkihúzó, a többi felszerelést jobbra a hátizsák rejti. Következzen most a szerszámok és eszközök listája, a teljesség igénye nélkül. Ha a KM-nek vagy egy játékosnak bármilyen egyéb ötlete támadna, bátran egészítse ki e felsorolást.

I. táblázat: Alapfelszerelés

Tárgy	Ár	Megjegyzés
Zárnyitó készlet (10 darabos)*	1a	Közönséges záruk nyitására alkalmas
Szögkihúzó kiskalapács	3e	Harci értékei: KÉ: -7 TÉ: -19 VÉ: -17 sebz: 1k6
Feszítővas/nagy csavarhúzó	1e	Harci értékei: KÉ: -9 TÉ: -19 VÉ: -16 sebz: 1k6-1
Drótvágó	2e	Hasonló a most használatosakhoz
Ár	9r	Harci értékei: KÉ: -3 TÉ: -23 VÉ: -19 sebz: 1k6/2
Csavarhúzó	15r	Harci értékei: mint az ár
Vésők	2e/db	Harci értékei: mint az ár
Finom kalapács	1e	Harci értékei: KÉ: -6 TÉ: -21 VÉ: -18 sebz: 1k6/2
Acél fémfűrész	2e	-
35m zsinag	4r	-
Kis erszények, öv és egyéb hordozók az eszközöknek	3e	Ezekben érdemes tartani a szerszámokat
Összesen:	2a 1e 28r	- egy alapfelszerelés így nagyjából két aranyba és két ezüstbe kerül

II. táblázat: Kiegészítő felszerelések

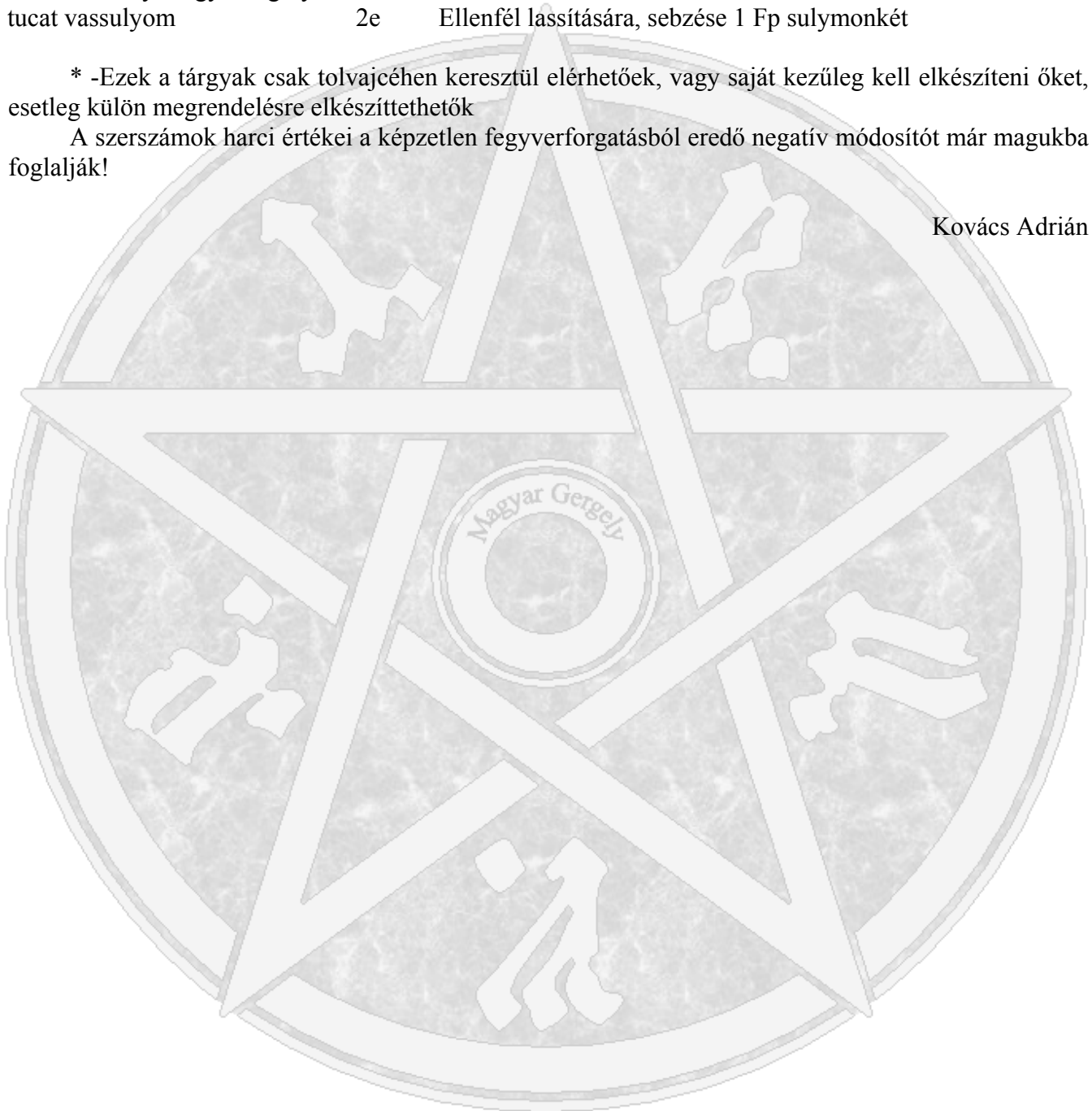
Tárgy	Ár	Megjegyzés
Nagy feszítővas*	9e	Gyenge ajtók +35%-kal nyithatóak, harci értékei, mint a kis kalapácsnak
Hosszú zárnyitó kampók*	1 a	Zárnyitás + 10%, ha a zárszerkezet mélyre süllyesztett volt
Nyers kulcsok (10 db)*	8e	Ezekből lehet megfelelő kulcsot reszelni
Kis reszelők (6 db)	7e	Zárnyításra +5%, kulcsreszeléshez szükséges
Viasz	25r	Kulcslenyomat készítéséhez
Mászókampók kézre*	6e	Mászás +4%, ha a fal mészkő vagy annál puhább
Mászókampók lábra*	7e	Mászás +4%, ha a fal mészkő vagy annál puhább
Kézi fűrő	1a	Csapda semlegesítés és zárnyitás +4%
Hosszú kampók és csövek	6e	Csapda keresés és semlegesítés +4%
Vizsgáló tükör	7e	Csapda keresés és semlegesítés +5%
Kocsikenőcs ill. sűrű olaj	25r	Csapda semlegesítés +3%
Hallócső	4e	Csapda semlegesítés +3%
Dupla fenekű táska*	1 a	
Kis kéziolló	4e	Zsebmetszés +4%
Kampós drótok	1e	Zsebmetszés +3%

Kiélezett pénzérme*	3r	Zsebmetszés +3%
Pengés gyűrű*	45r	Zsebmetszés +4%
Bélelt szövet lábbeli*	7r	Lopakodás +5%
2 tucat márvány- vagy fémgolyó	35r	Ellenfél lassítására
2 tucat vassulyom	2e	Ellenfél lassítására, sebzése 1 Fp súlymonkét

* -Ezek a tárgyak csak tolvajcéhen keresztül elérhetőek, vagy saját kezűleg kell elkészíteni őket, esetleg külön megrendelésre elkészíttethetők

A szerszámok harci értékei a képzetlen fegyverforgatásból eredő negatív módosítót már magukba foglalják!

Kovács Adrián



Bestiárium

Óriások

Yneven a Kyr Birodalom bukását megelőzően csak elvétve éltek humanoid - két kézzel, két lábbal, többnyire egy Fejjel és hozzávetőlegesen emberi arányokkal rendelkező - szörnyetegek. A bestiák e fajtáinak megteremtéséért Orwellát, sokasodásukért pedig magát a sorsot okolhatjuk. Más a helyzet az óriásokkal, akik - amennyiben a legendáknak hinni lehet - ha kis számban is, de már a világ teremtése óta léteznek. Ugyanezek a legendák említik a trollokat is, ezért kénytelenek vagyunk elfogadni azt az állítást, mely bizonyítottan véli, hogy a trollok az óriások ősi ellenségei, mi több, rokonai. A mostani összeállítás nagyobb részben a Sigranomoi Egyetem egyik professzora, Witseori Nigel gyűjteményes művéből származik. A haonwelli származású tudós egész életét e különös teremtmények kutatásának szentelte, mert, mint könyve, a Bestichia Urucha előszavában írja:

„...Noha az emberlakta birodalmak környékén nem maradtak meg az ősbibb fajok ezen képviselői, akárcsak azok a természetrajzi szempontok szerint rokonnak nem mondható bestiák sem, melyek a külső szemléletben hasonló érzületeket keltenek, az óriások és trollok is reális veszedelemet jelentenek a civilizációra. Erősségeik és, gyenge pontjaiknak ismerete elengedhetetlennek bizonyulhat majdan, s még ha jelenlétük, fenyegetésük nem is nyilvánvaló, és ezért tanulmányozásukat elhanyagoljuk, vész idején már késő lesz megpróbálni a tudás morzsáit gyűjtögetni... „

„...Nem véletlen, hogy munkámban együtt taglalom ezen fajokat - bár, mint kiderül, az általam humanoidnak nevezett szörnyetegeknek nincs közük származásra nézvést az óriásokhoz vagy trollokhoz - de megjelenésükben, viselkedésükben és szokásaikban, ahogyan tulajdonságaikban is, egyezések találhatók... „

Yneven meglehetősen csekély számban élnek óriások, s lakhelyük is igen távol esik az emberi birodalmaktól. Magányos, zárkózott, bizalmatlan népség ez, melynek képviselői tudatosan kerülnek más fajok közelségét. Számuk az elmúlt évezredek alatt alig növekedett, s ha csak tehették, kimaradtak a fiatalabb népek háborúiból. Csupán némely egészen ősi legenda említi, hogy egykor gyakorta összetűztek egymással, csatáik hiteles történetei azonban nem maradtak fenn. Azt azonban leszögezhetjük, hogy a párviadalmat, az egyéni hőstetteket kedvelik, a stratégiát pedig nem tartják valami sokra. Mint mondják, egyetlen alkalommal vonultak hadba az emberek uralta világban, egyetlenegyszer fogtak össze mindahányan, hogy megsegítsék a Kyr Birodalmat Orwella ellenében. A népességük számához képest elképesztően nagy óriássereg- közel ötezer harcos P.e. 3207-ben vonult fel, hogy Orwella közel negyvenezres orkseregével farkasszemet nézzen. A csata gigászi voltáról legfeljebb elképzeléseink lehetnek, az azonban tény, hogy megsemmisítő vereséget mértek ellenfeleikre. Nem maradtak fenn azonban az esemény előzményei: sem az okok, amiért hadba szálltak a kyrek mellett, sem pedig a később történtek. Bizonyosság viszont, hogy mostanság nem kedvelik az embereket, s minden lehető eszközzel távortartják maguktól a betolakodókat. Az egyes óriásnépek nem csak a más fajok elől zárkóznak el, de egymástól is. Nem lehet barátibb fogadtatásra az erdőkből származó Traclon sem egy hegyvidéki Sacron óriáséródtmány falai közt, mint bármely más faj képviselője.

Az óriások kis létszámú törzsekben élnek, szigorúan patriarchális alapú családi szervezettségben. A törzsfő a legerősebb és legidősebb férfi, akit- halála után - a hozzá vérségi ágon legközelebb álló fiúutód követ tisztségében. Tudnunk kell azt is, hogy az egyes törzsek időnként kapcsolatot teremtenek egymással, talán hogy vérvonalukat felfrissítsék, ám e kapcsolattartás jórészt kimerül egy-egy közös, hetekig tartó orgiában, mikor is asszonyaikat átengedik egymásnak. Nem Fordulhat azonban elő, hogy

a négy óriásnép egymás közt keveredjen: az efféle próbálkozást a családfők kegyetlenül megtorolják. Épp ezért érdekes, hogy olykor - minden században talán egyszer - feltűnik egy-egy télóriás, akinek valamelyik szülője ember volt.

Némely tulajdonságban majd minden óriás megegyezik. Hosszú, az elfekével vetekedő élettartamuk közmondásos. Ugyancsak az összes óriásra elmondható, hogy intelligens, sötét humorral megáldott teremtmény, s hogy a csak a saját fajtáját tiszteli. Az óriások Fajtól, néptől és törzstől függetlenül ugyanazt a nyelvet beszélik - a távolság és a népek különbözősége persze eltérő nyelvjáráshoz vezetett. A Rend eszmeisége nem érdekü őket, de a Káoszt sem kedvelik kifejezetten. Saját isteneiket imádják, igaz, nem túlságos buzgalommal - de van egy ünnep, melyet népre, törzsre való tekintet nélkül minden óriás megül. A Hideg Évszak első havának utolsó napján tartják a férfivé érés rituális ünnepét, s ilyenkor biztosan számíthatunk rá, hogy a törzs minden tagja otthonában marad.

Az óriások igen heves vérmérsékletű teremtmények, éppen ezért nagyon fogékonyak az asztrális mágia bármely formájára. Híresztelések szólnak arról, hogy ezt kihasználva némely varázshasználó rabszolgaságban tart néhányat e hatalmas lények közül. Olykor elvadult, kóborló bandákra bukkanhatunk, melyek tagjai valami okból elszakadtak népüktől. Valószínű, hogy ezek a világban garázdálkodó óriások is az asztrálmágia bilincseiben vergődtek egykor, s noha a varázslat közvetlen hatása elmúlt, a szerencsétlen lények lelkét maradandóan megnyomorította. Az efféle kóborló óriások a legveszedelmesebbek a civilizációra nézve, hisz rablásból tartják fenn magukat, ráadásul önnön természetüket meghazudtolva kegyetlenkednek.

Sacron (Hegyi óriás)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 6-60

Termet: Ó (kb. 8,5 láb)

Sebesség: 150 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 110

Védő Érték: 170

Célzó Érték: -

Sebzés: 4K10+6

Életerő pontok: 25

Fájdalomtűrés pontok: 100

Asztrál ME: 5

Mentál ME: 25

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: káosz

Max. Tp: 110

Az óriások legnagyobb és legerősebb fajtája a Sacron. Magas hegyeket, sziklás vidékeket kedvelő nép, melynek egy-egy törzse sziklából összerótt várban lakik. Kitűnő kovácsoknak és építészeknek tartják őket de fajtájuk egyben a legharciasabb óriásfajta is. Bőrük szürkessé fakult, szemük egészen halvány vízkék. Övig erő szakálluk és vastag bajszuk, akár kontyba fogott hajzatuk,

sötétszürke. Öltözködésüket nem nevezhetjük túl változatosnak: vastag szövetekből, darócból szabott öltözékük híján van az eleganciának, s színvilága is meglehetősen egyhangú: a kék, a sárga és a Fekete kombinációiból áll.

A Sacronok az acélmegmunkálás mesterei, vonzódásuk e fémhez már több, mint különös. A családban (törzsben) elfoglalt rangot az jelzi, hogy mennyi finoman munkált acélholmit visel egy Sacron, így azután érthető, hogy minden férfi állandóan vérteteket és fegyvereket hord: a fiatalabbak láncinget (SFÉ 5), a idősebbek félvértezetes (SFÉ 8). Legkedveltebb fegyverük a hatalmas, közel kétméteres nyélre erősített csatabárd (TÉ: 15, VÉ: 5, KÉ: 2) és a majd ugyanekkora pallos (TÉ: 8, VÉ: 4, KÉ: 2 - forgatásukhoz legalább 22-es Erő kell!). Mindkettő 4k10-et sebez, melyhez a Sacronok hatalmas testi ereje miatt +6 járul.

Egy tipikus Sacron törzsben 2-20 nő él, ugyanennyi férfi és 5-20 gyermek. A gyermekek szinte soha, a nők pedig csak igen ritkán hagyják el a törzs szálláshelyét, a férfiak azonban gyakorta indulnak vadászni, vagy külszíni fejtéssel fémeket bányászni. Az aranynak nincs értéke számukra, s ha nagyritkán cserekereskedelmet folytatnak más törzsekkel, úgy szépen megmunkált fémtárgyakkal, állatbőrökkel, olykor sörrel fizetnek.

Humoruk sötét, s bár szigorú alávetettségi szabályok határozzák meg életüket, a kegyetlenség nem sajátjuk. Más élőlényeket azonban semmire sem tartanak, az embereket megvetik, míg a trollokat és más humanoid szörnyeket egyenesen gyűlölik.

Súlyuk elképesztő - esetenként a hat tonnát is elérheti. Minden fajtájú méregre immunisik, akárcsak a hideg bármely formájára. A mágiától félnek, bármely megnyilvánulása pusztító dühöt is ébreszt bennük. Várukat óvják minden hivatlan vendégtől, s könnyen előfordulhat, hogy az óvatlan utazó bebocsátás és vendéglátás helyett csak néhány több mázsás sziklatömböt kap a Fejére... Az erődítményük körüli 50-100 mérföldes területet sajátjuknak tekintik, s ha idegenbe botlanak, megpróbálják elűzni. Ha a betolakodó szépszerével távozik, nem üldözik, nem bántják, ám ha ellenáll, rátámadnak. Amennyiben harcra kényszerítik őket, halálukig harcolnak. Legfeljebb mágiával félemlíthetők meg, mással nemigen.

Mikor a saját területükről ki merészkednek, a Sacronok vigyáznak, nehogy más lényekkel találkozzanak, s ha ez mégis megtörténik, nem viselkednek agresszíven, inkább elkerülik az összecsapást. Ha azonban rájuk támadnak, a szokásos hevességgel, - irgalom nélkül küzdenek.

Traclon (Erdei óriás)

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 4-40

Termet: Ó (kb. 7 láb)

Sebesség: 130 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 30

Támadó érték: 100

Védő Érték: 155

Célzó Érték: 30

Sebzés: 4K10+5

Életerő pontok: 22

Fájdalomtűrés pontok: 98

Asztrál ME: 7

Mentál ME: 25

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: káosz

Max. Tp: 100

A mérsékelt éghajlatú, ember nem járta rengetegek lakói a Traclonok. Gigászi, fából összerótt, sátor alakú kunyhókban élnek, melyeket nehezen megközelíthető völgyek tisztásain építenek. Kitűnő ácsok, a Famegmunkálás mesterei. Magasságuk ritkán haladja meg a hét métert, testalkatuk némileg karcsúbbnak tncionható a Sacronokénál. Bőrük cserzett barna, szemük sárga, s kiválóan látnak a sötétben is (infralátás 30 m). Fekete hajukat varkocsba fonva, olykor kontyba kötve hordják. Ruházatuk az erdei népek szokásait követi: állatbőrök, szőrmék és daróc az alapanyaguk. Ékszereket csak elvéve hordanak, azokat is inkább csontból faragják, a fém megmunkálását szinte alig ismerik. A legbarátságosabb fajta, noha más népekért ők sem rajongnak igazán. Előfordulhat, ha kellőképp megfizetik őket, valaki szolgálatába állnak. Fizetségül csak fémet fogadnak el, s szolgálataik sem terjednek túl kézművességük alkalmazásán. Harcolni senki idegen kedvéért nem hajlandóak. Nincs azonban annál félelmetesebb, mint mikor Traclonok építenek ostromgépeket, sőt arról is szól legenda, hogy olykor hajókat ácsolnak megbízóiknak. Különös ez, hiszen egyébként nem kedvelik a vizet, s hajázásra semmi kincsért rá nem bírhatók.

Kisebb törzsekben élnek, mint Sacronok, s kevesebben is vannak. Az asszonyok is vadásznak, akár a törzs férfitagjai, s ez megélhetésük fő forrása. Hatalmas íjakat (CÉ: 10, Sebzés: 3k6+4, Hatótáv: 250 m, KÉ: 3, Súly: 12 kg-használatához legalább 21-es Erő szükséges), és hajítódárdákat (TÉ: 12. VÉ: 5, KÉ: 6) használnak a vadászathoz és a harchoz egyaránt. A természetet az elfekhet hasonlóan kedvelik és tisztelik, így számtalan tulajdonságuk megegezik azokéval. Hangtalanul képesek járn az erdőkben, a rejtőzés nagymesterei: így a lopózásra és rejtőzködésre 80%-uk van. A törzsi szálláshelyüktől számított 120-150 mérföldes környéket a saját vadászterületüknek tekintik, így ott mást vadászni, netán letelepedni nem engednek. A külvilág lakóit nem üldözik el, igaz, a fogadtatás, amiben részesítik őket, messze áll a baráti vendéglátástól.

Egyébiránt kellemes társalgók, szívesen mesélgetik legendáikat, ám humoruk sötét, akár a rabbi óriásé, s a kritikát sem igen tűrik. Egy meggondolatlan megjegyzés elég, hogy haragra lobbanjanak, és bizony, ilyenkor tettelegességre is sor kerülhet. A trollokon és egyéb humanoid szörnyeken kívül a törpéket utálják leginkább egy törpe koponya értékes trófeának számít közöttük. Harc közben nemcsak fegyvereiket használják. Olykor fiatal fákat tépnek ki gyökerestől, hogy ellenfelükhöz vágják, vagy buzogányként forgassák azokat. Az efféle fatörzsek 2-300 kilósak is lehetnek, s ha valakit eltalálnak 6k10 Sp-t sebeznek. Legfeljebb 12 m távolságra dobhatók. Buzogányként forgatva - ilyenkor kisebb és k5nnyebb darabokat választanak, melyek súlya nem haladja meg a 130 kilót -, a fa TÉ-je 10. VÉ-je 12, KÉ-je 6, Sebzése pedig 4k10+5 Sp.

Vol (Mocsári óriás)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 2-20

Termet: Ó (kb. 6 láb)

Sebesség: 100 (SZ), 40 (V)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 25

Támadó érték: 75

Védő Érték: 125

Célzó Érték: -

Sebzés: 4K10+4

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: 100

Asztrál ME: 4

Mentál ME: 25

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: káosz

Max. Tp: 95

Az óriások népének legritkább, legkisebb, már-már kihaltfélben lévő faja a Vol. Az egyetlen olyan óriás faj, mely vándorló, nomád életmódot folytat, nem telepszik meg egy helyen. Kis csoportokban kóborolnak mocsárról mocsárra, halásznak, vadásznak, de olykor lakott vidékekhez is közel merészkednek, mert tárgyaikat, fegyvereiket, a mindennapi élethez szükséges eszközeiket rablással szerzik meg. Mégsem rosszindulatúak, s az efféle rajtaütések során próbálnak nem túl nagy pusztítást okozni, s ha lehet inkább elcsenik a szükséges holmit, semhogy harcolni kényszerüljenek érte.

Külsejüket nézve a legközelebb ők állnak az embernépekhez, fekete hajukkal, kreolos bőrükkel, mélykék szemükkel leginkább hatalmasra nőtt abasziszire hasonlítanak. Vonásaik tiszták, Fenségesek, gyakori közöttük az igazi szépség. Ruházkodásuk is az emberekét követi: térd fölé érő csizmát, bőrnadrágot, vászoningeket és prémmel szegett köpenyt hordanak. Egyes vidékeken az egyszerű nép földreszállt istenként tiszteli őket, olykor kőoltárt emelnek nekik, melyre mindenféle áldozati ajándékokat helyeznek. A Volok szeretik az efféle környékeket, s ha ilyesfajta nyomokra bukkannak, mindig vigyáznak, nehogy a nép ártalmára legyenek, így őrizve kialakult kultuszukat. Kedvelik az aranyékszereket, az egyetlen kézművesmunka, mellyel hajlandóak foglalkozni, az ékszerkészítés. Természetes szépérzéküknek köszönhetően csodálatos darabok kerülnek ki kezeik közül. Az efféle drágaságoknak ritkaságuk miatt igen nagy értéke van az embernépek között. Fegyvereiket a Traclonoktól szerzik be, töröket (TÉ: 12, VÉ: 14, KÉ: 9, Sebzés: 1 k10+4 - emberek számára rövidkardnak felel meg) és egykezes kardokat (TÉ: 14, VÉ: 16, KÉ: 6, Sebzés: 4k10+4 - emberek számára pallos) használnak harcban, míg vadászathoz íjat és hajítódárdákat (ezen fegyverek leírását lásd a Sacronnál). A mocsarakat egyedülállóan ismerik, ott meglepni őket lehetetlen. Ha mocsárban próbálnak becserkészni egy Volt, 10 körönként 35% esélye van arra, hol csapdába csalja üldözőjét. A csapda lehet olyan ingovány, mely elnyeli az óvatlan odatévedőt, de néha, ha egy környéken hosszabb ideig maradnak, maguk a Volok is építenek háncsból, karókból elmés szerkezeteket, ami egyaránt alkalmas nagyvadak elejtésére, és a gonosz szándékkal közelítő idegenek elejtésére is. A kegyetlenség rájuk sem jellemző, de harc közben nem ismerik a félelmet és vadak. Kiváló vívók, jó íjászok, de a dárdáikat is elképesztő pontossággal használják. Az asztrálmágia ugyanolyan fokozottan hat rájuk, mint a többi óriásra, a mérgekre és fertőzésekre immunisik, akárcsak a tűz alapú varázslatokra. Hol ez a képességük miképpen fejlődött ki, máig rejtély, ám tény, hogy a tűzzel különös a kapcsolatuk. Ennek eredményeképpen minden Volnak 5 körönként 20% esélye van, hogy egy Tüzelementált hívjon segítségül.

Az így érkezett tűzlény addig marad, míg szükség van rá, de egy óránál semmiképpen sem tovább.

A Vol írástudó fajta, s e tudományukat szívesen használják. Üzeneteket, híreket hagynak egymásnak, amiket kidöntött, háncsától megfosztott fa törzsébe vésik. Érdekes, hogy az ilyen üzenőfákon nem fog a tűz, de még az idő sem. A kíváncsi kutató sosem tudhatja, hogy a rúnákkal televesett fatörzs mikorról származik - ugyanúgy készülhetett egy órája, mint korokkal ezelőtt.

Vanyak (Tengeri óriás)

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 4-40

Termet: Ó (kb. 8 láb)

Sebesség: 110 (SZ), 90 (V)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 35

Támadó érték: 85

Védő Érték: 135

Célzó Érték: -

Sebzés: 4K10+5

Életerő pontok: 30

Fájdalomtűrés pontok: 120

Asztrál ME: 6

Mentál ME: 30

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: halál - káosz

Max. Tp: 145

Tengerek kihalt partvidékein. partmenti szigeteken élnek a Tengeri Óriások. A hajósnépek régóta ismerik már ezeket a környékeket, s minden körülmények között messze elkerülik őket. Annál rosszabb egyetlen hajóssal sem történhet, mint hogy a vihar, vagy más szerencsétlenség a Vanyakok közé sodorja őket. Az óriások e fajtája közel olyan magas, mint a Sacronok, erejük sem marad el sokban amazokétól, ám a fő veszélyt kegyetlen természetük jelenti. A többi óriással ellentétben velejéig romlott, gonosz, kárörvendő fajta, akiknek örömet okoz más szenvedése, s akik egymás között - még a törzsön belül is - állandóan hadakoznak. Barlangrendszerekben élnek, melyet félig vízzel árasztanak el. bár e lakhelyeket csak a legritkább esetben építik ők maguk. Az efféle munkát megvetik, s inkább rabszolgákkal végeztetik. Rabszolgákat vásárolnak, vagy maguk fognak: gyakran lesben várakoznak a fontosabb hajózási útvonalak mentén, majd az éj leple alatt úszva megközelítik a kiszemelt hajót. A legénység egy részét lemészárolják, s még a hajó fedélzetén elfogyasztják, míg a többieket, az erősebb, kevésbé sebesült matrózokat magukkal viszik szálláshelyükre. Minden vízi jármű ellen olthatatlan gyűlölettel viseltetnek, s az elfogott, kifosztott alkotmányokat rendszeresen elsüllyeszítik.

Nemcsak természetük, de külsejük is elképesztően rút. Bőrük színe - ha ezt a pikkelyes, állandóan nedvedző, kelésekkel teli felhámot egyáltalán bőrnek lehet nevezni - a méregzöld és a piszkosszürke közt váltakozik, hajuk nincs, szemük sárga, vörös szembogárral. Kiválóan úsznak, csak kevés hajó veheti fel velük a versenyt, hisz nem csak tüdejük, de kopoltyújuk is van, ráadásul a haladásban hatalmas testi erejükön és kitartásukon kívül a lábaikon és kezeiken nőtt úszóhártyák is segítik őket. Ruhaként csupán narválbőrből készült ágyékkötőt, valamint emberbőrből cserzett zekét viselnek. Tárgyaikat torz faragványokkal, perverz képekkel díszítik. Kedvelt fegyvereik a szigony (TÉ:

13. VÉ: 9, KÉ: 8, Sebzés: 4k 10+5) és a korbács (TÉ: 8, VÉ: 3, KÉ: 8, Sebzés: 2k6), de előszeretettel használnak hálókat is. Barlangjaikban hihetetlen mennyiségű kincset halmoznak fel, csodálatos korallak, igazgyöngyök hevernek ládászámra. Mindezek mellett ezüst-, arany- meg mithrilpénzeik vannak, a kirabolt hajókról származik valamennyi. Az egyetlen óriás -faj, melynek törzsei rendszeresen kereskednek egymással és más népekkel is. Noha a velük való találkozás halálos veszélyeket rejt magában, némely élelmes kereskedőház rejtélyes módon állandó kapcsolatot tart velük. Rabszolgákat és használati tárgyakat adnak drágaságokért cserébe. Vigyázni kell azonban, hisz a Vanyak alattomos népség, s ha teheti, a kereskedőt is megtartja magának, nemcsak áruját.

Legborzasztóbb szokásuk az emberevés. Hogy miképp alakult ki ez az undorító gusztusuk, talán sohasem fog kiderülni, ám tény, hogy az emberhúst minden ételnél többre becsülik.

Háziállatnak rendszerint cápákat, óriáspolipokat tartanak, melyek etetése kedvelt szórakozásuk. Ámbátor a többi óriásnál intelligensebbek, megegyezésre szinte sosem lehet jutni velük, ha harcra kerül sor - ami gyakorta előfordul -, utolsó csepp savószínű vérükig küzdenek. A mérgekre és a vízalapú varázslatokra immunisak, de az asztrálmágia éppúgy fokozottan árt nekik, mint a többi óriásnak.

A sors különös fintora, hogy nemcsak a Vanyak vadászik az emberekre, de az emberek is vadásznak rá. Fogai kiváló alapanyagai a mérgek elleni talizmánoknak, bőréért a boszorkánymesterek fizetnek egész vagyonokat, míg vére a platinánál is értékesebb nedű.

Novák Csanád



Tabula Magica

A Tabula Magica rovatban új varázslatokat, mozaikokat, mágiával kapcsolatos törvényeket, szabályokat, ismereteket tárunk az olvasó elé. Mielőtt azonban belevágnánk, nem árt tisztázni néhány félreérthető kérdést.

Új varázslatnak eddig ismeretlen varázslat-mozaikot vagy új varázslat formulákat nevezünk. A mozaikokat csak varázsló kasztúak alkalmazhatják - ugyanez igaz a mozaikból összerakott varázslatra is - míg a hagyományos típusú varázslatokat a más varázsló kasztoknak szánjuk. Persze kevés olyan varázslat akad, melyet több különböző kaszt is használhat. Többnyire, amelyik hasznos az egyik kaszt tagjainak, az értelmetlen a más kasztból kikerülőknek. Egy adott varázslat leírásában mindig megemlítjük, mely kaszt (kasztok) tudományát bővíti.

Hogyan tanulhatunk új varázslatokat?

Mindenkiben felmerül a kérdés, Játékosban és Kalandmesterben egyaránt, mint ahogy azt sem árt tisztázni, miként jutott a karakter az általa ismert varázslatok birtokába.

A M.A.G.U.S.-ban leírt varázslatok egész Yneven közismertek - ezért kaptak helyet a szabálykönyvben. A karakter még tanuló éveik alatt elsajátítja használatuk, megidézésük titkait. Mesterei tanítják rá, kiolvashatja a varázslóiskolákban fellelhető mágiával foglalkozó könyvekből. A feladat persze hosszú évek kitarató munkáját, hosszas felkészülést, számtalan előtanulmányt igényel.

Az általánosan ismert varázslatokon és mozaikokon kívül azonban létezik számos kevésbé ismert is. Ezeket könyvtárak félreeső polcain porosodó, jelentéktelennek tetsző föliánsokból, mágusok elveszettnek hitt, elrejtett jegyzeteiből olvashatja ki a szerencsés, de főleg kitarató kutató. Kevesek még ama ritka megtiszteltetésben is részesülhetnek, hogy egye nagytudású mester maga oktatja őket. Egyesek persze sajnálják az időt a kutatásra, ők komoly összegeket fizetnek egy-egy ígéretesebbnek látszó molyrágta öreg kötetért.

A játékba a nagy tudású (magas TSz-ű) Karakterek arra is képesek, maguk alkossanak új varázslatokat. Varázsló kasztúak esetén a pusztá tevékenység még nem jelent különösebb szellemi nagyságot, hiszen a mozaikok segítségével bárki bármikor megalkothat egy új varázslatot. Mégis a mi nyilvánvaló az egyiknek, lehet újdonság, lehet tanulságos a másoknak. Így aztán mozaikokból összerakott varázslatok leírása csak akkor kap helyet a mágiával foglalkozó könyvekben, ha az ötlet újszerű, elméssége említésre érdemessé teszi. A cikk Varázsló Varázslatok című részében efféle trükkös megoldásokat teszünk közzé.

Jóval érdekesebb a helyzet a varázslat-mozaikkal. Mert bizony, a M.A.G.U.S.-ban arra is nyílik lehetőség, hogy valaki új, eddig ismeretlen mozaikot „találjon fel”. Szögezzük azonban le ez óriási és felelősségteljes munka, hiszen számtalan összefüggésben kell átgondolni, hogy az új mozaik nem borítja-e fel a játék egyensúlyát. Ugyanakkor - és ez sem kisebb kihívás - bele kell illeszteni a Mágia rendszerébe és ideológiájába. A fenti nehézségek a játékszabályokban ekként fogalmazódnak meg: új mozaikot csak mágus alkothat (azaz csak a KM), de egy már létezőt bármelyik varázsló felhasználhat, ha tanulmányozta és működését megértette.

Mielőtt egy varázsló használhatná varázslataiban az új mozaikot, először hosszasan tanulmányoznia kell, megértenie és elhelyeznie a mágia törvényei között. Az erre szánt idő K6 naptól egészen K10 hétig húzódhat, attól függően, hogy naponta mennyi időt fordít elmélkedésre a varázsló, s hogy tevékenysége mennyire zavartalan. Nem elhanyagolható persze az sem, hogy milyen bonyolult az

új varázslat-mozaik, s milyen intelligens a tudásra szomjas varázsló. A végleges időtartamot - mindezek figyelembevételével - a KM szabja meg és a kocka pontosítja.

Utolsó esetként lássuk a hagyományos varázslatokat! Ezek varázslat formulák, utasítások arra, milyen varázsigéket kell kiejtenie, milyen taglejtéseket szükséges tennie a varázshasználónak, ha leírt mágikus hatást kívánja megidézni. Az utasítások pontos követésével a varázslat mindenképpen létrejön - ez esetben tehát nem szükséges teljességében megérteni. Annyi mágikus alapismerettel minden varázshasználó kaszt tagjai rendelkeznek, hogy saját kasztjuk tudásanyagához tartozó új varázslatokat már néhány perces tanulmányozás után is tökéletesen alkalmazzák, annyival azonban soha nem bírnak, hogy más kasztok varázslatait is képesek legyenek sikeresen használni.

Új varázslat formulát csak közepesnél magasabb Tapasztalati Szintű (6. TSz felett) karakterek alkothatnak, természetesen csak saját kasztjuk számára. Ha Játékos Karakter az illető, előtte konzultálni kell a Kalandmesterével. Az új varázslatnak mindenképpen illeszkednie kell a kaszt tudásanyagába, továbbá igazodnia kell a játék egyensúlyához és a KM elképzeléseihez. Ráadásul hosszas kutatómunka és elmélkedés kell megelőzze az első tapogatózó kísérleteket - így aztán a karakter csak olyan témakörben alkothat új varázslatot, mely témakör a kaszton belül is legközelebb áll hozzá (pl: Nekromancia). A nem varázsló kasztúak, előzetesen bármennyit elmélkedtek is, mégis csak tapasztalati úton dolgozzák ki varázslataikat, azaz nem mellőzhetik a kísérletek. Egy, a már kísérletezés stádiumába jutott varázslat végső formulájának megtalálásához általában K6 számú kísérlet szükséges. Ezek során az ismeretlen erők között kutatva előfordulhat, hogy balul üt ki a kísérlet. Ennek esélye alapesetben 25%. Ezt a körülmények csökkenthetik, vagy növelhetik az alábbiak szerint.

1-10% a Karakter nem készült fel kellőképpen
5% 10 alatti Intelligencia esetén

- annyi % amennyi a karakter TSz-e

- 5 % 16 feletti Intelligencia esetén

Hogy a baleset során mi történik, megsérül-e a kísérletező, vagy valaki másra hoz-e bajt, azt lehetetlen lenne itt meghatározni. Ehhez ismerni kell a kidolgozó személyét, a körülményeket, és elsősorban persze a varázslat természetét. Az események pontos alakulását tehát a KM fantáziájára bízunk egyetlen megkötéssel: a halálos kimenetel esélye mindössze 5%.

Természetesen a kidolgozónak bármikor jogában áll abbahagyni a kísérletezést, ha úgy ítéli túl nagy a kockázat, hiszen pontosan tudja hány kísérlet áll előtte a sikerig, és milyen erők titkait próbálja kifürkészni.

Varázsló Varázslatok

„**A** mozaik mágia a végtelen lehetőségek kimeríthetetlen tárháza.” A ma már közhelyszámba menő mondat elsőként egy Gestor fantomnéven alkotó mágia filozófus életművében, a Magiconturában hangzik el. Hétköznapi megfogalmazása mély igazságot hordoz - ezért válhatott a varázslók nemzedékeinek jelmondatává. Az állítást - bár nem igényel bizonyítást - az alábbiakban néhány különös varázslattal igyekszünk alátámasztani.

Az alábbi varázslatok, bár sokfélék, egy vonásukba hasonlók: a mágia törvényei közt tátongó réseket, kikapukat használják ki. Elsődleges hatásuk általában jelentéktelen, kizárólag mellékhatásaik miatt alkalmazzák a varázslók.

Megfékezés

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 24

Erősség: 14 (7 SFÉ)

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 kör + 1 szegmens

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Elemi erő teremtése, aura formában – 14 Mp (70kg)

Időmágia perc – 10 Mp

A légies ellenfél - még ha rendelkezünk is mágikus fegyverrel, mely sebet ejt rajta - komoly próbatételt jelent. Épületek belsejében, szűk folyosókon szinte sérthetetlen, hiszen bármikor eltűnhet, a falakban, ahová nem követhetjük. A Megfékezés varázslat ebben nyújt segítséget.

A varázslat a mágia törvényeinek egyik ismert, de gyakran elfelejtett kiskapuját használja ki. Nevezetesen: a légies lényről azonnal lebomlik az Aura forma, ha abba Őselemet - következetesképp Paraelemet is - foglalunk. Nem igaz azonban mindez az Elemi Erőre - Elemi Erő Aurával légies teremtmény is övezhető. Csakhogy az Elemi Erő anyagként ellenszegül a neki ütköző tárgyakkal: a falaknak is, melyeken az illető áthatolni kíván. Hiába libben át ellenfelünk kísértetként a falon, az Aura lelassítja, nagyobb erősség esetén meg is fékezi.

Minél erősebb az Aura, annál inkább fékezi viselőjét, hiszen annak annál nagyobb erőfeszítésbe kerül legyűrnie az Elemi Erő ellenálló képességét. Ha az Erő súlymegtartó képessége eléri vagy meghaladja az illető testsúlyát, az áldozat nem képes többé áthatolni a falakon. Ha kevesebb, akkor arányosan lassítja a mozgását minden alkalommal, mikor bármilyen anyagon kíván áthatolni. Ha a súlymegtartó csak fele a testsúlyának, akkor a haladási sebesség is a felére csökken, ha harmada, akkor két-harmadára, ha negyede, akkor három-negyedére.

Nem szabad azonban megfeledkezünk a varázslat elsődleges hatásáról sem: az Elemi Erő Aura védi viselőjét, akárha páncél lenne. Nagy erősítés esetén ez komoly SFÉ-t jelenthet. Tanácsos hát alaposan megfontolni, megéri-e használni a varázslatot, vagy sem.

Köd

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 1

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: míg el nem oszlik

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Teremtés – 5 Mp (1kg)

A Teremtés mozaik sajátos felhasználása. A mozaik segítségével a varázsló egyszerű összetételű anyagokat teremthet, ha összetételüket ismeri. Ki ne tudná, miből áll a köd? Jelen esetben az sem probléma, hogy a teremtett anyag nem meghatározott formában, röggként, tócsaként, felhőként jelenik meg. Mivel a köd súlya elenyészően kevés, ezért már néhány mana-pontból is óriási mennyiségben állítható elő.

A varázslat hatására 10 méter sugarú körben sűrű köd keletkezik, melyben senki sem lát egy méternél messzebb. A ködfelhő alapesetben 10 percig együtt marad, csak ennyi idő alatt oszlik el oly

mértékben, hogy megszűntnek lehessen tekinteni. Természetesen ritkulása folyamatos, nem egyik pillanatról a másikra történik. A szél, különösen az erős szél gyorsíthatja a folyamatot, amely így akár egyetlen kör alatt is lejátszódhat.

Rombolás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 68

Erősség: 1

Sebzés: 15K6

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 perc

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Térkapu – 68 Mp

A varázslat hosszas előkészületet igényel. Először is a varázslónak készítenie kell egy kisebb, de kellően erős tárgyat, melyre maradandóan felírja a Zóna Varázsjelét. Ezután kihajózik a tengerre és a mély vízbe hajítja az elkészített holmit.

Ha a későbbiek során bármikor térkaput nyit a tengerfenekére süllyedt Zóna Varázsjele mellé, hihetetlen pusztítást végezhet a víz segítségével. Elegendő a térkapu másik oldalát a kiszemelt építmény, hegy, vagy elsöpörni kívánt hadsereg felé fordítania, majd megnyitni a kaput. A tengerfenékről irtózatossá nyomással és sebességgel fog átömleni a víz, mely várakat képes percek alatt elsöpörni. A varázslónak egyedül arra érdemes ügyelnie, hogy ő és társai ne kerüljenek a vízsugár útjába, illetőleg, hogy az elfolyó ne ragadja el őket is. Éppen ezért a varázslatot általában hegytetőn állva, a domboldal irányába fordulva szokásos alkalmazni.

Hasznos gyakorlati útmutatásként közöljük, hogy a vízsugár megközelítőleg olyan távolságig hatol el, amilyen mélyen nyugszik a Zóna Varázsjele a tengerszint alatt.

Jelmágia

„A jelek mágikus formulák, a mágikus energia anyagba rögzült megnyilvánulásai. Meghatározó tulajdonságuk nem az anyag, amelyre írják őket, hanem a forma, a rajzolat vonalvezetése. A jelek tehát, bár nem bírnak anyagi minőséggel, mégis az anyag egy változatát jelentik, hiszen a forma, a külalak egyedül az Anyagi Világban meghatározó attribútum ...”

„... Az eltérő - legalábbis az eltérőnek tekinthető - formák, így rajzolatok száma végtelen, végtelen tehát a Jelmágia jeleinek száma is. Ezzel együtt végtelen az így megidézhető mágikus módszerek és hatások sokasága is.”

A bevezetőben Moress Nobren mágus azóta híressé vált munkájából, a Magica Graphicából idézünk. Bizony kevés ma már a Jelmágia legmélyebb összfüggéseit is átlátó varázslók száma Yneven. Moress Nobren mester talán az utolsó volt közülük. Midazonáltal a téma iránt érdeklődő kutató lépten-nyomon mágikus rajzolatok leírásába botolhat más mágusok írásaiban is. Mert a Jelmágia kevésbé ismert törvényeit minden varázsló ismeri - azt is állíthatjuk, a mágia leggyakrabban alkalmazott válfaja ez.

Térkapu pentagramma

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 82 (2x)

Erősség: 1

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 1 óra (2x)

Az idéző pentagramma után a leggyakrabban alkalmazott pentagramma alapú rajzolat. Hatása hasonló a Térkapu mozaikéhoz, számottevő különbség csak működésének részleteiben mutatkozik. Párban használatos, csak akkor teszi lehetővé az átjárást a tér két pontja között, ha a pentagrammát mind az indulási, mind az érkezési oldalon felrajzolták. A keletkező átjáró nem állandó, csak olyankor nyílik meg, ha valaki vagy valami az indulási pentagramma külső körívén belülré kerül. Ilyenkor sem átlátható - akár a térkapuk - és anyagi minőségen túl semmi nem juttatható át rajta - azaz nem alkalmas varázslatok távolbahatására és a Zóna nem érvényesül rajta keresztül.

Hogy egy pentagramma érkezési vagy indulási, netán mindkét szerepet betölti-e, azt felrajzolásakor kell meghatározni. Ezért van, hogy az értő szem a rajzolatra pillantva nyomban képes megállapítani annak rendeltetését. Senki nem képes azonban kiolvasni, vajon hol található a pentagramma párja, ezt legfeljebb tapasztalati úton, a körívet átlépve lehetséges kideríteni.

A pentagrammák tárgy-tárgy szimpátiaviszonyban állnak egymással. Az általuk biztosított térkapu addig üzemképes, ameddig mindkét oldali rajzolat vonalai töretlenek.

(A Térkapu Pentagramma yenei alkalmazásáról a Rúna következő számában, a Térkapukról szóló cikkből értesülhetnek az olvasók.)

Végrehajtó varázskör

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 40 + a varázslat

Erősség: amennyi a beleírt varázslaté

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 30 perc

A Jelmágia egyik kevésbé ismert rajzolata. Sok varázsló még a létéről sem tud, mások, ha hallottak is felőle nem ismerik rajzolatának titkát. A Pyarronban és Doranban nevelkedettek természetesen elsajátíthatják, ha külön fegyelmet szentelnek a Jelmágia tanulmányozására. (Hogy Játékos Karakter ismeri-e felrajzolásának titkát, azt a KM dönti el. Ha engedélyezi, a tanulás 5 Képzettségpontba kerül.) A Végrehajtó Varázskört Moress Nobren dolgozta ki híres lankonti falrajzolatában, a Sydulban. Összefoglaló művében a Magica Graphicában is említést tesz róla - rajzolatát a mai napig ez alapján alkotják.

A Végrehajtó Varázskörbe bármilyen mozaikból felépített varázslat beleírható, és csak akkor aktiválódik, ha valaki a varázskörbe lép. Fontos megkötés, hogy a varázslat - bármekkora legyen is eredeti hatóterülete - csak a varázskör belső körívén belül eső területre, ill. az ott tartózkodókra hat, ott azonban válogatás nélkül mindenkire.

A varázskör felrajzolása 40 Mana-pont, plussz még annyi, amennyi a beleírt varázslat. Mindaddig képes újra és újra végrehajtani a beleírt varázslatot, ameddig vonalai töretlenek.

Kisugárzó varázsjel

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 20/30 + a varázslat

Erősség: amennyi a beleírt varázslaté

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 3 perc

A Végrehajtó Varázsjel ikertestvére. Hatása és működése is ahhoz hasonló. Két válfaja ismeretes: az elsőnél a beleírt varázslat arra hat, aki a varázsjelet megérinti, a másodiknál a varázsjel előtt karnyújtásnyi (1 méter) távolságra elhaladókra - válogatás nélkül. A hatás megnyilvánulása és az érintettek elleni hatékonysága a varázsjelbe írt varázslat természetétől és erősségétől függ. (Például a kicsapó tűznyíl nem feltétlenül találja el az áldozatot.)

Az első változat 20 Mana-pont, plussz annyi, amennyi a beleírt varázslat, a második 30 Mp-tal többé.

Felruházás bélyeg

Típus: mozaikmágia

Mana pont: mint az azonos nevű varázslat

Erősség: végtelen

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc

Három fajtája ismeretes: az Értelemmel, a Tudattal és a Személyiséggel Felruházás. Ezek hatása és alkalmazása megegyezik az azonos nevű boszorkánymesteri varázslattal. Hatásukat arra fejtik ki, akire ráírják őket.

A bélyeg hordozója - az említett varázslatok időtartamával ellentétben - mindaddig megőrzi a ráruházott értelmet/tudatot/személyiséget, ameddig a rajzolat vonalai töretlenek.

Szimpátia varázsjel

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 10 (2x)

Erősség: 1

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 3 perc (2x)

Jelpár, mely tárgy-tárgy szimpátiát hoz létre ét tárgy között, melyekre írják őket. Ha bármely rajzolat megsérül, a szimpátia azonnal megszűnik.

Kémszem varázsjel

Típus: mozaikmágia

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 1

Időtartam: amíg a rajzolat töretlen

Rajzolás ideje: 5 perc (2x)

Jelpár, mely egymással szimpátiaviszonyban álló varázsjelből és bélyegből áll. Az első bárhol, bármilyen tárgyon elhelyezhető, míg a második arra a személyre írandó, aki a varázsjellel látni fog.

Mint már nyilvánvaló, a bélyeg viselője - ha akarja képes a varázsjellel úgy látni, mintha saját szeme lenne. Ilyenkor saját szemével természetesen nem lát. Ha valakin több Kémszem Varázsjel bélyegét helyezik el. Tetszés szerint válogathat, hogy melyikkel kíván látni.

Fontos megjegyezni, hogy a kémszem nem forgatható, azaz egyetlen meghatározott irányba mered. Forgatásáról, mozgatásáról más varázslattal, netalán kahrei mechanikával szükséges gondoskodni.

A rajzolat leírásának Mp-igénye a bélyeg és a varázslat maximális távolságától függ. Ez annyit tesz, hogy ha ennél távolabb kerülnek egymástól, a szimpátiaviszony szünetel, így a kémszem ideiglenesen megvakul.

0 - 20 m	55 Mp
20 - 39 m	60 Mp
40 - 99 m	68 Mp
100 - 999 m	75 Mp

ennél nagyobb távolságra nem alkalmazható

A kémszem addig működőképes, amíg mindkét rajzolat töretlen.

Nyulászi Zsolt

Crondarro del Diabolo

Ismeretlen kutyában és idegen asszonyban sose bízz, fiam!

Crondarro del Diabolo a Ranagolt imádók különös képviselője. P.sz. 3654-ben született, egy gorvki parasztcsalád negyedik gyermekeként. Gyermekkorát az állandó engedetlenség és elégedetlenség jellemezte. Gyűlölte az őt körülvevő szegénységet, csak arra várt, hogy felnőjön, s kitörhessen a családi környezet jelentette zsákutcából. Hamar megtanult olvasni, ezen tudás birtokában pedig megvetett mindenkit, aki nem értette az írott szavakat. Szülei korán tudomásul vették, hogy negyedik gyermekük inkább átok a családban, semmint áldás, így ők is arra a pillanatra vártak, amikor végre felkerekedik, és önnön fontosságának tudatában odébbáll. Crondarro, aki ekkor még nem vette fel a del Diabolo nevet, csak kacagott a szegény Földműveseken. Soha semmilyen munkát nem volt hajlandó elvégezni. Tizennégy éves volt, mikor úgy gondolta, elérkezett az idő, hogy az eddig rejtőző tehetséget megismerje a világ megszökött a szülői házból, családjá és a falu nem kis öröme. Kétnapi élelemmel és egy csorba késsel felszerelve indult útnak, minden határozott cél és elképzelés nélkül. Egyetlen vágy vezérelte csupán: mindenképpen tanulni akart. Bármit, akár fegyverforgatást, akár a mágia használatát. Két nap gyaloglás után, megcsappant elemőzsiával. Falujától távol eltévedve az éjszakában, egyszerre távoli tábornak világára lett figyelmes. Amint lopva megközelítette, két alakot vett ki a lobogó lángok mellett. Egyikük - egy úton lévő Ranagol-pap - köpenyébe burkolózva aludt, míg kísérője unottan őrködött. Crondarro csöndesen visszavonult, hogy zavartalanul töpreghessen. Terve elkészültét azonnali cselekvés követte. Köpenyét levette, szoknyaformán a derekára kötötte. Ruháját kitömté, hosszú haját asszony módra rendezte el. Övébe kést rejtett, majd visszaballagott a tűzhöz. Látótávolságnyira megállt, s szólongatni kezdte az őrt. A fegyveres felpillantott - formás fehérszemély körvonalait látta a fénykör határán. Rég nem járt emberek között, meg azután, kevéske bére sem engedett túlzottan szabad utat vágyainak. Úgy vélte, senkinek nem árt vele, ha most enged a kísértésnek. A „lány” azonban incselkedve távolodott, ahogy az őrlindult felé, egyre messzebb csalva őt a tűztől. Amikor már elég mélyen jártak a sötétségben. Crondarro megállt. A fegyveres, akit csak még inkább felhevített a játék, habozás nélkül hozzálépett. Amikor a jókora kés a torkába hatolt, a férfi kihunyó tudatában még felvillant apja intelme: „Ismeretlen kutyában s idegen asszonyban sose bízz, fiam!”. Miután az őrl hang nélkül összecsuklott. Crondarro hidegvérrel megszabadult álcájától, és elindult a paphoz. Kését az alvó torkához nyomta, majd felébresztette a papot. Ranagol álmos szolgája riadtan ébredt, megdöbbenette kísérője halálhíre - nemigen szokott ilyesmi előfordulni a Kosfejű híveivel. Csak bámulta a kést markoló fiút, aki barátságosan üdvözölte őt, noha a pengét egyetlen ujjnyival sem engedte lejjebb. Az ifjú támadó elmagyarázta, hogy nem kell neki sem pénz, sem élelem, mindössze tanulni szeretne. Életének legtitkosabb, leghőbb vágya, hogy maga is Ranagol szolgája lehessen. Bevallotta azt is, valójában nem akarta megölni a kísérőt, de más utat nemigen látott a zavartalan beszélgetésre. Megígérte továbbá, hogy megkíméli a pap életét, ha az elviszi Ranagol templomába, és mindenben segítségére lesz, hogy maga is pappá válhasson. Miután a még mindig álmos egyházi Ranagol nevében minderre megesküdt, a fiú végre leengedte a kést, és további jó éjszakát kívánt. Reggel aztán tovább indultak. Crondarro átvette a fegyveres szolga szerepét a templomhoz vezető úton. Ott aztán sorsát, esküjéhez híven kézbe vette a pap, s a parasztfiúból papnövendék lett. Első hetét nyomban szigorít büntetésben töltötte, mivel vétkezett egy nála magasabb rendű ellen, egy másiknak pedig halálát okozta. Ekként indult hát Crondarro del Diabolo pályafutása. A tanítvány ezek után a tökéletesen beilleszkedett Ranagol híveinek közösségébe. Kivételes

intelligenciájának hála, nagyon gyorsan tanult. Korábbi tétlen élete megváltozott, megismerkedett a papok tudományával, a teológiával éppúgy, mint a mágia és fegyverforgatás rejtjelmeivel. Könnyen elsajátította a vallás értékrendjét és ideológiáját, hiszen ez nem állt messze attól, amit azelőtt ösztönösen is sajátjának vallott.

Kemény tanulással töltött hosszú évek után Crondarro istene és a mágia hatalmával felfegyverezve lépett ki a templom kapuján. Úgy vélte, leghívebben akként szolgálhatja Ranagolt, ha erejét a hitetlenekkel is megismerteti, szembesítve őket önnön kicsinységükkel. Nekivágott hát a világnak. Megtanulta a pyarroni nyelv Shadonban használatos formáját és a dzsadok nyelvét is. Elhagyta Gorvikot, hogy más vidéken próbáljon szerencsét, az ostoba hitetlenek között. Tisztában volt a veszéllyel, hogy ha lelepleződik, nemigen kerülheti el az inkvizíció haragját, ezért mindent megtett a tökéletes álcázás érdekében. Első útja a Dzsad emírségekbe vezetett itt mindig akad sötét lelkek számára kedves elfoglaltság, lévén igen nagy kereslet az efféle szolgálatokra, Crondarro gyilkossági megbízásokat teljesített, meglehetősen, elég különös filozófiával. Minden esetben felkereste kijelölt áldozatát, és jóindulatúan figyelmeztette az illetőt a veszélyre. Felvilágosította, hogy a biztos halál elkerülésének egyetlen módja, ha kifizeti az eredeti fejpénz háromszorosát - ám ebben a díjban már benne foglaltatik az előző megbízó kiiktatása is. A Ranagol-pap szerint ugyanis önmagában a gyors kezdeményezés még nem érdem, sokat számít a pozíció és a vagyon is. Súlyos ballépés lenne tehát szó nélkül végezni egy többre érdemes személlyel csak azért, mert nem figyelt fel idejekorán egy rosszakarójára. Ha tehát megkapta a kért háromszoros árat, mindig megölte az eredeti megbízót - hacsak az ki nem fizette az új ajánlat háromszorosát. A dzsadok nem kis hányada véli úgy, hogy a külhoni fenyegetései nevetségesek, hiszen mindig egyedül van, s nem látszik sem varázstudónak, sem veszedelmes fegyverforgatónak. Az elbizakodottak eleddig egytől egyig életükkel fizettek tévedésükért. El kell persze mondanunk, hogy a Kosfejű elszánt szolgáját mindaddig komoly szerencse is segítette, hiszen erejét nála nagyobb hatalommal még nem kellett összemérnie. Nemrégiben felvette a misztikusan hangzó del Diabolo nevet, s vallja, hogy Ranagol hatalmának a sivataglakók nem szegülhetnek ellent. Élvezi a kockázatot és a látványos megoldásokat. Egyik legtöbbit emlegetett tette alkalmával a testőrök szeme láttára gyilkolt meg egy jómódú, öntelt kereskedőt. A kalmár karavánja a szomszédos városba tartott; az éjszakákat pompás hintójában töltötte a gazda, fegyvereseitől övezve. A sötét lelkű gyilkos láthatatlanság varázslatot olvasott magára, majd behatolt a tábor területére. Az örök háta mögött emberi vérből Vérgátat helyezett el a kocsis köré, aztán belépett a kereskedő hálójára, és felébresztette az alvót. Láthatatlansága ekkorra megszűnt. Kihurcolta a kalmárt a hintó elé, s odakiáltott az öröknek. A négy vitéz nyomban gazdájára megsegítésére indult, ám a Vérgátán nem juthattak át. Crondarro csak kacagott tehetetlen, tajtékozó dühük láttán, aztán átvágta áldozata torkát, majd ködöt idézett és elmenekült. Azóta is vidáman kalandozik a dzsadok földjén, élvezve az istene adta hatalmat, és nem riad meg semmiféle kockázattól...

Státusz:	Játszható
Kaszt:	Ranagol pap
Szint:	7
Faj:	Ember (gorviki)
Jellem:	Halál, Rend
Vallás:	Ranagol

Képességek

Erő:	14
Állóképesség:	16
Gyorsaság:	12

Ügyesség:	13
Egészség:	15
Szépség:	17
Intelligencia:	16
Akaraterő:	16
Asztrál:	17
Műveltség:	15

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	25/28*
Támadó Érték:	60/56
Védő Érték:	108/97
Célzó Érték:	-
Életerő-pont:	11
Fájdalomtűrés-pont:	54

* tuskés buzogány/tőr sorrendben értendő

Pszi:	A pyarroni iskola mesterfokú használója, a Kyr-metódus pszi ostromával
Szint:	7
Pszi-pont:	35
Max.Mp.:	56

Képzettségek

	Fok/%
2 fegyver: tuskés buzogány, tőr	Af
Pszi	Mf
2 Nyelvtudás (shadoni, dzsad)	Af (5,5)
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Éneklés/zenélés	Af
Hátbaszúrás	Mf
Mágiahasználat	Mf
Asztrológia	Af
Fegyverdobás: tőr	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Kötélékből szabadulás	Af
Álcázás/álruha	Af
Herbalizmus	Af
Lopózás	33%
Rejtőzés	33%

Felszerelés

Tuskés buzogány
Ívelt pengéjű áldozótőr
4 dobótőr

Kovács Adrián

A Kobra tánca

Sogron isten letekint Ynevre, homlokát bosszúsan ráncolja. Tekintete végigsöpör a rónákon, hegyeken, erdőkön - ingerülten állapítja meg, hogy ez a világ sem a régi már. Egyre több idegen istent imádnak, jöttment senkiket. Pillantása megállapodik egy városállamon észak és dél határán, és megenyhül. Igen, itt még állnak a neki szentelt szentélyek és templomok. Ordan népe tudja, milyen az igaz élet. Tudja, hogy minden fontos dolognak ő, Sogron az ura. Övé a Tűz, a Fény, a Tudás, és igen, övé a Bosszú is.

A tűz hónapjaiban járunk. Ez a város legnépszerűbb időszaka. Egymást érik az ünnepek, tűzvarázslók ezrei gyűlnek Ordanba, hogy együtt köszöntsék istenüket... Ebben az időben tilos kígyót ölni. Aki bántani merésze e néma lényeket, azt Sogron, a Tűzkobra könyörtelenül megbünteti. Errefelé bárki inkább halálra maratja magát, semhogy túlvilági boldogságát feláldozza.

Ha eltelnek a Tűz hónapjai, Sogron kígyóit legközelebb a Hatalom és a Szerartások havában ünneplik, ekkor azonban igen látványosan. Ezekben a hónapokban nem tilos érinteni az állatokat, sőt, kötelező a kígyóáldozat Sogron tiszteletére.

Kígyót csak beavatott, hozzáértő áldozhat; ez Főként a tűzmágusok feladata, szigorú szerartási rend szerint.

A szolgálak fonott kosárban hozzák a kígyókat, leteszik a földre, majd hátralépnek. Bevonul a szerartást végző kígyóölő: egyik kezében ezüst, másikban aranytányér. Az edényeket a földre helyezi, s kántálásba kezd, közben leveti cipőit. Felnyitja a kosár tetejét, kiemel egy sötétségtől kábult kígyót, a földre teszi, és vár. A kígyó rendszerint hamar magához tér, és nyomban támad. A kígyóölő gyakorlott mozdulattal megragadja a hulló farkát, felrántja az állatot, majd elkapja és megszorítja a nyakát, közvetlenül a fej alatt. Azután leguggol, meztelen bal lábával a kígyó farkára, jobbal pedig a fejére lép. Mutató- és hüvelykujját végigfuttatja a hulló hátán, kitapintja azt a helyet, ahol a máj és az epehólyag találkozik. Éles kést húz elő, melynek markolatát kígyók díszítik, rövid vágást ejt az állat bőrén, kihúzza az epehólyagot, az ezüsttálba helyezi, majd egy mozdulattal lemetszi a fejet, és az aranytálba teszi. Amikor végzett, újabb kígyót húz elő a kosárból, és előlről kezdi az egészet, a kígyófejeket később rituálisan elégetik, az epékből pedig italt készítenek a szerartásokra. Mivel a vallás nem tiltja a feláldozott kígyók elfogyasztását, ilyenkor szinte az egész város kígyóhúson él. Azt mondják, ettől izmaikba költözik a Tűzkobra ereje.

A következő ünnepi hónap a Harc hava. Ekkor kígyóviadalokat rendeznek, ahol kedvére fogadhat a nép. Lépten-nyomon kígyó-mongúz, kígyó-kutya, vagy éppen kígyó-ember küzdelemben botlik a járókelő. Ezekben természetesen a legveszélyesebb kígyók mérik össze erejüket kiképzett kígyó-harcosokkal: mindkét fél egyenlő eséllyel harcol. A Harc havát kiváltképpen a harcosok kedvelik, míg a tolvajok és orgyilkosok szívéhez a Bosszú hava áll legközelebb. Aki ezekben a hónapokban kígyómérget használ jogos bosszúja beteljesítéséhez - akár felbérelt személyen keresztül is -, bizton remélheti Sogron támogatását. Ilyenkor a mérgek ereje többszöröződik; egy gyenge mérgező kezekben könnyen válhat halálos fegyverré.

A kígyókhöz rengeteg babona és félelem kötődik, amelyek elterjedtek egész Yneven. Azt mondják, a kígyóölők képtelenek fiúgyermeket nemzeni, ezért a nők nem igazán rajonganak értük. Aki leköp egy kígyót, az kígyó által hal meg, méghozzá rövid időn belül. Ha valakit megdobnak kígyószemmel, az megvakul: aki bizonyos holdállásban kígyónyelvet eszik, az megéri az állatok

beszédét; a levedlett kígyóbőr szerencsét hoz; az örölt kígyópikkelyt szerelmi bájitalokhoz használják; akit kígyó látogat meg álmában, azzal különös dolgok történnek.

Szomorú legenda járja egy ordani hercegnőről, aki mindig igyekezett Sogron kedvét keresni, s az isten nem is feledkezett meg róla. Házassága alkalmából, amit a Hatalom és a Szerartások havában tartott, kétezer kígyót áldozott saját kezűleg az istennek, hogy szerencsés legyen a nász. Hamarosan álmot látott, amelyben egy zöld kígyó látogatta meg, és fiúgyermeket ígért neki, aki kilenc hónap múlva meg is született. Teljes boldogságban élt férjével és kisfiával, mígnem egyszer, a Tűz hónapjaiban ellenség támadt rájuk. Kongott a kincstár, a zsoldosok hónapok óta nem kapták meg bérüket parancsnokuk úgy határozott, elhagyják a hercegnőt, ha nem fizet.

A hercegnő megkerestette a birodalom legnagyobb kobráját, egy pincébe vitette, arany kígyókkal díszített ruhát öltött, és segítségért cserébe önmagát ajánlotta Sogronnak - védtelenül bezárkózott a kígyó mellé. A feldühített állat nyomban felágaskodott, s az asszony felé lendült, ám mielőtt megmarta volna, hirtelen visszahőkölt. Nem bántotta a hercegnőt. Az asszonyra ezután álmom szállt, amelyben egy arany-fehér pikkelyű kígyó jelent meg. Reggelre kelvén, amikor felébredt és a kobrára tekintett, jókora ládát látott a kígyó védelmében. Temérdek kincs hevert ott, melyhez a hulló csak a hercegnőt engedte hozzáférni - a Tűzkobra ajándéka, mellyel kifizethettek a zsoldosokat és legyőzhették az ellenséget.

Ha ezek után azt hinnék, hogy Sogron az emberek könyörületes jótévedője, keservesen tévednünk kell. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a hercegnő - aki a regélők szerint továbbra is az isten lelkes híve maradt - utóbb szörnyű halált halt. Egy éjjel, nem sokkal negyedik gyermeke születése után, fekete-ezüst kígyóval álmodott, ami a karjába mart. Amikor felébredt, valódi kígyóharapás nyomát fedezte fel magán. Hamarosan egy kegyetlen mérge hatásai ütözködtek ki rajta. Elvesztette józan esztét, állandó fájdalmak gyötörték, hetekig szenvedett, majd lebénult és teljes öntudatlanságban lehelte ki lelkét. Senki nem tudja, mi lehetett a bűne. Története ékesen bizonyítja: jobb nem zavarni az isteneket.

Akármilyen kínos halált is halt, a hercegnőnek követői támadtak. Megalapították a „Tűzkobra fehér asszonyai” szektát, amelybe csakis érintetlen fiatal lányok léphetnek be. Ezeket rendszerint szüleik adják a hegyekben megbúvó kolostorok valamelyikének. A falak mögött néhány éven át a szerartások és a tiszta élet rendjét tanulják, majd következik a próba és a beavatás, mely az Ordani Nagy Szerartáskönyv szerint a következőképp zajlik:

„A Kobra Fehér menyasszonya, a hamvas, tavaszi bimbó. Pompás tűzrózsák vezetik mátkája elébe, táncolnak, lobognak a szélben.

A Nagyúr kiterjeszti lángoló köpenyét: magához hívja jegyesét, együtt hajlik a virágokkal, szeme mint fagyott téli csillag. S átöleli asszonyát. Csókra nyújtja ajka szirmait az ártatlan virágszál...elfogadja-e a haragvó Nagyúr? Asszonya léssen e földön, avagy, jaj, örök álomba zuhan, hogy egy új életben, tisztább lélekkel újra próbálkozzék?”

Prózai szavakra fordítva mindez annyit tesz, hogy a jelöltnek meg kell csókolnia Ordan legveszedelmesebb kígyóinak egyikét, a tűzkobrákat. Ezt a szinte lehetetlen próbát nagyon kevesen állják ki, ezzel magyarázható, hogy olyan kevés papnője van a szektának. Ezt a szerartást a köznyelv a „kígyó csókja”-ként emlegeti. Befejezésként pedig említsünk meg néhány, Ordanon elterjedt kígyófajtát.

Ordan kígyói

Mosolygó kígyó

Köves, sziklás területeken él, 60-70 cm hosszú, középszürke alapon világoskék, világoszöld keresztsávokat visel. Vackából délután, estefelé bújik elő, szem bogarát szűkíteni, tágitani tudja. Nevét rendkívül bájos mosolyáról kapta - széles szája a fejtető felé görbül -, amit nem tanácsos közelebről

megszemlélni. Külseje nem túl feltűnő, de szerencsére nem igen lehet összetéveszteni egyéb, ártalmatlan kígyókkal. Nem támad meg boldog-boldogtalant, csak azt, aki megijeszti. Mérge fél órán belül őt. Tapasztalt erdőjárók e hulló arckifejezését találóan „halálmosoly”-nak nevezik.

Tűzkobra

Ordan környékén az egyik legelterjedtebb kígyófaj, Sogron legszentebb állata. Ha egy Sogron-hívő észreveszi, hogy valaki meg akar ölni egy Tűzkobrát - anélkül, hogy erre joga lenne -, köteles akár élete árán is megvédelmezni a szent állatot. A Tűzkobra rendkívül pompás, királyi megjelenésű hulló. Egész teste lángvörös a hasa sárga. Támadó helyzetben láthatóvá válik széles csuklyája, amely szintén izzó-vörös. Vízszín szemének pillantása rémisztően hideg, mégsem e vérfagyasztó tekintetről a leghírhedtebb. A Tűzkobra Ordan legveszedelmesebb mérgekígyója, marása azonnal halált okoz. A homokos, szára helyeket kedveli.

Hinolókígyó

Kicsiny, mindössze 20 cm-es állat, a zöld, a kék és a zöldeskék különféle árnyalataiban fordul elő. A sötétebb példányok tavakban, a világosabbak pedig folyóvizekben élnek. A fürdőzőknek ajánlatos vigyázni a kígyó esetleg rátekeredhet a bokájukra, s marása bénulást okoz. A mérge hatása egy órán belül elmúlik, ám ez egy mély tó vagy folyó közepén már oly mindegy.

Rémkígyó

Inkább ijesztő, semmint veszedelmes lény, habár megjelenése valóban tragédiához vezethet. Gyümölcsfákon él, narancssárga alapon zöld foltokat visel, de létezik barna színváltozata is. Feje rendkívül keskeny, szája körül a pikkelyek vicsorgó fogakat mintáznak. Szeme rikítóan vörös, Fejéből szarvak állnak ki, amelyek csupán gyenge szaruképletek, semmire sem használhatók. Mindez csupán ijesztésre szolgál, gyakorta sikerrel. Nemegyszer előfordult már, hogy a gyanútlan szüretelő úgy megrémült egy ilyen állattól, hogy a mélybe zuhant és nyakát szegte. Mérge nem túl ártalmas, marása gyengeséget, majd pár óra alvást okoz. Problémát csak az jelenthet, ha az elgyengült áldozat elfelejt kapaszkodni...

Fekete hóhér

Igazán szép megjelenésű állat, ha sikerül elejteni, bőreből tetszetős övek, hatásos homlokpántok készíthetők. Csillogó kékesfekete színű, fejét sárga pöttyök tarkítják. Hosszúsága átlagos, 60-70 cm. Éjjel indul portyára. Mérge rendkívül erős, a megmárt áldozat szörnyű kínok közt lehel ki lelkét. Először szédülni kezd, majd heves görcsök lepik meg. A mérge megtámadja az idegrendszert, a végtagok rángatózni kezdenek, majd lebénulnak. Az áldozat megőrül, végül beáll a halál.

Fojtókígyó

Az Ordan környékén élő leghatalmasabb óriáskígyó; 8-10 méterre is megnőhet. Rátekeredik áldozatára és összeroppantja. Az embert is gyakran megtámadja. Nappal vadászik, az erdős részeket kedveli. Alapszíne zöld; barna, sárga, fekete és fehér foltok tarkítják.

Ostorkígyó

Karcsú és hosszú, villámgyorsan, ügyesen mászik a fák ágai közt, kisebb távolságokon átugrik, szinte átrepül. A zöld ostorkígyó hasa sárga, háta fűzöld két sötétzöld csíkkal. Emberre veszélytelen, tojásokkal táplálkozik. Szemet gyönyörködtető látvány a sávos ostorkígyó. Vékony piros, fehér, sárga, fekete sávjai sűrűn váltogatják egymást, hasa hófehér. Rovarokkal táplálkozik.

Jóval veszélyesebb az az ostorkígyó, melynek egész teste mélybarna, s vékony piros és arany harántávok díszítik. Marása vakságot okoz.

Szabó Kata

A bárd hangszerei

A bárd varázslatainak ismertetése során többször felbukkan a főhangszer fogalma. Egyes varázslatok csak a segítségével idézhetőek meg, mások pedig erősebbek akkor, ha a bárd ezen adja elő a megfelelő dalt. Kiemelkedően fontos, hogy az Összhangzat, mellyel a Felsőbb Szférából Mana-pont nyerhető, kizárólag a főhangszer segítségével szóltatható meg. A főhangszer mágikus képességekkel bír, melyek egy életen át tulajdonosához kötik. A bárd csak tanítója útján juthat hozzá: a tanítvány, mikor elérte az első Tapasztalati Szintet, gyönyörű hangszert kap mesterétől.

Érdemes elgondolkodni azon, milyen hangszert is válasszon egy kalandozó bárd. Alkalmassint támaszkodhat pusztán önnön énekhangjára is, ebben az esetben azonban nem részesül a főhangszer jelentette előnyök egyikéből sem. Tulajdonképpen csak az Összhangzat megszólaltatására használhatja, Mana-pontjainak elnyeréséhez. Az eljárás tehát hátrányokkal is bír, ám mindenképp biztonságosabb, mint a választott hangszer, hiszen ezt csupán a megnémulás fenyegeti. Azoknak a bárdoknak ajánljuk, akik nem szívesen vállalják a kockázatot, hogy hangszerük megsemmisül, netán elrabolják, megfosztva ezzel őket a mágia használatától. Sokkal többet ad, ám sokkal nagyobb óvatosságot és figyelmet kíván, ha hangszert választ ki magának a zenész. Ez már rendelkezik a továbbiakban említésre kerülő előnyökkel, ám elvesztése komoly csapás a bárd számára - nem csak lelki, gyakorlati szempontokból is. Az eszközválasztás már önmagában is sugall valamit a karakter személyiségéből. A többség a lantot tartja a leginkább elterjedt hangszernek, s bizony, ebben valóban igazat kell adnunk nekik. Mindemellett természetesen sok ynevi énekmondó használ gitárt, fuvolát, esetleg dobót. Egy kalandozó esetében a zenei ízlést azonban háttérbe kell szorítsa egy sokkal kevésbé művészi szempont: a méret. Hisz' képzeljünk csak el egy könnyed, vidám, tőr kardot forgató bárdot, kinek élete harc és szerelem, amint egy hárfát, ne adj' isten, zongorát tol maga előtt. Érdemes tehát minél könnyebben hordozható zeneszerszámot találni. Sokan azért kedvelik a lantot és más húros hangszereket, mert megfelelő méretük mellett még teret engednek az énekhang kibontakoztatásának is. Akik ilyesmire nem törekednek, sok örömet lelhetnek a változatos fuvolákban és sípokban. Nem éppen gyakori, ám létező megoldás a dob is. A sok lantos közt időről időre felbukkan egy-egy különös, szuggesztív énekét dobbal kísérő zenész. Különösen a vadabb vidékeken kedvelik őket, noha érdekes színpoltot jelenthetnek a kifinomult ízléssel bíró társaságokban is. A hangszer típusa egyébiránt befolyásolhatja egy-egy varázslat működését, illetve a hang és dalmágia hatósugarát. Erről a közeljövőben még bővebben szólnunk a RÚNA lapjain.

A játékosnak a karakter megalkotásakor kell meghatározni a főhangszerének fajtáját. A kiválasztott zeneszerszámot legtöbbször neves kézművesmester készíti el, s már önmagában is jelentős értéket képvisel. Igazi erejét azonban a bárd tanítójának mágiája adja mely az ajándékozás pillanatában itatja át a hangszert, egyetlen szó vagy mágikus rúna nélkül. A zeneszerszám ettől fogva mindig a bárd Személyes Aurájához tartozik, legyen bár több száz mérföldre gazdájától, így a Természetes Anyag Mágiája nem hathat rá. Az efféle hangszer, ha jogos tulajdonosa játszik rajta, minden dalmágiához tartozó varázslat erősségét 2E-vel növeli. A bárd szoros kapcsolatban áll vele, minden esetben érzi, milyen irányban, s körülbelül mekkora távolságban van tőle az eszköz. Mivel a zeneszerszámot a Felsőbb Szférából származó, a mester által közvetített mágikus energia itatja át, az ellenáll a legtöbb őselem pusztító hatásának és a nem mágikus fegyvereknek is nehéz tehát elpusztítani, ám nem lehetetlen. Egy körben 50 STP-nél nagyobb károsodást okozó, tűz alapú sebzés (ne feledjük, az elemi tűz a fán kétszeres STP veszteséget okoz!), illetve mágikus fegyverekkel 25 STP sebzés már

használhatatlanná teszi. Ebben az állapotban még lehetséges a javítás, ez azonban nem csupán egy szakavatott kézműves, hanem a bárd jelenlétét is megköveteli, s legalább egy hetes munkát igényel. Ha a sebzés a fent leírtak kétszeresét is meghaladja, a hangszer teljesen elpusztul. A savak és a fagy sebzésük tizedét okozzák rajta, 25 STP elvesztése használhatatlanságot, 50-é megsemmisülést jelent.

A bárdok más, közönséges hangszer segédletével is folyamodhatnak mágiához, ám ez esetben elesnek a főhangszer biztosította előnyöktől, s természetesen nem nyerhetik vissza mana-pontjaikat sem. Ezért tehát, ha valamely énekmondótól ellopják hangszerét, az pillanatnyi nyugtot sem találhat addig, míg vissza nem szerzi. Úgy érzi, lényeg egy részét rabolták el tőle, mely nélkül élete nem lehet teljes. Nem született még bárd Yneven, ki véresen meg ne torolta volna hangszerének elpusztítását, hacsak a halál meg nem gátolta benne. Hiába bízik a tettes abban, hogy egy legyengült, mágiájának fegyvere nélkül küzdő énekmondóval kell csak szembenéznie - a bárdok korántsem ostobák. Gyakorta évekkel később, sokkal nagyobb hatalom birtokosaként térnek vissza, kíméletet nem ismerve. Nem hiába mondják Északon: „Kétféle ember emel kezét egy bárd hangszerére - a mérhetetlenül bátor, s a mérhetetlenül ostoba.” Ha a főhangszer elpusztult, a zenész csak egy nála legalább 5 Tsz-szel magasabb szintűtől juthat újhoz. Ehhez fél éven át a tapasztaltabb bárdot kell kísérenie, s ki kell érdemelnie a hangszert. Természetesen az énekmondó visszatérhet eredeti mesteréhez is, tőle már három hónap elteltével is megkaphatja az áhított eszközt - ha ezt a KM is helyesnek látja. Abban az esetben is igaz ez, ha netán a hangszerét vesztett bárd már magasabb Tapasztalati Szintű, mint egykori mestere. A mágia hangszerbe foglalásakor ugyanis nem a pusztán tudás, hanem a mester-tanítvány viszony a fontosabb. Tanítványt ezért csak 6. vagy annál magasabb TSz.-ű bárd fogadhat.

Kovács Adrián

Taba el Ibara

a homok és a dzsádok földje

Végtelen homoktenger; dűnéi, akár az óceán hullámai, mérföldek ezrein át követik egymást keletről nyugatra, délről északra. A táj éppoly szelíd, s éppoly veszedelmes, mint sósvízű rokona, a Keleti Óceán.

Hullámai - még ha lassan is - követik a viharos keleti szél irányát, olykor gyűrűket vetnek, kisimulnak, felduzzadnak. Dűnéin nem lélekvesztők, hanem karavánok bukducsolnak, útjuk legalább olyan veszélyes istenkísértés, akár a tenger vándoraié. A homok vízpermetként záporozik arcukba, s gyakran betemeti, elnyeli őket, akár az áradat. Biztonságot csak az oázisok apró szigetein, a malomkeréknyi tavak mellett, a táj sárga egyhangúságában vidáman zöldellő pálmafák alatt lelnek. A legtöbben soha nem hagyják el a sivatagot, nem csábítja őket az erdők hűvöse, a hegyek magasa, mert a kietlen, sárga homok a hazájuk.

Ők a dzsádok.

Történelem

Roxund Homoki Históriája részletesen elbeszéli a dzsádok és a Taba el Ibara történetét. Számtalan szerző számtalan munkában boncolgatta már a témát, ne vesztegezzük hát a szót a múltra: lássuk a jelent!

Kultúra

A dzsád kultúra alapjait kétségtelenül a Jann civilizáció adja. Egy világnézet, mely elsősorban számító könyörtelenségéről, mondják: erkölcsi vakságáról ismert. Mindemellert kétségtelenül magasrendű, s a maga módján helytálló. Változatlanul talán csak azért nem maradhatott fenn a dzsádok között, mert alapvetően idegen az emberi természettől.

A dzsád alapvetően tekintélytisztelő nép, mindazonáltal a tisztelet kimutatására több és kötetlenebb lehetőséget ismernek, mint más népek. Nagyobb hangsúlyt fektetnek a valós szándéokra, mintsem a viselkedésre. Egy nagyvezírt nem szükséges ténylegesen megsérteni, gondolkodás nélkül lefejeztet bárkit, ha úgy véli, az illető ellenségesen érez irányában. Ugyanakkor az udvariasság gyakran mentheti a szándékot, azaz udvarias viselkedéssel mintegy bocsánatot kérhetünk érzelmeinkért. Mindez a képmutatás és nyájas hazudozás szövevényét eredményezi. Hogy kitisztuljon a kép, lássunk egy példát! Ha nyíltan megsértünk egy nagyvezírt, holott nem gondoljuk komolyan, minden bizonnyal bocsánatot nyerünk - különösen, ha tisztában van valós szándékunkkal. Amennyiben biztosítjuk barátságunkról, miközben legnagyobb ellenségünk, gondolkodás nélkül kivégeztet - ha rájön a hazugságra. Ellenben, ha nyájas udvariassággal tesszük ezt, nem is nagyon rejtve véka alá valós érzelmeinket, majdnem bizonyos, hogy körülményeskedő udvariaskodás közepette szabadon enged. Idegenek nehezen boldogulnak e szövevényel - nagy is a halandóság közöttük.

A dzsádok szemében sokkal nagyobb tekintély a vagyon, mint más népek esetében. (Különösen igaz ez a pyarroniakra, akik a feleslegesen nagy vagyont lenézik, ha nem párosul hozzámérhető szellemi nagysággal.) A dzsádoknál a vagyon mindent helyettesíthet - s valljuk be, ez gyakorlatias

gondolkodásra vall. Náluk a vagyonnak fokozottan meg kell jelennie a fegyveresek számában, a paloták és ruhák pompájában. A fényűzés kötelező, mert aki nem műveli, az nem gazdag ember, s aki nem gazdag, az - kevés kivételtől eltekintve - senki. Ez a felfogás rányomja bélyegét a művészetükre is, amit a végtelenségig menő túldíszítettség jellemez. Ez náluk nem az ízléstelenség, hanem az ízlés ismérve - hiszen pénzzel minden helyettesíthető. A hivalkodás nem jellemhiba, hanem erény.

Mivel a beszéd az önkifejezés egyik legalapvetőbb eszköze, óhatatlanul érvényesül benne a közízlés. A cikornyás, túlfogalmazott mondatok kívánatosak, a tömönatok, a gondolatok burkolatlan kifejezése ízléstelen; valakivel így beszélni lenézést jelent, s kifejezetten sértő. A felfogás legyűrűzik a legalsó társadalmi osztályokig is, így mindenki többé-kevésbé burkoltan, hosszadalmas mondatokban fogalmaz, s ha teheti, metaforákat, hasonlatokat, allegóriákat használ. A felsőbb társadalmi rétegekben különösen az utóbbi közkedvelt. Alig hallani egyenes, lényegre törő szót, mindent képzettársításokkal, átvitt értelemben fejeznek ki, ami a szemfényvesztő gyakorlottság ellenére is gyakran félreértésekhez vezet. Értelemszerű hát a megszokás, hogy a szolgálkával és a katonai alakulatokban nyíltan beszélnek. Másként a nyílt beszéd csak a felek kölcsönös beleegyezése után veheti csak kezdetét.

Gazdaság

A dzsád nép „nemes” vérvonala, tehetsége számtalan dologban megmutatkozik, de szinte semmiben sem jobban, mint gazdasági érzékükben. Hihetetlen ráérzéssel kezelik a pénzt: átlátják a hiányból és a többletből eredő összefüggéseket, a kereslet és kínálat iratlan törvényeit. Tudják, mekkora hatalmat biztosít a pénz, s ennek megfelelő óvatossággal és áhítattal forgatják. Ezt a világ más részein is hamar felismerték, és előszeretettel bízták vagyonukat dzsád „szakemberekre”. Megszülettek és megerősödtek a dzsád bankházak, s ma már Ynev messze legmeghatározóbb pénzintézetei - bár a rossz nyelvek szerint egy dzsád bankházba sokkal könnyebb betenni a pénzt, mint kivenni onnan.

A Taba el Ibarában a kereskedelmet semmilyen törvény nem korlátozza. Bárki, bármit, bárhonnán, bárhová szállíthat, ha el tudja adni. A vámok, a tiltott áruk intézményét nem ismerik, s ebből kifolyólag gyakran támadnak nézeteltérések más népek kereskedőivel, katonáival.

Számtalan árucikket készítenek, melyet más országokban nem szívesen látnak - gondoljunk csak a mérgekre, vagy az Al Bahra-kahremre. A dzsádot az efféle tilalom nem tartja vissza, mit sem izgatja, hogy tevékenységét kereskedelemnek, vagy csempészetnek nevezik. Egyetlen dolog számít, a haszon.

Az üzletben tisztességnek helye nincs, minden annyiba kerül, amennyiért eladható. Szabott árak nem léteznek, az árak hűen követik a vevő erszényének hasasságát. Akin látszik, hogy igazán szüksége van a holmira, elveszett ember, burnuszát-fezét ott fogja hagyni érte. Alkudni kötelező; aki nem teszi, azt lenézik, hiszen ostoba. Általában az elsőként mondott ár fele a végösszeg - ez a kereskedőt és a vásárlót is elégedettséggel tölti el.

A dzsád kereskedelem jellegzetes képződménye a bazár. Kialakulását a vásárlónak köszönheti, aki mindent egy helyen szeret beszerezni. A bazár gyakran egész városrész, számtalan kisebb-nagyobb kereskedés összessége, ahol az azonos holmikat árusítók, azonos mesterséget űzők egy-egy utcácskába gyűlnek össze. Elmaradhatatlan alakjai a kannákat cipelő vízárús és egyéb vándorárúsok. A bazároknak - mondják - minden megvásárolható, s olykor ősi, vagy mágikus tulajdonságú holmikra is bukkanhat a türelmes kutató.

Hatalom

A dzsadok majd tucatnyi államalakulatot hoztak létre a Taba el Ibara területén. Ezek társadalmi felépítése megtévesztésig azonos, különbségek csak a sejkék és emírek nevében, valamint a termelt árucikkekben mutatkoznak.

A hatalom mindenütt kétpólusú: az uralkodó és a legnagyobb kereskedőházak vezetői között oszlik meg. Az uralkodó - sejk vagy emír - az uralkodócsalád apai ágon legidősebb férfitagja. Teljhatalmú úr, aki döntéseiben törvényt nem ismer, csak a politikai helyzetet veszi figyelembe. Tanácsos bírnia a nagy kereskedőházak többségének támogatását, mert az ő kezükben összpontosul a vagyon és a gazdasági hatalom, ami jelentős tekintélyt kölcsönöz - s nemléténél csak az veszélyesebb, ha az ellenfél birtokolja.

A kereskedőházak egy-egy dúsgazdag család tulajdonai, kiegészülve a hozzájuk gazdaságilag kötődő kisebb házakkal. Nem feltétlenül kereskednek, sok közülük termelő munkát végez, forgatja a pénzt, vagy az alvilágot tartja kezében. A házakat általában a legnagyobb tulajdonrészt birtokló család feje irányítja, de olykor a Családi Tanács, vagy egy tehetsége alapján választott családtag áll az élen.

A katonai hatalom a nagyvezír kezében összpontosul. Ő az uralkodó legidősebb öccse, vagy más, közeli rokona. Esetében az alkalmatlanság - az uralkodóval ellentétben - okot adhat felmentésére, mely esetben a sorban utána következőt illeti meg a jog. Köteles engedelmeskedni az uralkodó parancsainak, akarátának megfelelően irányítani a seregeket. Mégis, gyakran előfordul, hogy a nagyvezír katonai puccsot szervez, majd átveszi a hatalmat. Ehhez bírnia kell a főtisztek támogatását, mert a sereg nem rá, hanem az uralkodóra esküdtött fel. Egyetlen alakulat mégis akad, mely felett soha nem rendelkezhet, az emír illetve sejk személyes testőrsége, mely a legképzettebb, elit katonák soraiból kerül ki.

A vallási hatalom a dzsadoknál nem számottevő, általában nem jut tovább a fanatikus szektáknál, szervezeteknél. Ennek oka egyrésztől, hogy az istenek a lélek és a túlvilág dolgaiért felelősek, nem az anyagi világ hívságaiért, mint amilyen a hatalom és a politikai befolyás; másrészt mindenki tisztában van vele, hogy a papok nem mindig az istenük akarátát közvetítik, hanem sokszor saját érdekeiket öltöztetik a szentség leplébe. Am az ilyesmi itt természetes, senki nem is ítéli el, legfeljebb nem hisz benne, és főként nem követi.

Tudomány és vallás

A dzsadok vallása három istent ismer - a párhuzam a kasztrendszerrel szembeötlő. Galradzsa, a főisten, az uralkodók és az utazók istene, Doldzsah a tolvajoké és a katonáké, Dzsah a polgároké. Mindhárom istennek külön templomokat emelnek, mindhármat saját papjai szolgálják. A papok egy-egy próféta útmutatásait követik, s mivel a legtöbb próféta eltérően értelmezi az istenek akarátát, a dzsad vallás terebélyes és bonyolult, nem mentes a hamis prófétáktól, fanatikus szektáktól, megtévelyedett örültektől. A legtöbb és legbefolyásosabb követővel a Dzsiah-gat, a Hagyományos út rendelkezik, amely a legelső próféta, Fahyad útmutatásait tekinti irányadónak.

A dzsadok szoros kapcsolatban állnak istenükkel, rendszeresen imádkoznak, s hajlamosak a vallási fanatizmusra. Ez azonban a vallás egészét jelenti, nem egy-egy templomot vagy papot. A bizonyítottan szent embereket, akik eltaszítják maguktól a világi hívságokat, rongyokban járnak, könyöradományokon élnek, s egész életüket az isteni tanítások értelmezésének szentelik - egyszóval a prófétákat - őszintén tisztelik. Ilyen emberre kezdet emelni a legnagyobb vétségek közé tartozik.

Épp ilyen tisztelet övezi a világi bölcseket, a tudósokat, filozófusokat. Ennek csak egyik oka az átszellemültség elismerése, a másik, hogy a tudósok közel állnak a méltóságokhoz, ezért is tartoznak a

legfelső kasztba. A dzsad tudomány meglepően fejlett, aminek magyarázata társadalmi elismertségében rejlik. A jó eszű, alsóbb kasztokból származó ifjak számára a felemelkedés egyik legszabóttabb útja a tanulás. Bár gazdasági okokkal is magyarázható, mégis inkább szerencsésnek mondható a szokás, hogy a gazdagság kimutatásának, a fényűzés bizonyításának bevett módja a tudósok támogatása, a tehetséges gyermekek taníttatása. A legtöbb iskola a Taba el Ibarában kereskedőházak, sejkék és emírek tulajdona.

Különösen híresek a dzsad alkimisták és herbalisták, és persze Abdul al Sahred óta a nekromancia űzői.

Társadalom

A dzsadok nem túl szigorú, mérsékelten komolyan vett kasztrendszerben élnek. A kasztok között szabad az átjárás, bárki felemelkedhet vagy lecsúszhat - bár ez utóbbi az uralkodó kasztban nem jellemző. Négy fő kasztot ismernek: az uralkodók, az utazók, a tolvajok és katonák, valamint a polgárok kasztját.

Az uralkodók kasztjába tartoznak a nemesek, a főbb papi méltóságok, a nagyobb kereskedőházak vezetői, a művészek és a tudósok.

A tolvajok és katonák kasztját a zsványtörvényeket betartó tolvajok és útonállók, szélhámosok és ügyeskedők, továbbá a hivatásos katonák alkotják.

Az utazók kasztjába soroljuk az utazókat, az utazó kereskedőket, kalandorokat és kalandozókat, egyáltalán mindazokat, akik életük jelentős részét úton, utazással töltik.

A polgárok kasztját mindazok alkotják, akik az eddigi kasztokból kimaradtak, de nem kaszton kívüliek.

A kasztonkívüliség egyben törvényenkívüliséget is jelent, őket nem védik a más kasztok tagjait óvó törvények. Elsősorban a gyilkosok, rablógyilkosok, rabszolgák, és a nemkívánatos idegenek tartoznak ide, de a törvénykezési joggal rendelkező uralkodó kasztúak bárkit kaszton kívülivé tehetnek.

Az átlag dzsad fáradhatatlanul dolgozik egész életében. Általában kézműves, kereskedő vagy pásztor - ez az a három polgári céh, ahová tartozhat. Ha nem képes kitörni a középszerűségből, soha nem gazdagodhat meg, sosem lesz vagyona, csak él egyik napról a másikra. A fellahok, a kétkezi segédmunkások sorsa még mostohább, gyakran rosszabb, mint a rabszolgáké, akik legalább enni kapnak gazdájuktól.

A kereskedőházak, kézműves céhek vezetőinek élete sokkal rózsásabb. Jelentős vagyonnal rendelkeznek, több üzlettel, műhellyel, gyakran palotával, esetleg még háremmel is. Nyitva áll előttük az út, hogy még inkább megtollasodva bekerüljenek az uralkodók kasztjába.

Az uralkodó kaszt tagjai fényűzően élnek. Palotáik, katonáik, számtalan rabszolgájuk van. Nem szenvednek hiányt semmiben, és saját házukban legtöbbször még törvénykezési joggal is rendelkeznek. Hacsak nem valamely földterület adókiivetési joggal felruházott urai, jól teszik, ha ügyesen forgatják pénzüket, mert a pompa a dzsadoknál irgalmatlanul drága - ám elmaradhatatlan és kötelező.

Katonának lenni sok szempontból könnyű, ám természetesen ennek is megvannak az árnyoldalai. Ételre, italra, szállásra nincs gondjuk, s a zsold elegendő az érzeki - vagy prózaibb - élvezetekre. Ám engedelmeskedni kell a feljebbvalóknak, együtt élni a fegyellemmel, ami egy dzsad számára nem kis feladat. A veszélyek nem lebecsülendők, örökösök a csaták a rablókkal, tolvajokkal, mások katonáival, s mindemellett a dzsadok számára az emberélet korántsem túlságosan drága. Aki túléli, egyre feljebb és feljebb kerülhet a ranglétrán, akár meg is gazdagodhat.

A tolvajok felelőtlen, a holnappal mit sem törődő emberek. Egyik napról a másikra élnek, ám többnyire igen jól. Többségük utcagyerekként kezd, akit a szükség kényszerít rá, hogy másokét elvegye. Mondják, az utca remek tanítómester, de közelebb járunk az igazsághoz, ha úgy fogalmazzuk:

a tehetségtelen tanítványok gyorsan, és nyom nélkül tűnnek el, akár egy nyirkos börtön, akár a forró sivatag mélyén. A tehetségesek ellenben valamely tolvajklán tagjaivá válnak, ami társadalmilag is elfogadott egzisztenciát teremt számukra. Klánjuk pártfogását élvezik, s bár másokét elvenni bűn, és a törvények is szigorúak, őket enyhébb büntetések sújtják. A legjobbakból kerül ki a klán vezetőinek újabb nemzedéke is.

Törvények

A dzsad törvények kegyetlenek, embertelenek és gyakran indokolatlanul szigorúak, ugyanakkor megkövetelik a bűnösség cáfolhatatlan bizonyítását. Más kérdés, hogy a törvénykezés joga együtt jár a kegyelemadás jogával is, azaz aki törvénykezik, bármikor, bárkinek indoklás nélkül kegyelmet adhat. Minél magasabb méltóságú a törvénykező, annál kevésbé szükséges szó szerint értelmeznie a törvényeket. A hatalmi lánc utolsó tagja az emír illetve a sejk, aki azt tesz, amit jónak lát, mert ő maga a Törvény. Ugyanez igaz a bizonyíték cáfolhatatlanságának elbírálására is.

A víz létfontosságú a dzsádok számára, ezért a kutak mérgezését, betemetését halállal büntetik. Tolvajlásért kézlevágás, más asszonyának elszerezéséért kasztrálás, hazudozásért nyelvkitépés, kémkedésért megvakítás jár. Az emberölésnek halál a büntetése, a kisebb csínyeknek alapos verés. A börtön csak járulékos büntetés, annak jár, aki túlélte az ítélet-végrehajtást.

A sivatag mélyén nem ismernek törvényt, csak törvénykezési gyakorlatot. Köreikben a legsúlyosabb vétség a vízlopás és -pocsékolás. A vándorló törzsek is csonkítanak olykor, de legjobban a problémamentes megoldást, a halálbüntetést kedvelik. Ennek legkifinomultabb formája, mikor az elítéltet összekötözték kézzel és lábbal állig a homokba ássák, és sorsára hagyják. A sivatagot járva az utazó gyakran botolhat efféle mementőkba.

Utazás

Az utazásnak, az áru szállításának a sivatagban egyetlen módja létezik: a karaván. Rövid távolságra máhás lovakat, hosszabbra tevéket használnak. A szekér kizárólag a két legdélibb államban, al Avdalban és al Mugafféban közismert.

A karavánok a sivatagban a legkritább esetben haladnak toronyiránt, általában valamelyik közismert karavánutat követik. Ezek naponta, de legfeljebb minden harmadik nap érintenek egy-egy sivatagi kutat, vagy oázist. A karavánutak forrásai közösek, azokból minden szomjas ember részesülhet, de a pazarlás komoly illetlenség. A víznyerő helyek közelében az utazók mindig számíthatnak lesben álló rablókra, s alkalmasint azzal sem árt tisztában lenniük, vajon nem egy vándorló törzs tiltott kútjára bukkantak-e? Célszerű sivatagi vezetőt fogadni, aki tisztában van a tulajdonviszonyokkal, mert a törzsek a vízlopást halállal büntetik. A tisztázatlan tulajdonú kutakból jobb nem inni, míg fel nem tűnik a helyszínen gazdája, akitől engedélyt lehet kérni. Nem ritka, hogy a jóindulat ajándékba, pénzbe kerül.

Aki a sivatagban gyorsan kíván haladni, zöldfülűségéről tesz tanúbizonyságot. A süppedős homokban fárasztó a járás, embernek, állatnak egyaránt, a hőség irgalmatlan, a víz kevés. Aki még sietséggel is tetézi a fáradalmakat, könnyen elvesztheti állatait, embereit, saját életét is. Egyesek még azt az ostobaságot is elkövetik, hogy a rövidebb táv reményében elhagyják a karavánutakat, s valamely égtáj felé nekivágnak a sivatagnak. Ezt még a dzsádok sem nagyon merészelik megtenni, legfeljebb a vándorló törzsek - ők a sivatag igazi lakói.

A sivatagi utazás törvényei íratlanok, apáról fiúra szállnak. Felkészítik az utazót a nappalok izzó forróságára és az éjszakák jeges hidegére. Előírják a kellő öltözéket, a teendőket a homokviharok közeledtekor éppúgy, ahogy tanácsokkal szolgálnak a sivatagi rablók vagy a homoki elfek ellen is.

„Haladj a dombok között, hogy rejtve maradj, csak a megfigyelők hágjanak a dűnék gerincére! Rendelj ki elő- és oldalvédeket! Hajnalban és alkonyatkor utazz, a déli nap heve elől rejtőzz ponyva alá, az éjszakai hideg ellen burkolózz pokrócodba! Ha homokvihar közeleg, feszítsd ki ponyvádat a szél ellen, s rejtőzz alá, vagy feküdj a lefektetett állatok mögé! Ha régóta nem ittál, ne vesd magad mohón a kút friss vizére, s állataidnak se engedd, hogy ezt tegyék! Kösd egymáshoz a tevéket, ha egyet el is nyel a homoktölcsér, kihúzhasd, és a málhát visszaszerezd! Ha sivatagi rablók ütnek rajtad, tereld körbe az állatokat, eleven erődöt építve belőlük. Ám ha homoki elfel találkozol, felejtse a portékát, a tevét, és menekülj, ahogy a lábad bírja!”

al Abadana

A legelső, és kétségtelenül legjelentősebb dzsad állam az al Abadana emirátus. Területe nagyobb, mint az összes többié együtt. Ugyanez igaz lakosai számára is, s ennek egyenes következményeként haderejére is. Vezető szerepe megkérdőjelezhetetlen, messze a legjobban szervezett ország a Taba el Ibarában.

Területén él a tisztavérű jann családok kilencvenöt százaléka. Ők irányítják az országot, a seregeket, a gazdaságot. Ők állnak a legnagyobb abadanai kereskedő- és bankházak élén. Számuk a kezdeti tízezrekhez képest az idők során riasztóan megcsappant, mára nem több, mint ezer főre tehető. A züllés az emberekkel való keveredés, ahogyan manapság emlegetik, a „vérfertőzés” következménye. Vérük tisztaságát féltékenyen vigyázzák, a nem száz százalékosan tisztavérű utódokat kitaszítják maguk közül, s csak kisebb jelentőségű feladatok elvégzését bízzák rájuk.

Származásukat titokban tartják, a háttérben maradnak, sokszor álnevek, kitalált személyek, előtérbe állított dzsadok mögé bújnak. Gyakorlatilag az emíren és családján kívül senkiről nem tudható biztosan, tisztavérű jann-e? Sokan büszkélkednek ilyesmivel, ők azonban - minden bizonnyal - legfeljebb „vérfertőzöttek”, vagy egyszerű dzsadok.

A jannek külsejükben megkülönböztethetetlenek a dzsadoktól, de mentális észlelésben járatos varázsló (8. TSZ felett) a Mentál Szem diszciplínával azonnal leleplezheti őket. Talán ennek tudható be, hogy a jannek ritkán mutatkoznak tömegek előtt, s kerülnek az ismeretlenek társaságát.

Az al Abadana emirátus mindenképpen a legcivilizáltabb dzsadok lakta ország. Abadanán, a fővároson kívül számtalan nagyvárossal büszkélkedhet, területén alig élnek nomád pásztorok, a lakosság túlnyomó része kézműves, kereskedő vagy katona. A közbiztonság a világ más tájain megszokottal vetekszik, ami Taba el Ibarában lenyűgöző eredmény.

Az ország gazdaságilag is a legerősebb, amit nemcsak politikai elsőségének, hanem a fővárost Erionnal összekötő térkapunak is köszönhet. Egyetlen jelentősebb dzsad kereskedőház sem követheti el a hibát, hogy ne rendelkezzen lerakattal Abadanában, s bizony, Erionban is. Bármily költséges is a térkapun át történő szállítás, mégiscsak a legjelentősebb kereskedelmi út a dzsadok és a világ egyéb tájai között. A kisebb házak a nagyobb nyereség reményében szállítanak tengeren és karavánutakon is, de ezek az utak elsősorban az áru Abadanába juttatására szolgálnak.

Megjegyzésre méltó érdekesség, hogy Abadanában készítik a világ legkeményebb, nem mágikus természetű fémből kovácsolt kardját, a jann-szablyát. Aki birtokolt már efféle ritka fegyvert, állítja, hogy törhetetlen. Előállításának módja félve őrzött titok, annyi azonban bizonyos, hogy mágia segítségével kovácsolják.

el Hamed emírség

A legnyugatibb fekvésű emírség, területén halad keresztül a legtöbb Ordanba igyekvő karaván. A Taba el Ibarában itt él a legtöbb nem dzsád származású lakos, ami kimutathatóan civilizált viszonyainak, és nagyvezíre, Rahim el Haszra politikájának köszönhető.

El Hamed rövid két évtized alatt a világ szemében a Taba el Ibara kapujává lépett elő. Manapság az sem ritka, hogy Ynev országai és hatalmai - különösen az északiak - nem Abadanán, hanem el Hameden keresztül tartják a kapcsolatot a dzsád néppel. Nem tudható, melyik tény következik a másiktól, de Ynev szerte az el Hamed-i dzsád bankházakat tartják a legmegbízhatóbbaknak. A megszokás újkeletű, ám az ideáramló aranyak máris éreztetik hatásukat el Hamed gazdaságának és befolyásának erősödésében.

Bankházain és civilizáltságán túl az emírség még egzotikus és méregdrága illatszereivel hívja fel magára a világ figyelmét. A különleges esszenciák összetételét és elkészítését a legszigorúbb titok övezi, a párolóműhelyeket az emír személyi testőrsége őrzi éjjel-nappal.

el Sobira emírség

A romlottság és a bűn fészke a Taba el Ibarában. Pyarron iránt elkötelezett történetírók Krán bástyájaként szokták emlegetni - ami, lássuk be, erős túlzás. Tény, hogy Sobira emírje más szemszögből szemléli a világ dolgait, mint el Hamed, vagy al Abadana uralkodója, az emírség mégsem vehető egy burnusz alá Gorvikkal.

Az ellenségeskedés forrása az emírség legfőbb kiviteli cikke, a bódító hatású fűszerkeverék, az Al-Bahra-kharem. Krán zsákszámra vásárolja, segítségével sokszorozza meg orkjai harci kedvét. Sobira alaposan megkéri a szer árát, s nagybani, állandó vevője révén dúsgazdag. Az emírség másik jellemző árucikke a világ sokkal több tájára eljut. Ezek a zenélődobozok, mechanikus játékok és egyéb hasonló szerkezetek. Nem egy ezek közül azonban rafinált orgyilkos holmi!

Kránt érzékenyen érintené a sobirai fűszerszállítmányok elmaradása, ezért mindent elkövet, hogy növelje befolyását az emírségben. Hiába terjeszti azonban eredményesen Ranagol hitét, hiába züllesztí Sobira lakosságának erkölceit (Gorvik mintájára), az emír keményen ellenáll, s el Sobira a mai napig megőrizte teljes függetlenségét.

Kár lenne azonban tagadni, nem egy olyan orgyilkos klán vetette meg itt lábát, melyet a Taba el Ibara más országaiban tüzzel-vassal üldöznek. A fővárosban - de a sivatagi állam más településein és útjain is - a közbiztonság csapnivaló. Ide gyűlik és menekül a Taba el Ibara összes söpredéke, akiket máshol már nem tűr meg hátán a homok.

A fővárosban nyíltan tevékenykednek Ynev leghírhedtebb orgazdái, s ide futnak be a rabszolgavadász karavánok is. A rabszolgapiac egyedülálló, itt ugyan nem kérdezik, ki mi volt azelőtt, hogy láncra verték. Ha fényes nappal valakit kirabolnak az utcán, a városiak félénken visszahúzódnak, meg sem kísérlik hívni az őrseget. A klánok, bűnözők keze ugyanis az emír palotájáig is elér: aki alkalmatlankodik, hamar valamelyik börtön mélyén találhatja magát.

Pyarron mindent elkövet, hogy rákényszerítse az emírt a Fű előállításának betiltására, de a dúsgazdag, a sajátján kívül még számos zsoldoshadsereggel is megerősített el Sobira merészen dacol a legnagyobbak haragjával is. El Hameddel szüntelen és viharos érzelmek kísérté háborúságban áll. Ha az északi szomszédot nem támogatná a fél Délvidék és a hatalmas Abadana, s nem választaná el tőle dűnék végtelen sokasága, Sobira hónapok alatt letörölné a térképről.

al Madoba emírség

A világ egyik legunalmasabb helye. Kedvező fekvése dacára civilizálatlan, területén egymást váltják a sivatagos és a sivár, füves pusztaságok. Teve- és lótenyésztésből tartja fenn magát - bár vagy koldus, vagy vak, aki vásárol az itt nevelt gebékből.

Al Madoba emírje jórészt csak az adók behajtásával foglalkozik, országa felemelkedésével nemigen. Övé az egyik legfényűzőbb palota Abadanában, az év nagy részét itt tölti. Mondják, dühroham lesz úrrá rajta, valahányszor kötelessége visszaszólítja tevehajcsárok lakta hazájába.

al Mugaffe emírség

Az országot a legnagyobb dzsad kereskedőházak egyike, a Mugaffe alapította. Nemes vérvonallal nemigen büszkélkedhetett - legfeljebb temérdek rúpiával - ezért a szorosan vett Taba el Ibarában nem jutott földhöz. A Shibarán túl, a Kereskedő Hercegségek között azonban örömmel látták. Al Mugaffe lett a nyolcadik, és testvérállama, al Avdal a kilencedik Kereskedő Hercegség. Bár al Mugaffét gazdasági és politikai érdekei a Hercegségekhez kötik, sejkjének szíve a Taba el Ibara és a dzsadak felé húz.

Al Mugaffe városai a dzsad viszonyokhoz képest tiszták és rendezettek, útjai már-már valóban útnak nevezhetők. Építészetében foggal-körömmel ragaszkodik a dzsad hagyományokhoz, egyáltalán, lépten-nyomon bizonygatja a Taba el Ibarához való tartozását.

Fő megélhetési forrása a kereskedelem, és a helyben előállított olcsó, jellegtelen illatszerek, melyekkel elárasztja a világot. Ehhez kapcsolódik a különös népszokás is, mellyel al Mugaffe kivívta, hogy minden utazó-történetíró említésre méltassa visszaemlékezéseiben:

„...Más, vízben bővelkedő dzsad városokban is szokás a nap legforróbb időszakában az utcák locsolásával enyhíteni a hőséget. Mivel a víz ritka kincs a sivatagban, ez a gazdagság bizonyítéka. Al Mugaffe lakói nem elégedtek meg a fényűző pazarlás ezen változatával, ők a vízbe olcsó illatszereket is kevernek. A várost éjjel-nappal illatfelhő övezi; bosszantó szervezetlenség, hogy minden lakos a maga kedvenc esszenciáját keveri a vízhez. Az illatok lépten-nyomon változnak, keverednek, ami az ehhez nem szokott utazóknak fertályóra múltán szünni nem akaró, tompa fejfájást okoz...”

al Avdal sejkség

Al Avdalt - al Mugafféhoz hasonló körülmények között - az Avdal kereskedőház alapította. Testvérállamával ellentétben nemcsak, hogy nem ragaszkodott a dzsad hagyományokhoz, de el is utasítja azokat. A sejk - a kereskedőház feje - és egész családja áttért a pyarroni hitre, s erre szorítja népét is. A városokban dzsad templomokat nemigen találni, az emberek a világ más tájainak ruháit viselik, dzsad mivoltukra már csak külsejük, s néhány - a vízpipázáshoz hasonló - kiirthatatlan szokásuk utal. Al Avdal inkább hasonlít a délebbi Kereskedő Hercegségek városaira, mint a dzsad településekre.

A sejkség a legkevesebb befolyással sem rendelkezik a Taba el Ibarában, minden jóra való dzsad a homokba köp, ha az Avdal nevet hallja - ez persze a kereskedelmi kapcsolatokon mit sem változtat.

Abu Baldek emírség

Apró ország a sivatag mélyén, területe egyetlen városra, a Taba el Ibara legnagyobb ismert oázisára korlátozódik. Ősi eredetű település, egy szakadár jann dinasztia alapította még a történelem kezdetén.

A város öt bővizű forrással és két tóval is rendelkezik, vegetációja mesésen dús. Abu Baldek az édenkert szinonimája a dzsádok számára.

Messze földön híres különlegessége a baldeki rózsakert, mely az emír palotáját övezi. A kert már szépségével is felhívja magára a figyelmet, hírnevét azonban az itt nemesített egzotikus rózsának köszönheti. Gyönyörű virága páratlanul kellemes, de erősen bódító hatású illatot áraszt, tüskéinek szúrása veszedelmesebb a csörgőkígyó marásánál is.

A rózsailat belengi az egész várost, s bár a helyiekre már nem hat, az idelátogatókat elbódítja, s rendszeresen álomba ringatja. A baldeki rózsa a szépség és a veszedelem együttesének jelképe Yneven, s a világ minden táján az egyik legkelendőbb árucikk. Egy-egy szálért száz aranyat is megadnak. Nem csoda hát, hogy fegyveresek tucatjai őrzik az emír kertjét a rózsatolvajoktól.

Abu Baldek Shibara emírség

Abu Baldek elpártolt nagyvezíre telepedett le itt lázadó seregével még évszázadokkal ezelőtt. Az ország kezdetben rablóhadjáratokból tartotta fenn magát, de ezzel Abadana közelsége miatt hamarosan felhagyni kényszerült.

Az emírség ma al Abadana kicsinyített, s bizony sokkal gyarlóbban megszervezett mása. Fővárosa, Habira rabszolga-kereskedelméről nevezetes. A rabszolga-kereskedések inkább az előkelő ékszerüzletek hangulatát idézik, semmint el Sobira piacaiét. Ehelyt fürdetett, tiszta ruhába öltöztetett, minőségi „árut” talál az érdeklődő - és ami a legfontosabb, az itt vásárolt rabszolgák üzleti értelemben véve is „tiszták”, nem fordulhat elő, hogy a tulajdonoshoz idővel beállít egy rokon vagy ismerős a vásárolt „portéka” szabadságjogait firtatni.

Habirában külön üzletág a rabszolgák tanítása: számtalan mesterségre, szakmára kiképzik őket. A vevő úgy vásárolhat, ahogyan a hétköznapi árukkal tenné: ha kéjnőt, fegyverforgatót, szakácsot vagy bármi effélét szeretne, csak fel kell keresnie az arra szakosodott rabszolga-kereskedést. Kétségtelen, hogy Habirában drágább a rabszolga, mint máshol, de sebj, a város a hasas erszényű vásárlók igényeinek kielégítésére rendezkedett be.

el Qusarma sejkiség

Maga a titokzatosság; nevéhez az ismeretlenség, a rejtély képzete társul. A Sheralból eredő Shibara forrásvidékén terül el, földje nem sivatag vagy szikár sztyeppe, hanem burjánzó őserdő. Irigylet gazdagságát főként a Shibarán leúsztatott fának köszönheti, ami a dzsádoknál méregdrága és soha nincs belőle elég.

El Qusarmáról keveset tud a világ, utazó nemigen járt odafenn, s lakói - kik magasabbak és erőteljesebb testalkatúak, mint a többi dzsád - jóval kevésbé beszédesek.

al Hidema emírség

A karavánutak közismert végállomása; kiterjedt oázis a „mélysvivatag” határán. A Fayumával rokon, a nomád életmódot feladó Kharami törzs alapította majd' két évszázaddal ezelőtt. Jó kapcsolatot

tart fenn a három legnagyobb vándorló törzssel, a velük folytatott kereskedelemről él. Bár örökös háborús zónában, a három törzs területeinek találkozásánál fekszik, közismert semlegessége szavatolja biztonságát.

Feltételezhetően szoros kapcsolatban áll a dzsádok által rettegett és gyűlölt Fayuma törzssel, sőt, gyanítható, hogy rablásra bujtogatja őket, amiből utóbbi orgazdaként nem kevés hasznot húz.

Kisebb sejségek

A kisebb, egy-egy oázist jelentő sejségek száma a Taba el Ibarában száz fölé tehető. Legtöbbjük a karavánok kiszolgálásából, s a helyi kézműipar termékeinek eladásából él. Nem egy közülük kereskedik a nomád törzsekkel is, és bizony gyakorta az orgazdaság vádjá sem alaptalan.

A mélysivatag

A dzsádok mélysivatagnak nevezik a Taba el Ibara lakatlannak vélt, feltérképezetlen területeit. A mélysivatagban nem vezetnek karavánutak, ha akadnak is oázisok, azokat nem lakják - legalábbis emberek nem, az biztos. A homoki elfek, az Ősi Nép, s ki tudja, miféle szörnyetegek földje ez. Ember nem merészkedik oda be, talán csak a vándorló törzsek - bizonyíthatóan közülük is csak a Fayuma -, no meg persze olykor egy-egy kalandozókból álló csapat.

Fayuma törzs

Irtózat, gyűlölet és rettegés övezi őket a dzsádok között, még a másik két nagy törzs harcosai is kitérnek előlük. Szívósak - mondják, hetekig bírják víz nélkül - és kegyetlenek; nem ismernek törvényt és erkölcsöt. Elpusztíthatatlan, gyakorlott harcosok. Fekete ruhájukban, tevéik hátán olykor előbukkannak a mélysivatagból, oázisokat rabolnak és irtanak ki, majd távoznak oda, ahová egyetlen hadsereg sem merészeli követni őket.

Senki sem ismeri náluk jobban a Taba el Ibarát. Ellenállnak a legádázabb homokviharnak, és meglelik a vizet, bármily mélyen rejtőzik is a homok alatt. A közhiedelem szerint egyetlen ellenfelük akad a senki földjén: a homoki elfek.

Bayadi és Haszra törzs

A két legnagyobb, nomád életmódot folytató dzsád népcsoport. Vándorolnak a sivatagban, néhány hétnél, hónapnál tovább nem maradnak egy helyen. Csak általuk ismert oázisokat keresnek fel az ott termő növényekért, titkos, betemetett kutakból isznak ott, ahol más szomjan halna.

Tevéket tartanak, a húsukat eszik. Olykor felkeresnek egy-egy lakott települést, zsákmányolt, vagy maguk készítette ingóságait fegyverre, fémtárgyakra cserélik. Szikarak és szívósak, remek fegyverforgatók.

Mindkét törzs elegendő harci erővel rendelkezik ahhoz, hogy ne jelentsenek számukra veszélyt a sivatagban kóborló kisebb rablóbandák, s mindkettő többé-kevésbé tiszteletben tartja a civilizált települések sérthetlenségét. Leginkább csak egymás harcosaitól kell tartaniuk. Örökös háborúságban állnak ugyanis egymással a titkos kutak, és lakatlan oázisok tulajdonjogaért. Az ellenségeskedést a városokban, oázisokban élő dzsádok nemigen tapasztalják, legfeljebb a karavánok sínylik meg olykor.

Homoki elfek

A területet egykor uraló elfek elkorcsosult, bosszúszomjas utódai. Nemes fajuktól való eltávolodásukat mi sem bizonyítja jobban, mint hogy föld alatt laknak, a sivatag talapzatát adó sziklákba vájt járataikban. Válogatás nélkül gyűlölnék mindenkit, aki beteszi a lábát egykori földjükre, talán még önmagukat is, amiért idáig süllyedtek.

Tökéletesen alkalmazkodtak új környezetükhöz, a sivataghoz. Misztikus képességeikkel uralják a homokot: tölcserre változtathatják a betolakodók lába alatt, vagy heves viharban zúdíthatják rájuk, hogy a szél csendesülésével csak fehérre csiszolt csontjaik árulkodjanak sorsukról.

Beszélik, az utazó lába előtt nőnek ki a homokból, a karaván akár lépésnyi távolságban is elhaladhat mellettük, ha akarják, észrevétlenek maradnak. Mesélik, senki nem mozog náluk gyorsabban a sivatagban, nem süppednek bele a homokba, s lábuk nyomot sem hagy a homok felszínén. Ki tudja, talán csak legenda az egész?

Az Ősi Nép

A mélysisivatag határán különös, ősi romokba botolhat az utazó. Háromszög alaprajzú oszlopcsarnokok csonkjaiba, irdatlan, faragott kövekbe. Ha táborot ver közöttük, éjjel rémálmok gyötrik, gonosz hangok suttognak a fülébe. A Shibarán lehajózó el Qusarma-i fakereskedők olykor bronzbőrű, mélykék szemű embereket látnak a folyó partján, egyesek esküsznek rá, ők emelték egykoron a furcsa épületeket.

Ez volt a Taba el Ibara, kalandozó. Markold meg a kardod, még szorosabban az erszényedet, s lépj át az erioni térkapun al Abadanába. Nyüzsgő tömeg, ricsaj fogad majd, jobbra a bazár, balra a legendás Hanakma fogadó vár. Észak felé, a város határán túl dűnék végtelen sorai hullámzanak - bízunk benne, hogy nem nyelnek el örökre, mint előtted annyi hozzád hasonlót. Ha esetleg rábukkansz csontjaikra, mormolj el felettük egy imát Dartonhoz!

Nyulászi Zsolt

Térkapuk

1. rész: Nagy Térkapu-háló

Térkapuk kezdetektől fogva léteztek Yneven: a krónikák már a Kyr Birodalom idején is említést tesznek róluk. Napjainkban számtalan térkapu köti össze a világ távoli tájait; némelyik nyilvános, de a legtöbb csak valamely szervezet, rend, klán tagjai számára elérhető. Akadnak mindamellett titkos vagy éppen elfeledett kapuk is.

Az Ynev legfontosabb városait összefűző rendszert Nagy Térkapu-hálónak nevezzük. Ezek a kapuk - az egy shadonitól eltekintve - nyilvánosak, azaz, bárki igénybe veheti őket, származásától, hovatartozásától függetlenül.

Északon Doranból származott az idea, hogy keltsék életre az egykori kyr térkapu-rendszert. Mivel a nagy északi városok sorra az egykori kyr települések romjain épültek, az út járhatónak látszott. Néhány éves kutatómunka után az Enraweli Tudástárban rábukkantak a szükséges mágikus formulákra, s újabb néhány esztendő múltán Vinidius Artamora késői tanítványai megnyitották az első feltámasztott térkaput Doran és Erigow között. Sokáig homály fedte az indokot, vajon mi érdeke fűződött a tudvalevőleg ritkán jótékonykodó varázslóvárosnak a töméntelen energiát és aranyat felemésztő műveletre, de napjainkra már világossá vált, hogy számító politikai szándék vezette. A térkapu-háló rövidesen Észak-Ynev politikai és gazdasági vérkeringésévé vált, egyetlen valamirevaló állam sem engedhette meg magának, hogy elszigetelődjön. Doran mágusai pedig - akik időközben a térmágia ezen formájában felnőttek kyr elődeikhez, s többé nem szorultak rá az ősi romokra, hanem ott nyitottak kaput, ahol kívántak - az árat nem aranyban, hanem politikai befolyásban kérték. Mivel Északon egyedül Toron volt képes saját erejéből csatlakozni a háléhoz, a varázslóváros rövidesen a legmeghatározóbb politikai tényezővé vált a térségben. Mint Riel Talera toroni herceg keserűen írja: „Észak politikai szövevénye akár a pókháló, s közepén a jóllakott, elégedett pók... Doran”.

Délen a Pyarroni államközösség a kezdetektől fogva élt a kapuk előnyeivel. Egészen más módon, s más idea szerint építette ki a maga hálózatát (de ezt a cikk 2. részében, a RÚNA következő számában tárgyaljuk). Mikor feltámadt az igény az északi és a déli rendszer egyesítésére, a két kiváló politikusokat tömörítő varázslóiskola tárgyalásokba kezdett. A kezdeti viszályok és a kapcsolatteremtés története nem tartozik ide, elegendő annyit tudni, hogy az egyezményben mindkét fél elérte célját. A kiterjedt északi háló használata mellett döntöttek, amit Pyarron délre nyíló kapukkal egészített ki. Új központul a földrajzilag is közepén fekvő Eriont határozták meg. Az egység értelmében a térkapuk rendelkezési jogát átadták azon országoknak, melyek területén állnak; azok kedvük szerint megnyithatják vagy lezárhatják az átjárást, s meghatározhatják a kapuk használatának feltételeit. Így érte el a Nagy Térkapu-háló a mai formáját.

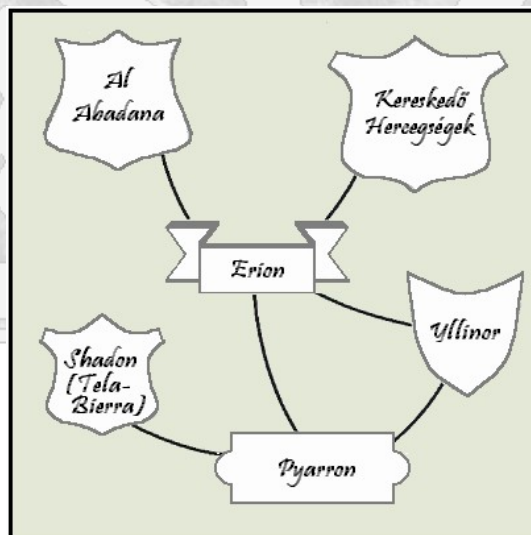
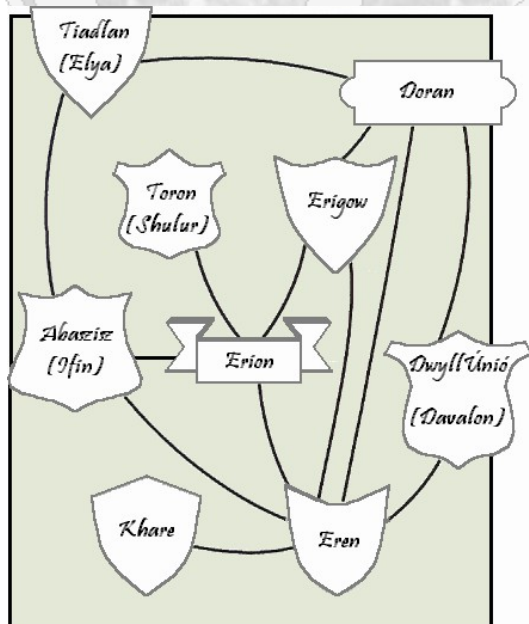
A Háló kapui általában két-három emelet magas ikerboltívek; szélességük általában szekerek átjárását is lehetővé teszi. Az egyik boltíven távoznak, a másikon érkeznek az utazók. A kapuknál megerősített őrség áll, felügyeli a közlekedő tömeget, beszedi a kapupénzt, alkalomadtán átvizsgálja a málhát és a szekereket, átkíséri a kereskedőket a közeli vámházba. Egyes városokban kifejezetten tiltják a kapukon keresztül folytatott kereskedelmet, máshol csak tetemes kapupénzzel sújtják. Jó példa Erigow, ahol a kapu a belsővárosba nyílik; ott a kereskedők málhásállatait, rozoga szekereit nem szívesen látják. Nemesi származásúaknak természetesen engedélyezik, hogy áthajtsanak hintóikkal.

A kapuk külseje, díszítése, a hozzájuk kapcsolódó épületek mindenütt mások; az adott tájegység kívánalmait, ízlését követik. Akadnak elrendezésből adódó különbségek is. Doranban, ahol három kapu áll, minden boltívpárt külön-külön helyeztek el, azaz három kapun érkezők és három távoznak az utazók. Erionban az induló boltívek egymás mellett sorakoznak félkaréjban, s bárholnan érkezik is az utazó, ugyanazon az egyetlen kapun át lép be a városba. Shadonban, ahol a kapu használata Domwick egyházának engedélyéhez kötött, a térkaput valóságos erőd övezi.

A térkapukat vigyázó igazi örök a kapu működését felügyelő varázslók. Sok helyen külön klánt alkotnak; tisztelettel vegyes félelem övezi őket, titkaikat féltékenyen őrzik, apáról fiúra adják. Annak a néhány varázslónak a leszármazottai, akiket annakidején Doran és Pyarron mágusmesterei kitanítottak a kapuk kezelésére. Egymással laza kapcsolatot tartanak fenn, a két varázslóvárost végtelenül tisztelik, de elsősorban országuk uralkodójának engedelmeskednek. Helyzetük kiváltságos, gyakorlatilag a törvények felett állnak és sérthetlenséget élveznek, hiszen nehezen pótolhatók.

Indulás				ORSZÁG	Érkezés			
gyalogos	lovas	málha	szekér		gyalogos	lovas	málha	szekér
1a	1a	2a	4a	TIADLAN	1a	1a	1a	2a
-	-	1a	2a	DORAN	-	-	1a	2a
25a	25a	25a	TILOS	ERIGOW	20a	20a	TILOS	TILOS
2a	4a	5a	8a	TORON	3a	5a	5a	8a
-	-	1a	5a	ERION	-	1a	2a	5a
1a	1a	1a	2a	ABASZISZ	-	-	1a	3a
-	-	TILOS	TILOS	DWYLL UNIÓ	-	-	TILOS	TILOS
1a	-	2a	5a	EREN	1a	-	2a	10a
-	-	2a	15a	KHARE	-	1a	1a	1a
-	-	1a	5a	ERION	-	1a	2a	5a
5a	5a	5a	5a	PYARRON	-	-	1a	2a
1a	1a	1a	2a	AL ABADANA	-	-	-	-
-	-	-	-	KERESK. HER.	-	-	-	-
-	-	-	2a	YLLINOR	-	-	-	-
EGYHÁZI ENGEDÉLLYEL				SHADON	EGYHÁZI ENGEDÉLLYEL			

Nyulászi Zsolt



Antoh-pap

Antoh a vizek, tengerek, viharok istennője a Pyarroni istencsaládban. Szeszélyes, kiszámíthatatlan, akár az általa uralt tenger, s vad, mint a vihar, melyet megidéz. A víz sok filozófiában a kettősség jelképe, akár ellentéte, a tűz. A víz nélkülözhetetlen, ahol nincs, ott élet sincs - ugyanakkor gyilkos, pusztító áradat, ha energiái elszabadulnak. A csendes, sima víztükör a béke és harmónia szimbóluma - a szél korbácsolta hullámok, szilaj habok a vadság, az elemi erő üzenetét hordozzák.

„A víz felőrli a legkeményebb sziklát, elsüllyeszti a leghatalmasabb gályát is. A víz nem más, mint maga az erő” - vallják Antoh papjai, és senkinek nincs oka kételkedni igazukban. Aki tisztában van a hajózás veszélyeivel, jól tudja, hogy a tengerek úrnőjét nem tanácsos magára haragítania. Különösképp félnek a nagyobb vizektől azok az utazók, akik nem jártasak az úzás „művészetében” - hiszen Yneven ezt nem tanítják meg mindenkinek. A hajóra szállók ezért gyakorta áldozatot mutatnak be útjuk előestéjén a viharok hozójának, bízva abban, hogy a fohász meghallgatásra talál. Antoh azonban nem mindig figyel fel rájuk, sőt, sokszor ha meghallja is, nem törődik vele. Rettegjék csak a halandók a vizek erejét, ne remélgék, hogy apró-cseprő áldozataikkal befolyásolhatják egy istennő akaratát. Ritkán fordul elő, hogy Antohot papjain kívül bárki is jobb belátásra tudja bírni, ha egyszer egy hajónak a látványos pusztulás sorsát szánta. Az istennő, ha kedve épp úgy hozza, inkább örömet leli az elszánt, vakmerő hajósokban, akik dacolva a veszéllyel, nap mint nap kifutnak a tengerre anélkül, hogy lépten-nyomon jó időért könyörögnének. A tapasztalt tengerészek nem pusztá víztömegnek tartják a tengert, magát az istennőt látják benne. Nem is Antohhoz, egyenesen a tengerhez szólnak - tudják, szavuk ugyanúgy célba talál. Ezeket a bátor hajósokat kedveli az istennő, ám ez nem jelenti azt, hogy csupán tréfából ne szabadítana rájuk végzetet hordozó vihart. Esetenként ez korántsem a harag, inkább az elismerés jele. A vihar szinte soha nem olyan erős, hogy minden reményétől megfossza a hajóst. Antoh ilyenkor játszik, akár egy gyermek. Figyeli a tengerjárót, miként áll helyt a megpróbáltatásokban, miként fordítja szembe tudását és kitartását a szelek, a hullámok erejével. Élvezi a küzdelmet, bárhogyan érjen is véget. Meglehet, volt idő az emberiség történelmének hajnalán, amikor még versengést látott mindebben, de gyorsan ráébredt, hogy a halandók törékeny járművei semmiképpen sem kerülhetik el a véget, ha ő úgy kívánja. Sokat szelídült azóta a szeszélyes úrnő. Ma már csak játszik, s kacag a halandókon. Ám szilajsága mit sem változott.

Furcsa viszony fűzi papjaihoz is. A tenger erejét csak a leghatalmasabb papok törhetik meg igazán, így hiába van egy hajón Antoh valamely papja, ez korántsem biztosíték még a nyugodt révbeérésre. Antoh hatalmat ad híveinek, ám nekik sem engedheti meg, hogy korlátlanul uralmuk alá hajtsák a tengert - ezt pusztán istennőjük közvetlen segítségével tehetik meg. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy bár számos olyan hajó süllyedt már el viharban, melyen Antoh-pap utazott, arra még nem volt példa, hogy ő maga ne élte volna túl a katasztrófát, s ne került volna biztonságosan a partra. Antoh papjai kissé kilógnak a többi pap sorából, hiszen gyakorta állnak "világi" személyek közvetlen alkalmazásában. Kereskedők, utazók, hadvezérek, esetleg halászok nap mint nap hozzájuk fordulnak támogatásért, ha vízre kell szállniuk. Így igen sokan nem is templomban szolgálnak, hanem hajókon: kapitányok, gazdag kereskedők, tengernagyok mellett. Ők segítik a hajózást a Quiron-tengeren és a Gályák Tengerén éppúgy, mint a kontinenst ölelő vizeken.

Ha egy Antoh-pap mégis kalandozni kezd, szeret a szabadban, folyók, tengerek mellett utazni. Gyakorta szegődnek harcosként hajókra, netán hadiflották tisztjeiként járvák a világot. Értenek a fegyverforgatáshoz, jártasak a tengeri küzdelmekben, általában a hajózás minden területén megállják a helyüket. Mágiájuk segítségével lesújthatnak az ellenséges hadakra, a vizeket fordítva ellenük.

Befolyással bírnak a szárazföldi viharok felett is, érdekeik szerint szólítva őket (pl. hátráltatva a felmentő csapatok érkezését, vagy éppen ellenkezőleg, megakadályozva a várostromot, amíg segítség nem érkezik).

Antoh szent szimbóluma villámot idéz, színe mély ezüstkék, akár az óceánok víztükre verőfényes időben.

Képzetségek

Az általánosságokban leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek az 1. TSZ-en:

Képzetség	Fok
3 fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Időjóslás	Mf
Térképészet	Af
Vadászat/halászat	Af
Úszás	Mf
Hajózás	Mf
Csomózás	Af

A további szinteken megkapott képzettségek:

Szint	Képzetség	Fok
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Csomózás	Mf
5.	Térképészet	Mf
7.	Kötélékből szabadulás	Mf

Az Antoh-pap fegyvertára

Az Antoh-papok harci értéke megegyezik a Pap kasztnál leírtakkal. Szinte sosem látni rajtuk nehéz vérteket, hiszen ezekben úszni még ők sem tudnak. A bőrpáncélokot már szívesebben felveszik, bár ezek is megszívják magukat vízzel, s elnehezülnek. Leginkább vértet nélkül érzik jól magukat, jóllehet ők is tudják, hogy egy-egy összecsapásban néha kifizetődik a kényelmetlenség. Kedvelt fegyvereik "hétköznapi" megfelelőit hajósok is használják: háló, szigony, csáklya. Ezek mindegyikével jól bánnak, noha tengeri ütközetekben gyakran inkább rövid, széles pengéjű kardot forgatnak, pajzs nélkül, mivel ez szűk helyen előnyösebb. Fegyverdobás képzettségük általában szigonyra vonatkozik, ám a hajítótőr használata sem ritka.

Különleges képességek

Antoh papjai az Élet és Természet szféráinak varázslatait használhatják, de istennőjük több különleges képességet is biztosít számukra. Ily módon a tengerek és viharok fölött nagyobb a hatalmuk, mint amilyennel egy hasonló szintű, Természet szférát ismerő egyéb pap rendelkezik. A Vízfakasztás varázslatot naponta egyszer Mana-pont befektetése nélkül alkalmazhatják. A Vihar és Időjárás

ellenőrzés varázslatok időtartama kétszerese a leírtaknak, ha azokat az Antoh-pap nyílt vízen (tavon, folyón vagy tengeren) alkalmazza. Megkapják ezen kívül a boszorkánymester Természeti mágiájának három varázslatát, a Jégverést, Szél irányítást és Szökőár teremtést. Ezeket az ott leírtaknak megfelelően használhatják, de csak nyílt vízen. A fentiekből is látszik, hogy az Antoh-pap hatalma nagyobb, ha folyón, tavon, vagy tengeren alkalmazza varázslatait. Mindezekon felül a 8. TSZ-en megkapják a Vízválasztás képességét, amit hetente egyszer alkalmazhatnak, folyón vagy kisebb tavon. Ez annyit jelent, hogy pusztá koncentrációval megállíthatják a folyó futását, vagy száraz területet nyithatnak a tavon - tehát átkelhetnek.

Kovács Adrián

Bestiárium

Lyennara

Előfordulás: lásd a leírásban

Megjelenők száma: lásd a leírásban

Termet: E

Sebesség: változó

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 25

Támadó érték: 45

Védő Érték: 135

Célzó Érték: 35

Sebzés: fegyvertől függ

Életerő pontok: 15

Fájdalomtűrés pontok: 98

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: 180

Méregellenállás: 19

Pszí: lásd a leírásban

Intelligencia: kiemelkedő

Max. Mp.: 160

Jellem: Rend - Élet

Max. Tp: 260

Vitatható, hogy a most leírásra kerülő lények valóban a Bestiárium, s nem a Pantheon fejezetbe illenek-e. Sok tulajdonságukban, képességeikben, gondolkodásmódjukban azonban annyira eltávolodtak már egykori emberi voltuktól, hogy bemutatásuk helyénvalóbbnak látszik ehelyütt.

A kyr birodalom bukását követő zűrzavar nem csupán a szervezett civilizációk, de a tudomány hanyatlását is jelentette - többek között a mágia számos fontos formulája, metódusa veszett el hosszú időre Ynev számára. A varázslók azonban ekkor sem hagytak fel kísérleteikkel, e korszak is büszkélkedhetett jeles elmékkel, kiemelkedő tehetségekkel - noha számuk jóval kevesebb volt, mint annakelőtte.

Az egykori Keilor tartomány területén, kicsiny, eldugott erősségben dolgozott együtt hat varázsló, akik az anyag és a mágikus energiák mélyebb összefüggéseit kutatták. A vár maga nem

jelentett volna nehézséget egy komolyabb ostromló seregnek, de elegendő védelmet nyújtott (különösen lakói mágiájával megtámogatva) a portyázó bandák ellen. Így a kor viharos eseményeitől viszonylagos biztonságban, elszigetelve dolgozhatott együtt a maroknyi, tudásra szomjas kyr. Vezetőjük - meglepő módon - nő volt, neve Lyennara. Igazi értékét nem is annyira tényleges ismeretei, mint inkább szellemes elméletei, újszerű ötletei jelentették. Ő volt az, aki egy napon felvetette: kíséreljék meg az anyagot mágikus energiákká alakítani úgy, hogy az eredeti forma megmaradjon - azaz az energiát szójék anyaggá. Az így átalakított anyag tehát teljes egészében energiává válna, s ezáltal előnyös tulajdonságok sokaságát nyerné. Nem árthatnának neki az elemek és a fizikai erő sem. Elképzelése hallatán társai elgondolkodtak, azután belefogtak a kísérletekbe. Szinte elhanyagolhatónak látták az esélyt a sikerre, ugyanakkor bíztak Lyennara megérzéseiben. Több éves munka után be kellett látniuk, a terv megvalósítása ebben a formában lehetetlen - az energia tiszta formájában szertefoszlik, nyers alakjában nem maradhat fenn az univerzumban. Hatuk egyike, Rymear javasolta, hogy anyagi váz felhasználásával dolgozzanak tovább, hátha így rábukkannak a megoldásra. Rymear nem tévedett, a kísérletek sikerrel végződtek. Az így átalakított tárgyak nem koptak, nem vesztették színüket, az idő szinte nyomtalanul szállt el felettük. Az elemek és a fizikai erő alig tettek kárt bennük. Ez az eredmény számos varázslót egy életre elégedetté tett volna, ám a kyrek egyre többre vágytak. Ha a kidolgozott varázslat alkalmazható tárgyakra, hatnia kell élőlényekre is, pusztán a Személyes Aura védelmét kell megszüntetni...

A következő állomás tehát a növények és állatok szöveteinek átalakítása volt. Sokkal több problémával találták szembe magukat, mint eleinte feltételezték, ám a kitartás meghozta gyümölcsét. A lázas munkával töltött év alatt számos, különböző mértékben átalakított fajt hagyományoztak Ynevre (jobbára akaratlanul), ezek egy része napjainkban is létezik (ilyen például a Ginsour). A létrejött fajok teste más-más arányban állt energiából és anyagból, így tulajdonságaik is eltérőek voltak. Az sem volt mellékes, hogy a raktározott energiát felszabadíthatták-e valamilyen formában, vagy egyáltalán tudatában voltak-e önnön különlegességüknek.

Egy év kutatásai alapján Lyennara úgy döntött, emberi test is alanya lehet az átalakításnak - ez megnyithatná az utat egy új, tökéletesebb faj megjelenéséhez. Az egyre bővülő tudás birtokában a terv nem látszott megvalósíthatatlannak, a varázslók lelkesen láttak hát a nehézségek elhárításához. Több hónap elteltével azután úgy vélték, elkészültek a végső tervvel. Mi sem látszott természetesebbnek, mint hogy önnön magukon próbálják ki a kidolgozott metódust. Elért eredményeiket gondosan papírra vetették, hogy esetleges kudarcukból okulhasson az eljövendő nemzedék - a kötet a Substraat et Magii címet kapta. A műről nem készült másolat, az eredeti sorsa pedig bizonytalan; legtöbbször úgy tartják, mindmáig alkotóinak birtokában van. A fóliáns befejezése után nyomban megkezdték az átváltoztatás műveletét.

A szükséges formulákat gondosan papírtekercsekbe foglalták, hogy megidézésük ne eméssze el energiáikat. Jól tudták, ha valami netán balul üt ki, csak frissen, erejük teljében lehet esélyük elkerülni a pusztulást.

És elérkezett végre a rég várt pillanat, melyben hat ember megváltoztathatja a világ rendjét. Megszületésre várt egy új faj, mely uralma alá kényszerítheti az egész kontinenst, ha minden az elképzeléseknek megfelelően alakul. A teremtő és átformáló mágia magában hordozta egy tisztább, ugyanakkor kegyetlenebb jövő ígését... s a kísérlet sikerült.

Hat emberfeletti ember állt immár a vár dísztermében, hat lény, ismeretlen képességekkel, hatalmas tudással, az anyag és mágia egyesülésének gyermekeként. Külsőleg mit sem változtak. Új megjelenésük csaknem minden szempontból ugyanolyan volt, mint annak előtte, ám az anyagi test szaporodásra már nem volt képes. Átalakult a varázslók asztrál- és mentálteste is. Egymás után mállottak le az emberi vágyak, érzelmek rétegei, az asztrális való szinte teljesen megsemmisült.

Kristálytisza logika és jéghideg értelem irányította a hat teremtményt, akik csak nyomokban ismertek rá önnön mivoltukra. Emlékeik megmaradtak, ám jórészt érthetlenné lettek - a teremtmények visszatekintve kívülről látták mindazt, mi addigi életük volt. Nevetséges, primitív vágyak és célok kusza fonatának tartották csupán, melyet, miként az állatok viselkedését, átláttak ugyan, de a hajdani motivációk mit sem jelentettek már. Emberségük ilyenén elvesztése azonban nem sújtotta le őket, hiszen nem érezték hiányát. Ám hiába váltak pusztán mentál irányítású lényé, tudatuk nem ért el magasabb szintet - bár gondolataik kristálytiszták, logikusak, állításaik pedig meggyőzőek, vitathatatlanok voltak, elvesztették az intuíció képességét s a továbblépéshez nélkülözhetetlen lelkesedést. Korábban megszerzett tudásuk egyre rejtettebb összefüggéseit fedezték fel, minden hajdani elméletet végtelen pontossággal dolgoztak ki újra, ám igazán áttörő eredményeket soha többé nem érthettek el. Lyennara volt az egyetlen, aki valamelyest megőrizte „emberi” alkotóképességét. Felismerte, hogy mohó tudás- és hatalomvágyuk olyan zsákutcába vezette őket, melyből immár soha nem juthatnak ki. Gyakorlatilag örök életűvé lettek, s hihetetlen hatalom birtokosaivá. Csakhogy a hatalom semmit sem jelentett már - hiszen nem vágytak rá többé, mint ahogy nem vágytak semmire, aminek megszerzésére lehetőséget nyújtott e hiábavaló hatalom. Az erősségben maradtak hát, feledve nagyratörő, hódító terveiket. Belátták, mohóságukban mindazt elvesztették, amiért harcolni lett volna érdemes. Céljuk egykor szentesítette az eszközt. Lám, kezükben immár az eszköz, ám szertefoszlott a cél. Lelkük azonban mentes volt minden gonoszságtól, így tudták, ha saját magukon nem is, másokon még segíthetnek. A káosz tengerében fuldokló világ tán soha nem érezte nagyobb szükségét józan értelemnek, alkotó energiának, mint akkor. Hosszú, sivár évek után úgy döntöttek hát, hogy frissen szerzett képességeikkel és tiszta tudásukkal Ynev lakóinak életét, sorsát szolgálják. Ekkor azonban már olyannyira távol érezték magukat egykori mivoltuktól, hogy vezetőjük, Lyennara nevét vették fel fajuk megjelölésére, az ember helyett.

Lyennara egyéniségének hála, az egykori kyrek alkotóképessége nem foszlott maradéktalanul semmivé. Egykor megszerzett tudásukkal és kristálytisza gondolatmenetükkel szinte bármely „emberi” problémát képesek voltak megoldani, legyen az politikai avagy tudományos. Mágiájukat tovább fejlesztették, kidolgoztak néhány olyan mozaikot, mely csak őáltaluk vagy csak önnön testükön működött. Megtartották emberi életükben megszerzett képzettségeiket, harci tudásukat és fizikai tulajdonságaikat is. Így a mai fogalmak szerint mindőjük 16. TSZ-ű varázsló. Az egyszerűség kedvéért Lyennara tulajdonságai alapján került kitöltésre az összefoglaló táblázat. Az egyes adatok személyenként persze különbségeket mutathatnak, de nagy vonalakban mindenképpen követik a leírtakat. Mivel a hajdani kyrek teste csaknem kizárólag mágikus energiából áll, sok támadási forma másképp hat rájuk, mint a közönséges élőlényekre. Táplálékot és vizet is nagyon keveset vesznek magukhoz, legfeljebb egyszer-kétszer havonta, az anyagi váz fenntartásához. Az idő múlása érintetlenül hagyja testüket, azaz nem öregszenek. A metamorfózis idején harmincas éveik végén jártak, így koruk most sem tűnik ennél többnek. Az elemi mágia csak akkor sebezhet testükön, ha a normál sebzés azonos elemtől azonos körben meghaladja az 50 Sp-t. A tényleges sebzés ebben az esetben is csupán az (okozott Sp-50)/2 képlet alapján számolható. Kizárólag mágikus fegyverek sebzik őket, az okozott Sp-k ebben az esetben is feleződnek, még esetleges túlütéskor is. Szervezetük mérgeknek is ellenáll, hiszen azok alapvetően más jellegű lények számára készülnek. Az asztrálmágia egyáltalán nem hat rájuk, mentális ellenállásuk pedig oly erős, hogy szinte lehetetlen áttörni. Igazán komoly Fp illetve Ép veszteséget tehát nemigen okozhat rajtuk egyszerű eszköz vagy mágia. Rendkívül sebezhetőek azonban, ha valaki a Kisajtolás diszciplínát alkalmazza környezetükben. Ez ugyanis energiát szakít ki testükből, mely sokkalta érzékenyebb az ilyesmire, mint bármely természetes forrás. Ilyenkor tehát a Kisajtoló csak e különleges lényekből csapolja le az energiát, környezetében senki

másnak nem esik bántódása - a lyenনারának ugyanakkor háromszoros sebzést okoz az energiaelvonás. Ezen gyengeségüket persze senki nem ismerheti, mint ahogy a hat személy mibenléte is rejtély.

Emberi fogalmak szerint mesterfokú kyr Pszi használók voltak valamennyien, ám pszi képességeik jelentős átalakuláson mentek keresztül a metamorfózis után. Ismert diszciplínáik bár ugyanazok maradtak, mentáltestük olyannyira megerősödött, hogy gyakorlatilag végtelen Pszi-ponttal rendelkeznek. (Ez persze ténylegesen nem így van, de mivel Pszi energiáik két pihenéssel töltött időszak között semmiképpen nem fogynak el, legfeljebb extrém mennyiségű, 1000 Pszi-pont körüli felhasználás esetén, az állítás helytálló.) Segítségével gyógyítani is képesek magukon, bár ez több lépést igényel. Mivel testük jelentős részét mágikus energiák alkotják, Mana-pontjaikkal Fp-iket és Ép sérüléseik nagyját is meggyógyíthatják. Utolsó három Ép-jük minden esetben az anyagi test része, ez Mana-pontok befektetésével nem gyógyítható, kizárólag hagyományos úton, vagy papi mágia segítségével. A Manát mindig aktuális Mana-pontjaikból használhatják fel, testük nem nyeli el a mások által rájuk bocsátott varázslatok energiáját. 16. TSZ-ű varázslóként 160 Mana-pont áll rendelkezésükre, és további 98-at "tárol" szervezetük. Ezeket is felhasználhatják, természetesen ebben az esetben Fp-ik csökkennek. Úgy kezelhetjük legkönnyebben a lyennerát, mintha Fp-i is Mana-pontok lennének. Amennyiben a Mana-pontok száma 98 alá csökken, ez a csökkenés már az Fp-it terheli. Ily módon a Max. Mp-k száma tehát 160+98, azaz 258. Ha a Mana-pontok mennyisége nulla alá esik, ezt már az Ép-kből kell levonni. Az utolsó három Ép a mágikus energiák váza, az anyagi test része. Így tehát, mint már említettük, nem alakítható Manává, s nem is gyógyítható a többivel azonos módon. Mana-pontot e lények is a megfelelő Pszi diszciplínával gyűjthetnek, illetve alakíthatnak át Pszi-pontokból.

Feltétlen szólnunk kell még a kizárólag lyennerák által használható mozaikokról is. Számos efféle létezik, az alábbiakban kettőt ismertetünk. A leírt mozaikokkal a lyenনারák kedvük szerint változtathatják meg testük alakját, csupán a térfogatnak kell egyeznie. Így kevés Mana-pont és rövid idő felhasználásával válhatnak alakot, ha a szükség, netán a hangulatuk megkívánja.

Hosszú éveken át más és más alakban járták Ynevet, hogy segítkezzenek az új birodalmak, városok kialakításában. Valódi mivoltukra soha nem derült fény, ha valahol már gyanússá vált hatalmuk, látszólagos fiatalságuk és sebezhetetlenségük, sietve távoztak. Legtöbbször udvari tanácsadóként, seregeket támogató varázslóként szolgálták a sorra felbukkanó majd eltűnő államokat, országokat. Nemezszer előfordult, hogy veszedelmes elveket valló, vagy a jövőbeli civilizációkra ártalmas birodalmak vezetői közé kerültek, majd ezt felismerve, saját eszközeikkel buktatták meg az államot. Kevesen voltak, de mindig a megfelelő helyen. Stratégiájukat összehangolták, időnként személyesen, gyakorta telepatikus úton folytattak megbeszéléseket. Északon és Délen egyaránt megfordultak, cselekedeteikről mégsem szólnak legendák. Fontosnak tartották, hogy elkerüljék a feltűnést, igyekeztek a háttérben maradni. Ritkán hajtottak végre kirívó, hősi cselekedeteket; jól tudták, kevesek kezében lehet oly értékes fegyver az idő, mint éppen az övékben. Nem hónapokkal vagy évekkel előre gondolkodtak, hanem évtizedekkel, évszázadokkal. A közönséges halandók rövid életében bekövetkező események hatásait nehéz volt pontosan kiszámítani, így egyes emberekre vonatkoztatva gyakorta tévedtek ők is. Mindazonáltal vitathatatlan, hogy jelentős szerepet játszottak a jelenlegi világ kialakulásában.

Ezer esztendővel ezelőtt egyiküket, aki épp Pyarron vezetőinek sorában munkálkodott, egy kráni fejevadász - mindmáig tisztázatlan körülmények között - álmában meggyilkolta. A váratlan hír megdöbbenetete a megmaradt társakat. Még inkább visszahúzódtak, hárman közülük nyomban felhagytak a közvetlen beavatkozással járó tevékenységgel, s a tudomány szolgálatába szegődtek. Nem is a mágia, inkább a történelem és a világegyetem összefüggései kötötték le őket. Többször elhagyták Ynev kontinensét, hogy a planéta egyéb szárazulatairól gyűjtsenek adatokat. Lyennara és Rymear azonban nem szakított a maga választotta küldetéssel. Dacolva a századok minden veszedelmével,

tovább segítették világukat a békésebb jövő felé. Mostanság egykori társaik nyomát kutatják, hogy ismét megnyerjék támogatásukat.

Későn értesültek Amhe-Ramun, az amund istenség eljövételéről, így már semmit sem tehettek a katasztrófa elhárítására. Kettejük ereje nem elegendő, hogy szembeszálljanak a Dél-Ynev sivatagában testet öltött gonosszal - szükségük van a hajdani társakra is.

Mágia mozaikok

Testsúly csökkentés

Mana pont: 1/10 kg

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 5 kör

A varázslat segítségével egy kiszemelt tárgy tömege lecsökkenthető a mágia időtartamára. (Ily módon például könnyebben mozgítható.) A mágia két szempontból sajátosságos. Egyrészt hat a lyennarák saját testére is, mivel ennek anyaga különleges, s a varázslatot ezt figyelembe véve dolgozták ki. Segítségével tehát e lények önnön tömegüket is lecsökkenthetik, sokkal kevesebb energia ráfordításával, mintha a hasonló hatású Pszi diszciplínához folyamodnának. Másik furcsasága, hogy a tömegcsökkentésnek nincs határa, azaz egy tárgy gyakorlatilag teljes egészében tömeg nélkülivé tehető. (Természetesen ekkor felemelkedik és elszáll, hiszen a levegőnél is könnyebb lesz.) Az eljárás Mana-pont igénye 1 Mp minden megkezdett 10 kg tömegre. Ha a varázslat időtartama lejárt, a tárgy teljes tömege egy kör leforgása alatt visszatér.

Átalakulás

Mana pont: 1/1 kg

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 5 kör

Ezzel a mozaikkal a lyennarák csak önnön testük átalakítására képesek. Segítségével bármilyen formát felvehetnek, melynek térfogata megegyezik a sajátjukkal. A létrejött forma nem csupán élőlény lehet. A varázsló testének mágikus energiái ugyanis bármilyen „mintába” beleszőhetők, az anyagi váz átalakítása kívánja a Mana-pontok jelentős részét. Az így létrejövő tárgy - anyagának köszönhetően - minden esetben mágikus lesz. Elképzelhető az élő és élettelen kombinációja is (a lyennara nyitott tenyere például hatalmas pajzsá alakulhat). A térfogatnak természetesen ebben az esetben is meg kell egyeznie az eredetivel. A sűrűség nem játszik szerepet, ezt ugyanis az energia szövésének módja határozza meg, miként az anyag egyéb tulajdonságait is. A varázslat meglehetősen energiaigényes - kg-ként 1 Mana-pont szükségeltetik hozzá -, de az előbbi Testsúly csökkentés mozaikkal ezen lehet segíteni. Amennyiben a két mozaikot együtt használja, a lyennara akár 9-12 Mana-pontért is új testet ölthet, persze csak egy rövid időre. A mozaikok időtartama Idómágiával a szokásos módon hosszabbítható meg.

Kovács Adrián

Lovak

Ynev kontinensén hatalmas távolságokat kell leküzdeniük az utazóknak, s bár számtalan helyre juthatnak el mágia segítségével, előbb-utóbb mindjöknek dolga akad lovakkal. Aki nem kifejezetten lóra termett alkat, vagy pusztán csak szereti a kényelmet, hintón, szekéren utazik, akinek a gyorsaság a fontos, nyeregbe ül. Igen ám, de miféle ló nyergébe?

Egy laikus számára az egyes állatok között talán a legfeltűnőbb különbség a szín. Meglehet, a köznép szerint a legtöbb ló „barna”, ez azonban hibás nézet: barna ló nincs. Ezt a bizonyos árnyalatot pejnek nevezik, s különböző tónusai léteznek (pl. sötétpej, vöröspej). Ismeretes még sárga, szürke, fekete, illetve albínó fehér, egyes területeken tarka, foltos ló. A sokféle árnyalat némileg megnehezíti a tájékozódást, ám a pej lovat elkülöníti a sárgától fekete sörénye, farka és lábvége, a valódi feketét a sötépejtől pedig feketén pigmentált bőre és palaszürke patája. Persze, fekete ló sem csupán egyféle van, megkülönböztetnek hollófeketét, nyári feketét, stb.

A szürke ló születésekor még pejszínű, szőre csak később nyeri el végső színét. Ha csak szürkés foltok tarkítják a szőrzetét, akkor tűzött vagy deres (almásderes, vörösderes). Mindezekon felül még számos változat létezik, a fakótól a borderesig, a vöröspejtől az aranysárgáig, a zsemleszínűtől az acélszürkéig.

A valódi fehér ló igen ritka, ez ugyanis az albínó. Bőre halovány rózsaszín, szeme vöröses, a paták szaruja is inkább rózsaszínes, s teljes szőrzete hófehér. Meglehet, szép és különleges, mégsem ajánljuk senkinek, hiszen az albínók többnyire jóval rövidebb életűek, fáradékonyabbak, érzékenyebbek. Mégse keseredjen el az, aki „fehér” lovat szeretne: bőven akad a szürkék között olyan, amely megfelel igényeinek. Szőrük színe alapján joggal nevezi ezeket a köznyelv fehérnek, ám nem hiányoznak belőlük a pigmentsejtek, s mentesek minden albínó-hátránytól.

Az igazán gazdagok és az uralkodó osztály kedvéért kitenyésztették a fehér szőrű, kék szemű fél-albínókat, amelyek már biztosan örökítik tulajdonságaikat, és jobban tűrik a viszontagságokat, mint vörösszemű társaik. Ám ezek sem olyan teherbíróak még, mint bármely más fajta ló, ezért általában csak parádékon és díszmenetekben használják őket. Ritkaságuk miatt természetesen értékük így is jókora, egy-egy szebb példányért a közönséges színű hátasok árának két-háromszorosát is elkérheti a kupec.

A fentieken kívül még rengeteg szempont alapján vizsgálják a lovakat. A fogsorukat megnézve lehet következtetni korukra és egészségi állapotukra, sőt, egyes rossz szokásaikra is. Külön névvel illetik a fejalakulást (egyenes, félkos, kos, juh, csuka), a fejen lévő fehér foltot (tűzött virág, virág, csillag, orrcsik, hóka, tejfeles száj, szárcsa), a láb fehér színeit (harisnyás, csüdben kesely, pártában kesely), s mindezek igen fontosak egy-egy hátas szépségének megítélésében. A nyak, a hát és a far izomzata, felépítése befolyásolja a ló teherbírását, futáskéességét. A szügy és a mar alakja, az ízületek állapota, a paták alakulása és a lábállás sok mindent elmond a hozzáértőnek a ló járásáról, képegeiről.

Egy átlagos ló 30-35 évet él. 2 éves koráig tekintik csikónak; azután kifejlett állat. Egy megerőltető feladatot végző ló úgy 12-14 éves korig bírja a mindennapos munkát, de ha gondosan, jól bánnak vele, akár 20 éves koráig is jó hasznát vehetik.

A lovakat általában a lócsiszárok - akik tulajdonképpen az idomítás képzettség egy speciális ágát képviselik - tanítják be. A csiszármesterség is éppolyan mesterség, akár a többi, azaz szakmaként tanulható (Af 2 Kp; Mf 15 Kp; időigényes tanulmány!). Egy-egy állat kiképzése korántsem egyszerű és gyors feladat, hanem hónapokon, egyes esetekben éveken át tartó folyamat. Emberhez, esetleg

istállóhoz szoktatás után a nyereghez, hámphoz, majd a teherviseléshez illetve vontatáshoz kell hozzászoktatni a csikót. Itt az igás- és máhásló idomítása többnyire véget is ér. Az utazólovaknak ezután a különböző segítségeket tanítják meg. Segítségnek hívják összefoglaló néven a ló irányítását szolgáló mozdulatokat, parancsokat - ilyen például a szár mozgatása, a comb szorítása, a sarkantyú, a pálca használata, illetve vezényszavak, jelek. Egy egyszerű hátast ezekhez bárki hozzászoktathat, aki alapfokon jártas akár a csiszár szakmában, akár az idomítás képzettségben. A harci lovak, különleges kalandozó-lovak betanításához azonban valódi szakértelem, komoly tapasztalat kell, tehát csak mesterfokon képzett csiszárok, idomárok képesek rá, s nekik is hosszú idejükbe telik.

A piacokon jobbára már kitanított igás- illetve háttaslovak kaphatóak, ám jól vigyázzon az, aki idegentől vásárol! Ha maga nem ért igazán a lovakhoz, jobban teszi, ha szakember segítségét kéri. Tapasztalt, ravasz kupecsek az ócska gebét is képesek - rövid időre - jó áron eladhatóvá "fényesíteni", ám a vásárlónak igen hamar csalatkoznia kell. Előfordulhat, hogy az állatnak viszonylag alaposabb megfigyeléssel sem lehet komoly hibájára bukkanni, mégis kellemetlen helyzetbe hozhatja új gazdáját. Az úgynevezett "rossz szokások", melyekről az alábbi táblázat tájékoztat, többnyire apróbb jelekkel járnak, s ezeket igazi szakember felismerheti. Ha egy képzett vásárlónak elegendő ideje van az állat tanulmányozására, nagy pontossággal képes megállapítani a korát, erőnlétét, egészségi állapotát, kiképzettségét, vérmérsékletét, esetleges rejtett hibáit, netán különleges adottságait. Mivel az éremnek jelen esetünkben is két oldala van, ha valaki szerencsés, vásárolhat átlagon felüli képességekkel és képzettségekkel rendelkező hátast is. A táblázat segítségével a KM meghatározhatja a vásárolt - talált, kapott, ne adj' isten lopott - lovak minőségét, szokásait, viselkedését. (1. táblázat.)

A különböző képességeket persze erősen befolyásolja a ló fajtája. Erről ad tájékoztatást a 2. táblázat. A sebesség kilométer/órában, a súly kilogrammban, a napi táv kilométerben értendő.

Lépésben a ló megülése nem okoz különösebb gondot, még képzetlen személynek sem. Ügetésben a sebesség a kétszeresére nő, de ezt az állat legfeljebb négy órán át képes tartani. (Itt kezdődnek a problémák azok számára, akik nem tanultak meg lovagolni.) A könnyű vágat három, a vágat egy órán át bírja a ló. Ha valaki varázslattal teszi fáradhatatlanná hátását, akkor az a fenti értékek ötszörösét képes megtenni naponta. A vihető teher a lovason kívül elvihető súly, amivel a ló még vágatni képes - bár csak fél órán át. A max. teher azt a maximális mennyiségű súlyt jelenti, amivel a ló legalább lépésben képes elindulni. Ekkora terhelés mellett a lépést is csak négy órán át bírja, utána pihennie kell, különben összezsugorodik, illetve elpusztul. Ezek a súlyok mind máhára vonatkoznak - a ló által húzott szekér súlya (jó úton) ennek akár ötszöröse is lehet.

Érdekes összehasonlítani a különböző lovas kultúrákat felhasznált lószerszámaik alapján. Ynev vidékein változatos formáit fedezhetjük fel a szerszámzatoknak, ám minőségük, díszítettségük majd' mindenütt utal a lovas rangjára, származására, szerkezete pedig a harcmodorra. A legmarkánsabb jellegzetességekkel alighanem a nyereg rendelkezik. Szörén csak a keleti barbárok és időnként az ilanoriak ülik meg a lovat. A nyereg váza többnyire fából készül, de használnak hozzá szarvasagancsot, bőrt is, bélésként pedig leginkább lószórt, esetleg nyírfakérget - természetesen mindenütt területi sajátosságokkal. A nyereg kiképzését, külső megjelenését elsődlegesen funkciója szabja meg, de befolyásolja a származási helye is - a kettő persze gyakorta fedi egymást.

Az egyik legkönnyebben felismerhető forma a lovagi nyereg, amely tán Shadonban a legelterjedtebb, de megtaláljuk Kránban éppúgy, mint az északi államokban. Legfontosabb jellemzője a szilárdság, gyakran építik fémvázzal. Nehéz, széles hátú harci lovakhoz készítik, súlyos, terjedelmes alkotmány. Hátsó kápája magas, félkaréjos, ez a kopjadőfésnél remek támaszt nyújt a lovnak. Az első kápa szintén magas - védi a lovas ágyékát -, de gyakran lefelé is megnyújtják, ily módon térdvédőt képezve belőle. Leginkább a lovas kényelmét szolgálja, a lónak előnytelenebb, mivel nem túl jó a felfekvése és súlyelosztása.

A könnyűlovasok legtöbbje yllinori nyeret használ - elsősorban persze Yllinorban és Ilanorban találkozunk ezzel a típussal. Ez csaknem mindenben a lovagi nyereg ellentéte: könnyű, alacsony kápás, jó súlyelosztású. A lónak a lehető legkellemesebb, a lovas könnyedén mozog benne, páncélozott embert azonban nem bír el, így a nehézlovasok számára teljesen hasznavehetetlen. Jóllehet, ez a típus yllinori nyeregként vonult be a köztudatba, eredetije a nomád lovasok paripáin látható. Kevésbé finom munkák ugyan, s civilizált lovas számára tán kissé egyszerűnek tűnnek, ám semmivel sem rosszabbak, mint elterjedtebb társaik.

Az Északi Szövetség országaiban kifejlesztettek egy úgynevezett átmeneti nyeret is, ami a nehéz és a könnyű típus előnyeit próbálja meg egyesíteni - több-kevesebb sikerrel.

Ugyancsak jellegzetes nyeregfajta a dzsad nyereg, amelynek mindkét kápája kicsi, és különös jellemzője, hogy igen-igen ritkán alkalmaznak benne merevítést. Hasonló érzést nyújt, mintha a lovas szőrén ülné meg a lovat, ami idegeneknek zavaró lehet, de ha valaki egyszer megszokja, „gyorsabban repül lován, mint száll a szél a dűnék felett”, Bedir al Habid, neves dzsad dalnok szavaival élve.

Nem csupán a nyereg, a zabla is sokféle lehet. Ezúttal csak egyet említünk közülük, nevezetesen a feszítőzablát. Nehézkesebb csatalovakra általában ilyet tesznek, főképpen harc közben előnyös. Jóval szorosabb a közönséges zablánál, emelőszerűen működik, így a szár húzáserejét fokozza, "érzékenyebbé" teszi az állatot - nagyobb testű lovak is gyorsabban reagálnak és fordulékonyabbak lesznek alkalmazásakor. Könnyűlovasok ritkán használják. A harci lovakra békeidőben nem ritkán szájkosarat húznak, nehogy gondozójukban vagy a többi lóban kárt tegyenek.

A kengyel szintűgy eltérő vonásokat mutat az egyes vidékeken, illetve a különböző harci lovagnál. A nehézlovasok kengyele például aszimmetrikus, segítve a jobb megtámaszkodást és a kopja biztosabb tartását. Egyes helyeken viszont egyáltalán nem terjedt el a kengyelhasználat - így a dzsadok sem mindig alkalmazzák. Ilyen körülmények között egy kengyelhez szokott lovasnak komoly problémái támadhatnak.

„Megnézem a patkót - ismerem a kovácsot”, mondják Ilanorban. Való igaz, a patkó legalább olyan fontos felszerelése a lónak, mint bármi más; meg lehet kockáztatni a kijelentést, hogy tán a legfontosabb. Ha nincs, köves, nehéz talajon könnyen sérül a ló patája. Ha van, nem mindegy hogyan, s mi kerül fel az állat lábára! Egy rossz patkolókovács tökéletesen tönkre tudja tenni a legremekebb lovat is, míg egy ügyes, képzett mester pusztán a helyesen megválasztott patkóval képes meggyógyítani egyes sántaságokat, járáshibákat. Patkót a jó kovács mindig az adott állat egyéni adottságainak, mozgás stílusának, munkavégzésének, igénybevételének, a pata és a régi patkó állapotának megfelelően készít. Mindezeket figyelembe véve, bizony számtalan féle patkó létezik, felesleges lenne őket ehelyütt felsorolni. Egy jó tanácsot azonban hadd adjunk a kalandozóknak: akinek kedves avagy fontos a lova, nézze meg jól a patkolókovácsot!

Szólnunk kell még a sarkantyúról is, mely amellet, hogy alkalmas a háttas ösztökélésére, cifraságával, anyagával rangot, vagyont is jelent. Tájégségénként különbözik formája és viselete, általánosságban annyit érdemes tudni, hogy a könnyűlovas sarkantyúk rövidebbek, mint nehézlovas társaik.

1. táblázat

A ló minősége

2	Gebe, K6 napon belül elpusztul
3	Sánta ló, rendes sebességének felével halad
4	Gyenge ló, negyed óra vágta v. ügetés után megáll
5	Zabolátlan ló, 3 rossz szokással
6-7	Nyugtalan ló, 2 rossz szokással
8-9	átlagos ló, 1 rossz szokással

10-12	átlagos ló, 1 rossz szokással
13-14	Átlagos ló, 1 különleges képességgel
15-16	Kezes ló, 2 különleges képességgel
17	Ragaszkodó ló, 3 különleges képességgel
18	Különleges ló, hűségesen ragaszkodik gazdájához
19	Különleges ló, 20%-al gyorsabb az átlagosnál
20	Táltos, ereje, gyorsasága, intelligenciája átlagon felüli

2. táblázat

Állat	lépés	ügetés	könnyű vágta	vágta	vihető teher	max. teher	napi táv
Igás	4	10	20	30	120	230	35
Utazó	7	20	40	60	80	160	90
Nehéz harci	4	8	20	32	120	230	30
Könnyű harci	6	18	36	54	75	150	80
Póni	3	8	16	24	70	140	40
Öszvér	3	10	18	26	110	220	40
Yllinori királyi mén	7	25	50	80	70	140	120
Yllinori félvér	7	21	42	64	75	150	100
Predoci telivér	7	18	36	60	75	160	80
Nomád ló	Értékei megfelelnek az yllinori félvérnek						

3. táblázat

Rossz szokás	K10	Különleges képesség
harap	1	harcol (csatában)
rúg	2	hűséges
nem vágtazik	3	jelzi a veszélyt
csökönnyös/hirtelen megáll	4	füttyel hívható
kerítésnek dörgölőzik	5	hazatalál
kényelmetlen/ügetésnél ráz	6	parancsra lefekszik
nem ugrik	7	parancsra megáll
veszélyben ledermed	8	parancsra csendben marad
ijedős (zajtól, tűztől, stb.)	9	jól ugrik
hirtelen ágaskodik	10	nyugodt, engedelmes

4. táblázat

	Könnyű harci	Nehéz harci	Egyéb
Előfordulás:	gyakori	gyakori	gyakori
Megjelenők száma:	1	1	1
Termet:	N	N	N
Sebesség:	150 (SZ)	90 (SZ)	60-220(SZ)
Támadás/kör:	3	3	4
KÉ:	10	8	6
TÉ:	25	35	5-10
VÉ:	65	55	45-60
CÉ:	-	-	-
Sebzés:	1k5/1k5/1k5	1k6/1k5/1k5	1k3-1k5

Ép:	28	35	20-30
Fp:	40	48	30-40
Asztrál ME:	-	-	-
Mentál ME:	-	-	-
Méregellenállás:	3	4	2-3
Pszi:	-	-	-
Intelligencia:	állati	állati	állati
Jellem:	-	-	-
Tapasztalati pont:	3	4	1

Lássuk most a lovakat abból a szempontból, miként szolgálnak a kalandozások során, hogyan lehet hasznukat venni a harcban.

Azt hiszem, aligha akad Yneven olyan kalandozó, aki ne tudna lóháton utazni, legalább könnyű vágtaig viszonylagos biztonsággal nyeregben maradni. Mi több, bizton állíthatom, hogy legtöbbjük igen kiváló lovas - ez azonban még nem jelenti azt, hogy hátasait harc közben is tökéletesen tudják irányítani, s előnyt tudnak kovácsolni abból a tényből, hogy lovon ülnek. Vannak ellenben bizonyos kasztok - így például a lovagok -, melyek képviselői akkor vannak igazán elemükben, ha lóháton forgathatják fegyverüket, sőt, egyes végsőkig specializált egységeik alig képesek gyalogosharcra.

Amint az eddig leírtakból is világosan kiderül, nem mindegy hát, hogy miféle lovat választ magának egy kalandozó. Szerencsére az ezredéveken át folyó tenyésztési munka következtében ma már szinte mindenféle célra találhat kedvére valót. Harci szempontból három nagy csoportra oszthatjuk a lovakat: könnyű és nehéz harci lovak, valamint azok, amelyek képzetlenek a harcban - ezeket tünteti föl a táblázatban az „egyéb” kategória. (3.táblázat.) Természetesen az egyes csoportok között (s az „egyéb” kategórián belül is) jelentős az eltérés, kis gyakorlattal még egy ork bányász is meg tud különböztetni egy nehéz csatamént mondjuk egy félvér utazólótól. Nem csupán méretük és tömegük különbözik, de testfelépítésük is más - a tenyésztés során idomult a feladathoz.

Egy igazi, nehéz harci mén súlya eléri az utazólovak súlyának másfél-kétszeresét, ennek megfelelő mérettel és izomzattal. Ha erre még fölkerül saját nehézpáncélzata plusz a lovas nehézvértben (aki maga is megvan vagy másfél mázsa), el lehet képzelni, micsoda tömeget képviselnek. Ha ez a mozgó erőd egyszer nekilődül, nemigen akad, ami megállítsa.

Ezzel szemben az utazóló, miként neve is jelzi, nagyobb távolságok gyorsabb és viszonylag kényelmesebb leküzdésére használható leginkább. Gyors és kitartó, járása könnyű, viszont nem képes nagyobb erő kifejtésekre, mint például egy szekér elhúzása, vagy akár nehézpáncélzat viselése, s csatában leginkább pánikot kap, nem szárnyakat. Kategóriájának további képviselői az igás- illetve málhásló, a póni és az öszvér. A kalandorok számára tán az igásló a legkevésbé érdekes, mert bár teherbíró és kitartó, de egyrészt nincs lovashoz szoktatva, másrészt pedig vágtaiban hamar kifulladásra kerül. Létezik azonban olyan képviselőjük is, mely nem csak erős, de viszonylag hosszabb távon képes gyorsabb iramot diktálni; ezeket módosabb emberek, kereskedők fogják komoly, hosszabb útra szolgáló kocsijaik elé. (Fizikai tulajdonságaikat tekintve lényegében erőteljesebb utazólónak felelnek meg, másként kiképezve persze.) Málhásló végeredményben bármilyen ló lehet, amely terhet eltűr a hátán, csupán arra kell ügyelni, hogy túl ne terheljük. Hosszabb útra induló kalandozók jó, ha számolnak vele. A pónikat leginkább a Tarin birodalom törpéi használják - méretben ez illik a legjobban hozzájuk. A „póni” természetesen nem egyetlen fajta, számos változata létezik. Tarin tárnáiban például erős, durva szőrű, kefesőrényű, alacsony jószágok hordják az ércet, a Shanice magasan fekvő völgyeiben pedig kecses mozgású, zászlósfarkú, középmagas rokonaik kószálnak. Az öszvért - mindig egy ló és egy szamár keresztezéséből születik, két öszvér nem képes utódot nemzeni -

főleg hegyekben vagy sziklás terepen használják, mert bár csökönyös és lassú, biztos a járása nyaktörő ösvényeken is. Hegyi népek, illetve azokkal üzletelő kereskedők kedvelt málhásállata. Hasonló megfontolásokból esetenként jól szolgálhat kalandozóknak is.

Számos kalandozó választ magának hátast az úgynevezett utazólovak közül, hiszen ezek - jóllehet, harci képességekkel nem rendelkeznek - számos jó tulajdonsággal bírnak, s lehetnek remek állatok. Fontos kiemelni, hogy egy ló képességei és harcértékei (tehát lényegében az, hogy melyik csoportba tartozik a fent említett háromból) nem pusztán fajtájától függ. A legpompásabb yllinori félvér is a harmadik kategóriába sorolandó, ha csak utazásra szánták, s ennek megfelelő kiképzést kapott. Természetesen kiváló utazóló lesz, s így a megadott értékekből mindig a jobbat kapja, hiszen nemes fajta.

Nem szabad ugyanakkor szem elől téveszteni azt sem, hogy a fajta gyakran mégis megszabja a hasznosíthatóságot - ösvérből sohasem lesz például nehéz harci mén, bármeddig is tanítják. Csak a megfelelő paraméterekkel bíró állatot lehet ilyesmire felkészíteni. S nézzük most a harcban járatos hátasok két csoportját, a könnyű és nehéz harci lovat.

De mi is különbözteti meg egymástól a két típust? Mindenek előtt az állatok felépítése. Még aki járatlan a lovak megítélésében, de jó megfigyelő, az is könnyen különbséget tud tenni közöttük. A könnyű harci lovak kecsesek, inkább az utazólovakra hasonlítanak. Lábuk vékony, faruk gömbölyded, járásuk könnyed. Ezzel ellentétben a nehéz harci lovak vaskosak, faruk széles és lapos, hosszúszőreik általában jóval dúsabbak, súlyuk szemmel láthatóan nagyobb. Járásuk nehézkesebbnek és lomhábnak tűnik. Felépítésük szerepüket is híven tükrözi.

A könnyű- és nehézlovakok között elsősorban vértezet- és fegyverzetbeli különbség van. A könnyűlovakok ritkán öltenek fémpáncélt, és akkor is csak lánc- vagy sodronyínget. Fegyvereik közt megtaláljuk a szablyát, a könnyebb kardokat, az íjakat és a könnyűlovak kopját. Csatabárdot vagy zúzófegyvert ritkán forgatnak. Gyorsabb manőverekre, fűrgé rajtaütésekre alkalmasak, lovukkal együtt szinte „táncolnak” a csatában. A nehézlovakok - miként nevük is jelzi - nehézvértetben harcolnak. Ez leginkább teljes, esetleg félvértet, de szegényebb seregek lovagjain látható pusztá mellvért, lemezevért vagy pikkelyvért is. Arzenáljukban súlyos zúzófegyverek, hosszabb, nehezebb vágófegyverek, nehéz nyílpuskák, valamint nehézlovak kopják találhatóak. Ez utóbbi jóval hosszabb könnyű társánál, a markolat felé általában vastagodik, a kezét pedig mindig védőtárcsa védi. Csapataik pusztító falként, robogó erődként rohamoznak, de egyenként sem lebecsülendő ellenfelek.

A lovakon és lovasaikon kívül szólnunk kell még a lovas harcmodorról. Képzetlen utazók még lépésben is csak arra koncentrálnak, hogy le ne essenek és hátsójuk a lehető legkevésbé törjön fel - harcra ilyenkor gondolni sem lehet. Még viszonylag gyakorlott lovasok sem igen képesek arra, hogy küzdelem közben maradéktalanul kihasználják a lovuk biztosította lehetőségeket. Általában a mesterfokú lovasokon kívül mindenkinek csak hátrány, ha a ló harc közben össze-vissza táncol alatta.

Az alapfokon képzett lovas már legalább annyi előnyt élvez, hogy magasabbról támadhat ellenfelére, persze csak akkor, ha az gyalogszerrel harcol. A lovas így sem kapja meg a „harc magasabbról” szabály minden előnyét; célzóértéke -20-as harcértékmódosítót szenved.

Aki mestere a lovaglásnak, kihasználhatja a lovas harcmodor majd' minden előnyét. Küzdelem közben a lovát táncoltatja, ezzel részben ellenfelét zavarja, részben az állat testével önmagát védi - egyes harci lovak maguk is komoly támadóerőt jelentenek. Mindehhez természetesen olyan háttér szükséges, mely megfelelően képzett, s lovasával viszonylag összeszokott. A lovas harc hatékony és látványos, ám nem könnyű módja a küzdelemnek. Ha ló és lovasa rendelkezik a szükséges képességekkel, akkor a harcra a „harc magasabbról” előnyeinek túl még a „harc mozgó lóról” harcértékmódosítóit is megkapja.

A haditudományokban jártas hadvezérek tudják, milyen hatékony lehet egy lovasroham. A M.A.G.U.S. szabályai szerint ekkor a lovasnak még a roham előnyeivel (és hátrányaival) is számolnia kell, az előbbieken kívül (összeadódnak). Egyetlen kivétel a CÉ levonás, itt a negatív módosítókat nem kell összegezni, a legrosszabb érték számít. (4.táblázat.)

Fontos, hogy a harci ló ne csak az egyszerű segítségekhez legyen idomítva, de a csatához is - hiszen egy közönséges ló a harcban többnyire megriad és megbokrosodik. Az igazán jól idomított harci lovak nem csak hogy nem félnek, de segítenek is lovasuknak. Ilyenkor körönként háromszor támadnak, rúgással és egy harapással. Ez csak előttük álló ellenfélre irányulhat. A harcra külön nem idomított lovak is harcolhatnak, ám ezt csak akkor teszik, ha az életüket védik. Ilyenkor vagy harapnak, vagy hátsó lábaikkal rúgnak. Harcértékeik a táblázatban megadott határértékek között, fajtájuk szerint változnak.

A lovas harcmódor avatatlan királyai egyrészt a nomád lovasok (kisebb testű, nem túlságosan szép, de roppant szívós, gyors és igénytelen, többnyire fakó színű lovakkal), másrészt az ilanori és yllinori könnyűlovasok, akik a nomádok nyomdokain haladva tökélyre fejlesztették a "civilizált" világ lovas íjászatát. Vágta közben is halálos pontossággal, egy ütemben lőnek, nyilaik valóban szinte elsötétítik az eget. Könnyű harci lovaikat egyszerre idomítják, és nevelésük során megtanítják őket bizonyos kürtjelekre. Így csata közben, ha a hadvezér kürtjébe fúj, az egész lovashad egyszerre reagál, fordul vagy rohamoz, anélkül, hogy a harcoló lovasnak erre külön figyelnie kellene.

Mint látható, a lovak igen fontos szerepet töltenek be Ynev és lakói életében. Figyelj hát, kalandozó, milyen hátast választasz, ha útra vagy hadra kélsz, hiszen sok múlhat döntéseden!

„Szél fúj a dombok felett, seregek vonulnak
Lovak patája dobban; hazám immár a végtelen:

A nyeregben ülve a múltra gondolok”

(Arval d'Incarra)

5. táblázat A lovas harcmódor összefoglaló táblázata

Körülmény	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Harc magasabbról*	+2	+5	-	-20
Harc alacsonyabbról*	-2	-10	-	-5
Harc mozgó lóról	+5	+20	+10	-20
Roham	-	+20	-25	-30

* Csak gyalogos ellen; az ellenfél alacsonyabbról harcol; a CÉ a ló miatt rosszabb a megszokottnál.

Jakab Zsolt

Ynev pénzei

A pénznemekről általánosságban viszonylag kevés szó esik a M.A.G.U.S. lapjain. Az egyszerűsített leírás, mely az arany, ezüst és rézérmeket, illetve ezek vásárlóértékét ismerteti, kizárólag a játék megkönnyítését szolgálja. Szemfülesebbek azonban rögtön gyanúsnak találták, hogy a hatalmas kontinens államainak fizetőeszközeit csupán egy átváltási táblázattal ismertettük, s mint írták, többet szeretnének tudni róla. Aki tehát elég erőt érez magában, hogy a kiegészítő szabályokat is a játékba illessze, most előtte a lehetőség - íme néhány érdekesség Ynev fizetőrendszereiről.

Észak

Északi Szövetség

Szerencsés helyzetben van a krónikás (és persze az utazó is), hiszen az Északi Szövetség államainak pénzrendszere - gondos egyeztetési tárgyalások következményeként - szinte teljesen azonos. Alapegység tehát az Északi Korona, amely egy rézpénznek felel meg. Az ezüstpénz értéke így 100 Korona, az aranyé 1000. Mondják, inkább csak a szegények számolnak Koronában, a tehetősek már ezüstben, a gazdagok pedig aranyban. A nemesfém érmék arany- és ezüstartalmát pontosan meghatározták, így minden tagállam pénze ugyanannyit ér a Szövetség területén belül - ennek megfelelően mindenütt elfogadott. Az egyes országok érméi azonban külsőleg nem egyformák, mindegyiknek önálló joga eldönteni, mit is veret pénzeire. Általánosságként megállapíthatjuk, hogy a pénzverés jogát szigorúan kézben tartják az adott régió urai, nem rendelkezik minden nemes e kiváltsággal. Ez a rendelkezés többek között az egységesítést szolgálja, hiszen ellenkező esetben képtelenség lenne közös pénzrendszert használni. Mithrill érmét nem készítenek a Szövetségben, a Tarin Törpe Birodalom kivételével. Voltak ugyan kísérletek a teljes egységesítésre, a nemzeti büszkeség azonban gátat szabott e törekvéseknek - csekélyke eredményként minden érme kerek, rajzolatuk azonban országonként eltérő maradt.

Doran

A városállam kicsinysége ellenére saját pénzverdével rendelkezik, ahol Ynev talán legtökéletesebb, legszebb érméit készítik. Az itteni érméknél csak a kharei mesterek munkái kidolgozottabbak. Motívumként Doran címere szerepel rajtuk.

Dwyll Unió

A pénzverés jogát a Ranyl-rend tartja kezében, az érméken a mindenkori nagymester arcképe látható. Pénzeik kicsik, vastagok. Kidolgozásuk sem igazán mives - hiába, az itt lakók még ebben sem adnak túlságosan a külsőségekre.

Északi Hármak

Az érmék különlegessége, hogy feltüntetik rajtuk a kibocsátás évét. A tagállamok hercegeinek portréja látható rajtuk - ez egyben az egyetlen különbség is.

Erigow

A hercegség gazdagsága tükröződik pénzüik csillogásában is. Mintha még ebben is valamiféle művészeti ágot látnának, minden évben más és más képet ütnek az érmékre. Ez lehet város látképe,

fegyver rajza, állatkép, igen ritkán emberi arckép. Törvény tiltja egyébként, hogy bárki arcképe még életében érmére kerüljön. Másik helyi furcsaság, hogy a fényüket vesztett pénzeket időről időre begyűjtik, s megtisztítva, újra ragyogóként bocsátják ki megint - természetesen szigorúan ügyelve arra, hogy értékük ne csökkenjen.

Ilanor

A lovasnép hazája, mi is lehetne pénzük dísze? Vágató, ugró, ügető paripák egyedül, kisebb csoportban vagy ménesben, különböző háttér előtt - az ilanoriak hihetetlen képzelőerőről tesznek tanúbizonyságot, ha lovakat kell ábrázolni.

Tarin Törpe Birodalom

Az Északi Szövetség legkülönlegesebb érméit készítik a barlangok félhomályában munkálkodó pénzverők. Az érmékre képek mellett rúnák kerülnek, melyek csak a törpe nyelv ismerői előtt szólalnak meg. A jelek, s a körülmények révén különös erő költözik e pénzekbe, értékük így többszörösen meghaladja a bennük foglalt fémét - ezt azonban külhoni ritkán érzi át igazán. A törpék művészetnek tekintik a pénz előállítását, nem iparnak. A tervező néha több hónapon át dolgozik ugyanazon az érmén - munkájáért a tökéletesség a jutalom. Egyes emberek is megérik olykor az egyszerű érmében testet öltött művészetet. Sokszor megesik, hogy a kapott törpe érmén nem adnak túl, emlékként, kabalaként őrizgetik, s csak végszükség esetén válnak meg tőle. Odalent, Tarin tárnáiban azonban gyakorta nagyobb csereértékkel bírnak a felvilágból származó természeti javak, mint maga a pénz.

Tiadlan

A kereskedők paradicsomában komoly szerep jut az arany- és ezüstpénzeknek. Az itt lakók sem többnek, sem kevesebbnek nem tekintik a pénzt, mint ami valójában: fizetőeszköznek. Az aranytartalom megtartása mellett olyan ötvözetet kerestek, amely tartós, fényes, jól használható érméket eredményez. Pénzüik keményebb is, mint más országokban. Kialakításakor nem a rajta szereplő ábra, hanem a pontos forma volt a lényeges szempont. Nem könnyű nemesfémről tökéletesen egyforma pénzt verni, de a tiadlani mesterek mindig erre törekszenek - legfontosabb az állandó csereérték! Érméiket kis tapasztalattal felismerhetjük akkor is, ha rajzolatukat nem tudjuk beazonosítani: különleges fényük és tökéletes formájuk elgáztat.

Abaszisz

A Quiron-tenger déli partján fekvő birodalomban uralkodó fejtelenség nem csupán katonailag, de gazdaságilag is szembehelyezte a nagykirályt hercegekaptányáival. Pénzneme az Abasziszi Dénár - az uralkodó ragaszkodik kizárólagos pénzveretési jogához, s mindent megtesz ennek érvényesítésére. Határozatok és törvények tucatjai taglalják azon engedetlen nemesek büntetéseit, akik pénzverdét merészelnének építtetni. Ez persze nem gátolja meg a király orra alá minden lehetséges alkalommal borsot törő hercegekaptányokat a pénzveretésben. Csupán csínytevésből néhányan még hamis pénzt is készíttetnek, természetesen a király arcképével és nevével fémjelezve. Sokuk saját birtokán nem is fogad el királyi érméket, csak olyat, melyet a magánverdéjében készíttetett. Be kell ismerni, óvatosságuknak van is némi alapja, mert a királyi pénzverdék aranytartalmuk jelentős ingadozást mutatnak. Ha kevés volt a befolyt adó, netán Toront kellett támogatni, vagy pusztán az udvartartás emésztett fel a kelletnél több aranyat, bizony gyakran lesz könnyebb a pénz. Ezt az egyszerű polgárok ritkán érzékelik, de a hozzáértők tudják, mely évben volt az érmékben a szokásosnál több réz. A főnemesek ilyenkor megkötik magukat, s csak tiszta aranyban fogadnak el pénzt a királytól, aki - attól függően, milyen biztosan ül éppen a trónján - fizet vagy harcba kezd. Ritka a nyílt szembeszállás a

nagykirállyal, ám a „híg arany” mindig felbőszíti az egyébként is állandóan elégedetlenkedő hercegek kapitányokat. Ilyenkor a király alkut köt - az esetek túlnyomó többségében legalábbis -, vagy katonákkal igyekszik érvényesíteni deklarált jogait. Nem egy nemes végzetét jelentette, hogy alulértékelték a király hatalmát, s családjával együtt elsöpörték az uralkodó zászlai alatt harcoló seregek. Ha biztonságban érzi magát, büntetőhadjáratait gyakran elrettentésként is alkalmazza Otlokir, bízva abban, hogy a nemesek legközelebb kétszer is meggondolják, szembeszegüljenek-e hatalmával. Az abasziszi pénzt fintorogva ugyan, de elfogadják az Északi Szövetség államaiban és Toronban, bár jobban szeretik abbitacélban kialakulni a fizetséget. Ez a fém adja Abaszisz igazi hatalmát a kereskedelemben, s ezért nézik el a vagyonosabb kereskedők a pénz aranytartalmának ingadozásait is, amikor abasziszivel kötnek üzletet.

Toron

A híres nyolcszögletű érmék hazája. A hatalmukat mindenhol és mindenkor érvényesítő boszorkánymesterek több kiváltságot hagytak a nemességnek, ezek közé tartozik a pénzverés joga is. Bár nem ügyelnek kínos pontossággal a pénz valódi értékére, ragaszkodnak ahhoz, hogy a beszedett királyi és egyéb adók "jó" pénzben jussanak rendeltetési helyükre. Így, ha egy nemes birtokairól befolyt pénzben észrevehetően kevesebb a nemesfém, az illető komoly megtorlásra számíthat. A pénzverés elve, hogy az arra jogosult mindenkit lóvá tehet, kivéve a rangban vagy hatalomban felette állókat. Ha ebbe a hibába nem esik bele, szabad kezet kap. Egyes nemesek ezért többféle érmét is veretnek, melyeknek csak az összetételében van különbség - de ez már hosszabb történet. Az érméket általában nem arcképekkel, hanem bonyolult díszítő motívumokkal, ábrákkal ékesítik. A Toroni Tallér nem örvend igazi megbecsülésnek az Északi Szövetség országaiban, Abaszisz azonban már nem ilyen válogatós.

Gro-Ugon

Bizton állíthatjuk, hogy itt van Észak legnagyobb pénzügyi káosza. Mind a mai napig rendkívül fontos a cserekereskedelem, ám (ki tudja már, melyik külföldön járt rabló élménybeszámoló alapján) virágzásnak indult a pénz kultusza is. A törzsfők egyéni véleménye igen szerteágazó, csupán egy dologban teljes az egyetértés: az értékes aranyat, ezüstöt kár pénzverésre pocsékolni, jó erre a vas is. Így Gro-Ugon birodalmába arany, ezüst vagy réz érme csak akkor kerül, ha lopják (tehát gyakran). Manapság minden törzs saját vaspénzeket veret. Kezdetben akadtak persze nehézségek, főként nagyobb értékek vásárlásakor. Ha például egy tehetősebb gro-ugoni, valamely különös oknál fogva társától vásárolni akart öt lovat, ahelyett, hogy ellopatta volna, a nagyjából negyed réz értékű vasakból szekerderéknyi mennyiséget kellett az eladóhoz fuvaroznia. Hasonló tapasztalatok alapján bölcs vezetők rájöttek, hogy a pénzek értékét meg kell különböztetni; kell nagyobb és kisebb értékű érme. Elkezdtek hát számokat ütni a vaskorongokba - megjegyzendő, ez volt minden díszük. Sajnos, a várt eredményt ez sem hozta meg, a lakosság jelentős része ugyanis nem tudta mire vélni a furcsa véseteket. Ekkor Drran bar Nae, a Vérestorkú, akit azóta is az ork gazdaság nagyatyjának tartanak, rájött a megoldásra. Különböző formájú pénzérméket készíttetett, ráadásul képekkel, hogy megakadályozza a hamisítást. A négyzetes érme egy Drran (kb. fél réz) értékű, a háromszög alakú 100 Drran, azaz fél ezüst, a legnagyobb pénz pedig az ötszögű 1000 Drran, ami fél aranyat ér, s igen ritkán látható. Az orkok és goblinok már több száz éve ezt a rendszert használják, bár a köznép többnyire nem 100 és 1000, hanem sok és rengeteg Drran-ról beszél. Egy ló ára ezek szerint egy rengeteg, öt sok és háromszor öt (két kéz és egy láb) Drran. Az ork törzsfők és tisztek persze esetenként a nagyobb számokat is ismerik. A törzsfők kiválóan kezükben tartják a pénz- és hamisítóverés jogát. Saját törzsi szimbólumukat üttetik több-kevesebb sikerrel az érmékre, s rendelkeznek egy különítménnyel a pénz

valódiságának védelmére. Minden törzsfő fenntart egy Ellenőrző alakulatot, akiket viszonylag intelligens, jó harcosokból toboroz. Ezek egyetlen feladata, hogy az összes engedély nélküli pénzverdét felkutassák és elpusztítsák - természetesen a benn dolgozókkal együtt. Munkájuk mindig akad, hiszen a fémművességhez csak kicsit is konyító gro-ugoniakban egyre másra csillan fel az isteni szikra: adott idő alatt sokkal több vasérmecskéhez jutnak, ha mindjárt azt állítják elő, s nem nyílhegyért vagy csákányfejért kapják cserébe. Toron persze nem tart az Ellenőrzőktől - annyi vaspénzt készít, amennyire csak szüksége van, miközben saját arany és ezüst Tallérjait ékszerként kezelik az orkok.

Dél

Pyarroni Államközösség

Az Államközösség gazdasági és pénzügyi élete talán a legstabilabb és - olajozottabb egész Yneven. Az államok közti pénzügyi szövetség hasonló az Északon bemutatotthoz, de annál jóval szorosabb az együttműködés. Az érmék csaknem tökéletesen egységesek, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. A nagyság, a vastagság s a nemesfém-tartalom mind meghatározott; az államok igyekeznek kerülni a legkisebb eltérést is az Új-pyarroni, több száz éves etalontól. A pénz neve a Pyarroni Sepia, s egész Yneven kedvelt, elfogadott érme.

Dzsad államalakulatok

Az emírségek és sejkiségek mind önálló pénzverdével rendelkeznek. Állandó gondot jelent az újabb és újabb hamisítók felkutatása és megsemmisítése. Az emírek és sejkek verette Dzsad Rúpia önmagában jó, bár hullámzó megbízhatóságú pénz lenne, ám az állandóan megújuló hamisítási hullámok nem vetnek jó fényt külhoni megítélésére. Sokan rájöttek e sivatagos vidéken is, hogy nincs jobb módja a pénzszerzésnek, mint ha valaki saját maga állítja elő. Így a szigorú büntetések ellenére sem csökken a vállalkozó kedvűek száma. A Rúpia megjelenési formája emírségenként más és más, egyes helyeken sokszög, máshol kerek, Abu-Dalek emírségében például egy vastag gyűrű. Ezt sokan láncra fűzve hordják, mondván, sokkalta biztonságosabb, mint az erszény. A gyűrűt körbe futó, kígyót idéző minták, vésetek díszítik. Az érmék uralkodók képmását, kastélyokat, fegyvereket ábrázolhatnak. Régebben a sivatag legszárazabb részein a víznek pénz egyenértéke volt, azaz vízért is lehetett vásárolni. Sok külhoni arra gondolt, a legnagyobb üzlet, ha ide vizet szállítanak nagy, hordókkal ellátott kocsikon. Sajnos, számításuk nem vált be, a karavánok jelentős része odaveszett a sivatagban. Varázslók azonban rájöttek, térkapukkal a szárazság sújtotta városok vízellátása is könnyen megoldható - ám nem ingyen. Ezért a sivatag mélyén lakókkal különös kereskedelmi kapcsolatot létesítettek néhányan. A bajba jutottak kiépített mágikus rendszeren át kérnek és kapnak segítséget, természetesen megfelelő tiszteletdíj ellenében.

Shadon

A roppant birodalom komoly hangsúlyt fektet pénzének megbízhatóságára és szépségére. Pénze, a Shadoni Tantum nagy, lapos érme, összetétele már több száz éve változatlan. Másféle érme nem kerülhet ki a pénzverdéből, erre gondosan ügyel a hatalmi hármás minden tagja. Bár nem mindegyik tartományban uralkodik eszményi rend, a pénzre eddig sikerrel ügyeltek a helytartók és a nemesek. Vasszigorral torolnak meg minden hamisítási, pénzrosszabbítási kísérletet. Ennek hála, a szép veretű, lágy csillogású érme kedvelt pénze Dél-Ynevenek.

Kereskedő hercegségek és városállamok

Általános érvényű megállapításokat tenni ezek esetében lehetetlen. Ahány város, annyiféle érme. Igaz ez a Kereskedő hercegségekre is, noha ott ennél lényegesen rendezettebb viszonyokat várnánk. Mivel nem részesülnek Dél-Ynev egységében, csak magukra számíthatnak, így évről évre, hónapról hónapra változik üzletpolitikájuk, szinte a széljárással. Soha nem állapodnak meg egy rendszernél, mindig a legnagyobb nyereséget, a legbiztosabb jövedelmet keresik. Tíz év alatt annyi féle pénznemet fogyasztottak, mint egész Dél-Ynev egy évezred során. Az utóbbi évek viszonylag stabil, 4-5 hónapnál is hosszabb időszakot megélt pénzei a Guld, Maar, Lymera és Drana voltak. Mindezek alapján képet kaphatunk az itt uralkodó viszonyokról.

Yllinor

A kalandozó király birodalma, az ott lakók heves természete ellenére, viszonylag szilárd pénzügyi alapokon nyugszik. Az itt használt pénznem a Korona, akárcsak Ilanorban. Mindegyiken Mogorva Chei arcképe látható, hirdetve a halhatatlan király hatalmát. Az Yllinorban vert érmék megbízhatóak, bár kevesebb aranyat tartalmaznak, mint shadoni és pyarroni társaik. Elfogadottak bárhol Délen, de az árakat gondosan a kisebb nemesfém tartalomhoz igazítják.

Gorvik

A birodalmat alkotó öt tartomány uralkodó nemesei majd' négyszáz éve egyezményt kötöttek a pénz egységesítésére, s létrehozták a „hivatalos” gorviki fizetőeszközt, a Coqua-t. Sajnos, a régen kötött egyezmény egyre több fejezete kerül megszegésre, a birodalom pénze lassan, de biztosan romlik. Az üzleti élet ennek ellenére virágozik, a nemesek többnyire nem ugranak egymás torkának, hiszen maguk is úgy teszik lóvá a többieket, ahogy módjuk van rá. Esetenként versengésnek is felfogható, ki tudja a legelegánsabb, legszemtelenebb szélhámosságot elkövetni. Persze alakulnak alkalmi érdekszövetségek, amelyek feladatuknak tekintik, hogy móresre tanítsák a társaságukon kívüli egyezményszegőket. Noha a határokon belül mindez életforma, s különösebb megütközést nem kelt, Gorvikkal minden más állam inkább tiszta aranyban köt üzletet, a Coquatól irtóznak, mint a tűztől.

Krán

Nem csak közigazgatási, de államszervezeti és pénzügyi szempontból is rendkívül összetett birodalom. Kevés ember tudna tiszta, áttekinthető képet adni a kráni gazdaságról és pénzről, de erre nincs is különösebb szükség. Elégedjünk meg annyival, hogy pénzük, a Perrea csak itt és Gorvikban elfogadott. Ha más országgal kereskednek, arannyal vagy más áruval fizetnek, s ők maguk sem fogadnak el egyéb fizetséget.

Kovács Adrián

ANAT - AKHAN

A HALÁL SUTTOGÁSA

A múlt

Azoknak, akik az Anat-Akhan történetét vizsgálják, ajánlatos a legalapvetőbb tényből kiindulniuk: a szekta kráni eredetű. Alapításának pontos dátuma nem ismert, egyes apokrif források azonban a Pyarron szerinti I. évezred végére teszik: Krán urai ekkor, a Godoni Birodalommal folytatott küzdelem tetőpontján határoztak úgy, hogy közelebb engedik magukhoz a sokáig lebecsült emberfajt. A Tizenhármak legidősebbike, Shackallor megírta embereknek szánt művét, a Sötét Tudományt, a kráni varázslóiskolákban megszorodtak az emberi novíciusok, a hegységgyűrűben pedig sorra születtek az apróbb-nagyobb emberlakta hercegségek - a száraz tények minden valamirevaló krónikában megtalálhatók. A Grimoir Imperae, e Krad-lovagok által zsákmányolt fóliáns azonban elárul sok egyebet is: kiderül belőle, hogy a Kránba özönlő tömegek legjavát a Démonikus Ó-Birodalom hírmondói, a tudatlanság homályába visszásüllyedt déli nomád törzsek tették ki. A démonokat rettegő barbárok számára Shackallor Sötét Útja egy volt csupán az életen átvezető sötét utak közül, s talán azért indultak el rajta olyan rettenthetetlenül, mert úgy tartották, igazában nincs vesztenivalójuk. Meglehet, nem is akadt.

Az Ó-Birodalom idején magasfokú harci kultúrával bíró népcsoportok feladata új otthonukban a határok őrizete lett. A Tizenhármak természetesen nem nagy létszámú seregek támadásától tartottak (efféle hadjáratot a Gonoszság Hazája ellen a Hetedkorban csak elvétele, s csakis a legnagyobb hősök indítottak), inkább titkaikat féltették a mindenütt jelenlévő, mindenüvé beférkőző kémektől, kalandozóktól. A Kráni Hegység bércei közt, az égre törő csúcsok, sötétlő fenyvesek, dermedt folyamatok és szikrázó hómezők tartományában a határőrizet nem igényelt tömegeket - annál inkább különlegesen felszerelt, a terepet jól ismerő, pompás fizikumú harcosokból álló, gyorsan mozgó alakulatokat, melyek tagjai az ártó mágia praktikáiban sem járatlanok. A déli nomádok itt élő, mind egységesebb nemzetségei - uraik, s persze a hegymélyi járatokat lakó aquirok segítségével - lassanként visszanyerték elvesztettnek hitt képességeiket, sőt, a gyakorta használt varázspraktikák hatására újak is kifejlődtek bennük. Hangszálaik idomultak az ősi mágia hatalomszavaihoz, így azok, torzult formában bár, de pusztító energiákat elszabadítva csattanhattak fel a küzdelem hevében. Fegyverzetüket, felszerelésüket a Birodalom legkiválóbb, nem-emberi elméi álmodták meg s készítettek el, más korok, más síkok lényeit idézve meg a mesterek akarata szerint; a cél minden eszközt szentesített, s a Tizenhármak semmiféle áldozatot nem sokalltak a siker érdekében. A P. sz. II. évezred derekára Krán határmenti fejedelemségei - köztük az Anat-Akhan - bevonultak Ynev legvéresebb legendái közé, pusztá említésük is borzongást szült mindenütt, ahová Ranagol félisten-fattyainak keze elért...

Ám, noha a tökéletesedés sötét útját járták, a nomádok leszármazottai megmaradtak embereknek. A hegyvidéken megtelepedettek, noha nehezebb körülmények közt éltek a hercegségek „szabadjainál”, sokkal közelebről, sokkal elfogulatlanabb elmével tekinthettek a külvilágra, mint szerencsésebb társaik - ami azt illeti, ők voltak az egyetlenek, akik többé-kevésbé pontos képet alkothattak a bérceken túli vidéken zajló eseményekről. Az emberlakta birodalmak felemelkedése Shackallort igazolta, aki kezdettől fogva vallotta, hogy e különös, ifjú fajra nagy jövő, a Sötét Úton pedig számos meglepetés vár. A Sötét Út persze tartogatott meglepetéseket még az ő számára is - a legjobb példa erre épp az Anat-Akhan nemzetség fejedelmének zendülése és távozása.

Az Anat-Akhan aquir eredetű kifejezés. Közös nyelvre rendszerint a halál suttogásaként fordítják, s kevesen tudják, hogy a hegységgyűrű szörnyű lakói a hat főszel egyikét, a nyugat felől fújót nevezték így. Hogy eredetileg hogyan hangzott, arról legfeljebb az ősi nyelveket kutató mágusok alkothatnak fogalmat; a pyarroni és dorani történészek ritkán térnek el az általánosan elfogadott - és bizonyítottan veszélytelen - hangalaktól. A kráni rúnák átiratából ismert Ahan'NataKhan forma már nem ennyire könnyű eset: papírra vetését csak a titkos tudományok beavatottjai kísérik meg olykor, kiejtésével a néphit szerint közönséges halandó nem próbálkozhat büntetlenül... Ennyi is elegendő, hogy érzékeltesse a szóbeszéd, mítoszok hangvételt. A szektával kapcsolatos eszmék és téveszmék úgy övezik az igazságot, hogy ahhoz csak a legelfogulatlanabb elmék férközhetnek közel. Az ő vizsgálódásuk eredményeit osztjuk meg veled ehelyütt, olvasó.

A szervezet

Az Anat-Akhan alapításakor egyszerű vértestvériség lehetett, azaz olyan gyilkosokból álló véd- és dacsövetség, melyhez hasonló tucatszám találni Északon, Délen egyaránt. A Gorvikban működő, Krán által jóval később létre hívott szekták mai formájukban voltaképp az Anat-Akhan és a hasonló szervezetek ősállapotát tükrözik: szigorú alá-fölérendeltségi viszonyok, vasfegyelem és kíméletlen belső tisztogatás jellemzi őket. Tagjaik rendszerint nem szakosodnak egy-egy feladatkör ellátására, a küldetésekben való részvétel mikéntjét a közvetlen felettesek határozzák meg, a hierarchia csúcán pedig rendszerint egyetlen (valamely tekintetben kimagasló képességű) személy áll. A gorvikiak azonban technokraták. Inkább bíznak fegyvereikben és tapasztalataikban, mint a mágiában - a Krán határain belül tevékenykedő klánokra, köztük az Anat-Akhanra ezt sosem lehetett mondani.

A hagyomány szerint aquir vajákosok tanították a fejjadászokat arra, miként idézzék meg, fordítsák hasznukra az ősi nyelv szavaiban lappangó erőt. Azokat, akik könnyebben elsajátították az alapokat, tovább okították, majd rangban a többiek fölé emelték, hogy az ő segítségükkel irányíthassák kedvük szerint a klán egészét - e mágiában jártas, jelentős Pszi-képességekkel megáldott személyekből alakult ki az egységeket irányító tisztek, a Meridianok elit rétege. A specializálódás természetesen nem maradt abba a legfelső szinten, s az idők folyamán a mágikus képességekkel csak alapfokon rendelkező fegyverforgatók is tovább rétegződtek. A klasszikus értelemben vett fejjadászok, azok, akiket utóbb Sequatorként ismert meg a világ, kitűnően képzett, számos küzdelemformában jártas harcosok voltak, ők alkották a határt vigyázó klánok seregének derékhadát. Ha gyors beavatkozásra, egy-egy lebírhatalannak látszó ellenfél kiiktatására mutatkozott igény, az orgyilkos módszerekkel dolgozó Mortelek léptek színre, s kétesnél kétesebb eszközökkel bár, de egykettőre végeztek. Akadhattak a klánokon belül más, mostanra feledésbe merült csoportok is, ám noha kevésbé hihető, igen valószínű, hogy egy-egy osztágon belül a Meridian egymaga látta el a vezénylő tisztt, a mágus, az összekötő és a stratégia szerepét.

A pyarroni bölcsök sokáig úgy vélték, hogy a klánbéli fejjadászok manővereit távolról irányítják a Tizenhármak, s hogy a rettegett fegyverforgatók voltaképp nem rendelkeznek önálló akarattal. Erre a tévhitre cáfolt rá az Anat-Akhan szabad fejjadászainak "zendülése" a P.sz. 3677. esztendő telén.

Vég és kezdet

A Délvidék talán legsötétebb éve volt ez. Ó-Pyarron lángolt, a város és a vallás alapítója, Selmo együtt pusztult az Égi Templommal. A Hárompajzs Szövetség területét ork- és goblinhordák dúlták, kráni lovagok portyáztak a büszke embernép leggazdagabb vidékein. Krán gyeprüin viszonylagos nyugalom honolt: az Yllinor ellen vonult hordák már ősszel, megtizedelve és lerongyolódva özönlöttek vissza, az ellentámadás pedig egyre késlekedett, mintha magát Chei királyt, az egykori kalandozót is

megdöbbenetette volna az ynevi civilizáció központjának végzete... A bércek árnyékában megbúvó fejedelmek-településeket ekkor szárnyalta be a hír: két és fél évszázad után megadta magát sorsának az Anat-Akhan alapítója, a klán szellemi vezére, a nagyhatalmú Tutor, s eltávozott.

Hozzá hasonló adottságú ember e sötét tartományban is csak elvétve akadt. Kránnak tett szolgálataiért cserébe hosszú élettel, kivételes éleslátással ajándékozták meg a Tizenhármak - s hogy megbíztak benne, fényesen igazolja, hogy sikerült őket megtévesztenie. Mert dicső nemzetségből származott, s démonokat féltő őseitől különleges adottságokat kapott örökölni. Képes volt rá, hogy a jövőbe tekintsen, s nem is csak abba az egybe, melyhez az utat cselekedetei már kijelölték. A Tutor - a hozzá hasonlók közt egyetlenként - előre láthatta a klán cselekedeteinek lehetséges következményeit, s stratégiáját ennek megfelelően szabhatta meg.

Amit a P.sz. 3676. esztendőben, halálos ágyán fekve látott, mélyen felkavarta és elkeserítette.

Felismerte, hogy ha meg akarja változtatni a jövőt, melynek képei éjszakákon át kísértették, új utat kell mutatnia a hátramaradóknak. Magához szólította hát Meridianjait, s olyan utasításokkal látta el őket, melyek az Anat-Akhan addigi történetének végét jelentették. Végakarátának engedelmességre a fejedelmekklán Sequatorjai és Morteljei kioltották a házi tűzhelyeket, lángba borították otthonukat, és teljes fegyverzetben keletnek indultak a hegyeken át - a többi pedig már történelem.

A krónikák leírják, hogyan küzdöttek meg az ellenük küldött klánok harcosaival, hogyan oltották ki a nyomukban járó aquir "felvigyázók" életét - s hogyan véreztek és hullottak a könyörtelen menetelésben: nem volna helyénvaló ehelyütt ismétlésekbe bocsátkoznunk. Legyen elég annyi, hogy az Anat-Akhan haláltusája véres és hosszadalmas volt: a felkereskedett százakból százan, a százból ötvenen, két tucatnyian, majd még kevesebben maradtak, az yllinori határt pedig mindössze kilencen érték el - ám ez a kilenc távozásával súlyosabb csapást mért Kránra, mint korábban bármely, mágiával vagy acéllal felfegyverzett halandó; helytállásuk és sikerük az emberi szellem diadala volt a sötétség erői felett.

Sokan és gyakorta fogalmazzák meg a kérdést: vajon mit látott a vén Tutor azon a bizonyos éjszakán? Miféle jövő lehetett az, melynek megformálásában még ő, a démonimádó régiek származéka sem kívánt részt vállalni? A választ csak azok a Meridianok ismerték, akik röviddel az indulás után elhullottak az aquirokkal vívott mágikus viadalban - s meglehet, jobb is, hogy így alakult. Kevesen képesek a jövő ismeretében élni; a biztos iszonyatnál még a bizonytalanság is elviselhetőbb. Az Anat-Akhan, alapítójának szándéka szerint, módosított a holnapon, de hogy mit és mennyit, azt a Hetedkor bölcsei közül nem sejti senki.

A második leggyakoribb kérdés: miért nem végeztek a szökevényekkel a Kráni Torony nagyhatalmú urai, amíg még módjukban állt? A krónikák beszámolnak ugyan a határ mentén végigvonuló, pusztító hóviharról, e csapás azonban korántsem szedett annyi áldozatot, amennyit szedhetett volna. Úgy tetszik, a Tizenhármak mindvégig megosztottak voltak, nem tudták (vagy nem akarták) rászánni magukat a végső leszámolásra. Egyes pyarroni gondolkodók azt vallják, hogy a túlélők magának Shackallornak köszönhetik életüket - Ranagol félisten-fattyá mindig értékelte a kimagasló teljesítményeket, s hű maradt elveihez még ebben a szélsőséges helyzetben is. Nem hagyható figyelmen kívül az új Anat-Akhan természetének kettőssége sem: noha tagjai az ifjú civilizáció oldalára álltak, s a filozófiai értelemben vett „jót” szolgálják a nehezen meghatározható „gonosz” ellenében, eszközeik zömmel a régiek, a sötét mágia sem idegen tőlük, ilyen értelemben tehát akár kísérleti alanyoknak is tekinthetők. Meglehet, Shackallor azzal a céllal engedte futni őket, hogy láthassa, mire mennek hajdani eszközei az emberekkel - vagy azok velük...

Az Anat-Akhan Yllinorban

Mogorva Chei - igen bölcsen - menedéket adott a rettegett szekta hírmondóinak, sőt, mindent elkövetett annak érdekében, hogy otthonosan érezzék magukat. A kilenc fejedelmész nem csatlakozott választatásban: a folyvást hadat viselő Yllinornál megfelelőbb új hazát keresve sem találhattak volna.

Ru-Shennoni harci iskolájukat a korona közvetlenül felügyeli, s királyi biztos segítkezik minden olyan problémás esetben, mely az Anat-Akhant Pyarronnal, a Szövetséghez tartozó egyéb államokkal, vagy épp az yllinori hadsereg más egységeivel fordítja szembe. Mert a korántsem szokványos eszközökkel dolgozó szekta működése nem kevés ellenérzést vált ki szerte a Délvidéken: a stratégák és filozófusok némelyike olykor még létjogosultságát is megkérdőjelezi. Chei, gyakorlatias ember és bölcs uralkodó lévén, keveset törődik az aggályoskodókkal - beszélnek, istennője, Arel révén bepillantást nyert abba a jövőbe, melynek megváltoztatásáért az Anat-Akhan legjobbjai elhullottak... A M.A.G.U.S. jelenében a klán, kissé módosult szervezeti felépítéssel, tovább jár a tökéletesedés útján, tagjai pedig mindenkor az embernem javára kamatoztatják kétes eredetű képességeiket.

A Ru-Shennon-i iskola élén a kezdetekkor a kilenc legendás fejedelmész, kilenc kimagaslóan képzett Tutor Majoris állt. A testüket átító energiák meghosszabbították életüket: az utolsóként távozó csaknem másfél évszázadot töltött ebben a világban, s majd félezer tanítványt oktatótt a mesterség fortélyaira. A kilencek távozása után az irányítást három, yllinori neveltetésű harcos vette át, ők és követőik már beérték a Tutor ranggal. A Stratégisek - szám szerint hatan - az akciók voltaképpeni megtervezői, közvetlen alárendeltjeik a Meridianok, akiknek feladata a vezénylésre korlátozódik. A bevetések során egy-egy Cascadis - azaz kapcsolattartó, ő biztosítja a mágikus összeköttetést az osztag fegyvereseivel -, Mediator - másként közbenjáró, rendszerint Arel-pap -, valamint Transceps - szakirányban képzett mágiahasználó - segíti. Az ősi Meridian tisztség négy elemre bontása az egyénekre nehezedő terhet csökkenti. A parancsnok így közvetlen feladatára koncentrálhat, míg a kapcsolattartó a tökéletes összhangot, a közbenjáró az égiek jóindulatát biztosítja. A mágiahasználó, mivel fegyvertárát (akár a harcosokét) jórészt sötét praktikák képezik, roppant kényes helyzetben van. Testének tartalékait fokozott sebességgel éli fel, hamar vénül, az Anat-Akhan azonos korú beavatottjai közül rendszerint elsőként válik bevetésképtelenné - a korai halál azonban csak ritkán adatik meg neki. A klán harcosai közül változatlanul a Sequatoroké a főszerep: nagy tudású és nagy tapasztalatú fegyverforgatók ezek, akiknek technikái az északi és elf eredetű fogások egész tárházával egészültek ki, így méltó ellenfelei lehetnek Krán birodalmi fejedelmészeinek. A Mortelek szintén jelen vannak, s ahogyan a tisztek közt a Transcepsokét, az ő életüket is megkeseríti az a temérdek aljasság, melynek elkövetésére a magasztos célok érdekében rákényszerülnek. A köznép nem csupán félelmet érez irántuk: megvetés kíséri őket, ha igazi mivoltukra fény derül. Megkeseredett, maguknak való emberek, általában csak a hozzájuk hasonlókkal vállalnak sorsközösséget. A legtöbben önmagukat is rühellik, mert jó szakemberek lévén - bár ezt nyíltan a világ minden kincséért sem ismernék el - örömeiket lelik mesterségük gyakorlásában.

Életszemlélet/filozófia

Az iskola első néhány évfolyamát a nehéz feladatra alkalmas önkéntesekkel töltötték fel, ám a kiképzés kíméletlensége, a kósza hírek terjedése alaposan megtépázta az Anat-Akhan nimbuszát, így mostanság zömmel hadiárvaik kerülnek a mesterek keze alá. A beavatottak összetartása legendás: a klán nem csupán életcél ad nekik, de szüleiket, családjukat is pótolja. Egy Anat-Akhan fejedelmész sosem válik árulóvá, s a kitűzött cél eléréséért habozás nélkül az életét áldozza. Elszánt, már-már fanatikus, de soha nem annyira elvakult, hogy ítélőképessége cserben hagyassa. Felkészítésének éve alatt a mások által okozott fájdalmat tekinti fő ellenségének, ezért olyan fájdalomnak teszi ki testét, hogy az az idők során érzéketlenné válik a kín számos formájára. A beavatott egész teste fegyver; a közelharc

változatos formáit már-már valószínűtlen, akrobatikus mozdulatsorokkal és mágiahasználattal kombinálja.

A tipikus Anat-Akhan fejvadász, legyen bár szó Meridianról vagy Sequatorról, szemlélődő, kívülálló magatartást tanúsít. Művelt, tájékozott, s nem csupán a Délvidék dolgaiban: legtöbbjük második hazájának tekinti a messzi Észak testvérállamát, Ilanort. Nehezen enged közel magához ismeretlent, minden körülmények közt titkolni igyekszik gyengéit, de - ha küldetése kimondottan meg nem követeli - sosem titkolja, mely szervezet tagja. E különös kevélység számos tragédiához vezetett az évtizedek során, mert Krán szolgálai s a csatlósai, a gorkivi orgyilkosok olthatatlan gyűlölettel viseltetnek a szakadár szekta tagjai iránt, s minden esetben végezni igyekeznek az útjukba akadókcal.

Az Anat-Akhan beavatottjai ritkán, főként egymás közt házasodnak, ám ezekből a frigyekből ritkán születik utód - csak olyan esetekben, ha ezt a szülők képességei alapján a Tutorok testülete helyénvalónak és hasznosnak ítéli. A gyermekek - e tény a klán nevelési módszereit dicséri - sosem bizonyulnak méltatlannak a megelőlegezett bizalomra.

Tények és adatok - A KM figyelmébe

Az Anat-Akhan állandó létszáma mintegy félezer fő, férfiak és nők egyaránt megtalálhatók közöttük. (A nők egyenrangúsága különösképp bősíti Krán és Gorkik fejvadászait, akik, férfijogú társadalmakban nevelkedvén, veszedelmes kilengésnek tekintik az ilyesmit.) A kiválasztottak 3-4 esztendőskor kerülnek az iskola falai közé, s 14-15 esztendősen indulnak először "éles" küldetésbe. A beavatottak 60 éves korukig kaphatnak veszedelmes feladatokat, a Transcepeket jóval hamarabb, 50 esztendőskoruk tájékán rendelik vissza belső szolgálatra - igaz, ekkorra legtöbbjük már sokkal öregebbnek látszik.

A fentebb említett három Tutort és hat Strategist leszámítva a tisztok aránya nem meghatározott. A harci egységek 6-20 főből állnak, gyakorta a Transcepek nyitotta térkapukon át érkeznek a bevetés színhelyére.

Az Anat-Akhan kötelékébe tartozó, átlagos NJK-k besorolásáról és jellemző értékeiről az alábbi táblázat tudósít:

Tutor Majoris (9 kráni):	21. Tapasztalati Szintű Fejvadász+mágiahasználó
Tutor (bármelyik yllinori):	16. Tapasztalati Szintű Fejvadász+mágiahasználó
Strategis (csak yllinori):	13. Tapasztalati Szintű Fejvadász/Harcos
Sequator (kráni):	12. Tapasztalati Szintű Fejvadász+mágiahasználó
Sequator (yllinori):	10. Tapasztalati Szintű Fejvadász+mágiahasználó
Mortel (kráni):	12. Tapasztalati Szintű Fejvadász+mágiahasználó
Mortel (yllinori):	10. Tapasztalati Szintű Fejvadász+mágiahasználó
Transceps (csak yllinori):	8. Tapasztalati Szintű Fejvadász/Varázsló
Cascadis (csak yllinori):	8. Tapasztalati Szintű Fejvadász+Pszi-használó
Mediator (csak yllinori):	8. Tapasztalati Szintű Fejvadász/Pap

A Kránt szolgáló fegyverforgatók némileg magasabb TSZ-jét a cél és az eszközök harmóniája indokolja - e harmónia hiánya okozza az Yllinorba átkerült Anat-Akhan legtöbb problémáját. Mágiahasználat alatt a mágia sötét, aquir útját, Pszi-használat alatt a Fejvadász főkasznál megszokott Slan-diszciplínákat értjük. A mágiahasználat Szintje természetesen - a Transceps esetét kivéve - nem azonos az NJK Tapasztalati Szintjével, s naponként mindössze 2 pusztító erejű Hatalomszó felhasználását teszi lehetővé. A Transceps aquir eredetű varázslatai ugyanezen az elven működnek, ám naponként 6 áll belőlük az NJK rendelkezésére. A Hatalomszavak kivétel nélkül az Anyagi Síkon

hatnak, 1-3 kör alatt fejtik ki egyszeri hatásukat, hatótávuk sosem lehet több a fejedász látótávolságánál, nem kerülnek Mana-pontba, de nem is erősíthetők; ellenük Mágiaellenállás nem dobható, közvetlen sebzésük azonban maximálisan 1k6+2 lehet. A Transceps a maga szavaival 1k6+(TSZ száma/2)-t sebez. Lássunk egy-egy példát:

Dühkitörés

Típus: hatalomszó

Mana pont: -

Erősség: 1

Varázslás ideje: azonnali

Időtartam: 1 szegmens

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A szó kimondásakor a fejedász látómezejében, hozzá 10 méternél közelebb eső személyeket/lényeket láthatatlan, ellenállhatatlan erő dobja hátra. A hatás széllokésre emlékeztet, de égető fájdalommal jár, mely 1k6+2 Fp elvesztését eredményezi. A zuhanásból eredő egyéb sérülések ehhez persze még hozzáadódnak.

Árnyékmárok

Típus: hatalomszó

Mana pont: -

Erősség: 1

Varázslás ideje: azonnali

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A szó kimondásakor a Transceps látómezejében, hozzá 10 méternél közelebb eső személyek/lények torka fokozatosan elszorul, mintha láthatatlan szorításban vergődnének. A hatás a második körben fizikaiává válik, és a légszomjon kívül egységesen 1k6 Fp elvesztését eredményezi. Egyetlen célpont esetén a Transceps még további, TSZ száma/2 Fp veszteséget okozhat, ám egyszerre több személyt/lényt ezzel a módszerrel nem gyötörhet meg. A második kör végén az áldozatok (amennyiben átvészelték a támadást) újból lélegzethez jutnak.

Az Anat-Akhan kötelékébe tartozó JK indítása hasonló problémákat vet fel, mint minden más klánbéli karakteré: sem a játékosnak, sem a KM-nek nincs könnyű dolga, ha meg akarja indokolni, miként adta a fejedász kalandozásra a fejét. Tapasztalt játékosokból álló társaság - különösképp, ha úgynevezett életút-játékba bonyolódtak - természetesen megteheti, hogy Anat-Akhanos karaktert fogad a soraiba, ám mindenkinek illik tisztában lennie egy ilyen karakter jelenlétének előnyeivel és hátrányaival. Az Anat-Akhan fejedász, amennyiben Yllinor és/vagy klánja megbízásából csatlakozik a többiekhez, elsősorban megbízói érdekét fogja szem előtt tartani. Valósággal vonzza majd a kráni és gorkviki gyilkológyművészeket, kétségessé teszi a pyarronhú államok lakóinak feltétlen jóindulatát, és olyanok figyelmét is az utazókra irányítja, akik előtt üdvösebb volna észrevétlennek maradni... Mindent egybevetve: ilyen karaktert csak sokat megélt, profi játékosoknak és profi, a kerettörténetet mesterien kidolgozó, az egyensúlyra folyvást ügyelő KM-eknek ajánlhatunk.

Nekik viszont... Jó vadászatot!

G.A.

Mogorva Chei

Chei O'Shenon

- Had magyarázzam meg...

Egy villanás, egy elfülő sikoly, s a test hangos koppanással zuhant a földre. Chei megrázta fejét és visszadugta kardját a hüvelyébe. Sonor kissé elfordulva hajolt Gáin felé és úgy kérdezte:

- Szerinted mit akart mondani?

A törpe hitetlenkedve meredt a holttestre, aztán beletúrt szakállába.

- Szóval erre mondtad, hogy „előbb üt, és csak azután kérdez”?

Státusz:	Nem játszható
Kaszt:	Harcos/Arel-pap
Szint:	17/12
Faj:	Ember
Jellem:	Élet
Vallás:	Pyarroni

Képességek

Erő:	20
Állóképesség:	17
Gyorsaság:	21
Ügyesség:	21
Egészség:	17
Szépség:	19
Intelligencia:	17
Akaraterő:	16
Asztrál:	16
Műveltség:	15

Harcértékek*

Kezdeményező Érték:	(61)/81/86/86/80
Támadó Érték:	(136)/176/161/161
Védő Érték:	(170)/210/195/195
Célzó Érték:	(56)/81
Életerő-pont:	14
Fájdalomtűrés-pont:	141

*Támadások száma: 4 (2 az Eldírral vagy Niunnal és 2 a Súlyomkarommal vagy 4 a Súlyomszárnyal) A zárójelbe írt szám a fegyvertelen érték, az utána következők sorrendben: Eldír, Niun, Súlyomkarom és a Kezdeményező Értéknél a Súlyomszárny. A Célzó Értéknél a zárójel utáni szám a Súlyomszárny.

Pszi:	Pyarroni módszer Mf
Szint:	14
Pszi-pont:	64
Statikus pajzsok: asztrál	64
Mentál	64
Mana pont:	98
Mágiaellenállás	Amikor az Eldír nála van, minden Cheire irányuló (bármilyen típusú és erősségű) varázslat 50%-ban nem működik
Asztál:	85
Mentál:	85

Képzettségek	Fok/%
Minden fegyver használata	Mf
8 nyelvismeret (toroni, shadoni, kráni, elf, törpe, dzsad, erv, ilanori, közös)	4,5,3,5,5,2,Mf,Mf,Mf
2 ősi nyelv ismerete (aquir, kyr)	Mf
Ökölharc	Mf
Fegyvertörés	Mf
Kétkezes harc	Mf
Fegyverismeret	Mf
Írás/olvasás	Af
Heraldika	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Fegyverdobás	Mf
Lefegyverzés	Mf
Vakharc	Mf
Hadvezetés	Mf
Vallásismeret	Mf
Legendaismeret	Mf
Demonológia	Mf

és mindazok a képzettségek, amelyek a kasztleírásban szerepelnek.

Fegyverzete:

Eldír (az Észak Lángja) - másfékezes kard mithrillből kovácsolva, markolatában az Eldír nevű lúdtojás nagyságú sonioni opál, ami a Mágiaellenállást adja. TÉ: 40, VÉ: 40, KÉ: 20, Sebzés: 2k6+12+ erőből +4.

Niun (a Hegy Szilánkja) - egykezes, kétélű csatabárd mithrillből kovácsolva. TÉ: 25, VÉ: 25, KÉ: 25, Sebzés: 1k10+12+ erőből +4.

Sólyomkarom - tör mithrillből kovácsolva. TÉ: 25, VÉ: 25, KÉ: 25, Sebzés: 1k6+6+ erőből +4.

Sólyomszárny - kahrei típusú, ismétlő nyílpuska (tárkapacitása 4 vessző), mithrillből készítve. CÉ: 25, Táv: 50, KÉ: 19, Sebzés: 1k6+4. Mithrill sodronying, MGT: 0, SFÉ: 10. E tárgyak mindegyike mágikus tulajdonságú - Sonor segítségével tarini törpék és kahrei mesterek készítették.

Ilanor: égbeszökő hegyek övezte, lankás dombokkal, tágas mezőkkel tarkított ország, Észak szabadságszerető népének paradicsoma. Lakói lovasnemzet - kemény, büszke harcosok, akik a természet harmóniájánál, a daloknál és szépasszonyoknál csak a hadi dicsőséget tartják többre. Szigorú

erkölcsiség, hagyománytisztelet jellemzi az ilanori népet, akik nemzettségi, vérségi köteléken alapuló társadalmi rendjüket mind a mai napig megtartották. A nemzetségek élén korlátlan hatalmú törzsfő áll, akit a főnemesek (grófok és bárók) tanácsa választ meg, mikor a sors akaratából megürül a fővezéri trón.

Az egyes főnemesek kisebb-nagyobb családokba szerveződött törzseken uralkodnak, míg az egymáshoz laza rokoni szálakkal kapcsolódó családtagokon az úgynevezett családfő. E szövevényes hierarchiát tovább bonyolítják a különböző klánok és rendek, melyek gyakran kapcsolódnak a törzsi-családi rendhez, de olykor kívülállóként, egészen más társadalmi helyet foglalnak el. Mégis, az első pillantásra átláthatatlannak tűnő hatalmi rendszer kitűnően működik, s talán az egyik legerősebb tartópillére az országnak; Ilanor sikerének és gazdagságának fő titka az összetartás. Épp ezért, a hierarchia áthágása főbűnnek számít, s a büntetés nem marad el, még ha főrangú követi is el. Fontos e tényeket ismernünk ahhoz, hogy megérthessük Chei O'Shenon - ismertebb nevén Mogorva Chei - életútját s cselekedeteit.

Chei Pyarron szerint 3295-ben született Shenon bárójának második fiaként. Apja a Ko-Shu-Shenon család feje, bátyja pedig e cím várományosa. A fiatal - mélykék szemű, hollószínű hajú - Chei már egészen kis korában kitűnt elképesztő, már-már emberfeletti ügyességével és gyorsaságával. Ugyanakkor nehezen barátkozó, zárkózott gyerek volt, aki csak a közharcosok és szolganép között érezte jól magát. Az etikettet kívánó, megfontoltságot igénylő udvari lét taszította, s míg ezért a szülei, rokonai és a nemesi udvartartás különcnek tartotta, a vár népe bálványozta. Tizenegy éves korában már kiváló lovas és íjász, vívásban pedig a veteránokkal szemben is megállta helyét. Kérésére apja Erenbe küldte, az akkori idők legjobb hírű harcosmestere mellé, aki maga is kalandozó volt. Chei nyolc évet töltött tanítója mellett, s mikor első vére menő hadi vállalkozásában részt vett, még nem töltötte be a tizenötöt. Közben gyorsasága és ügyessége tovább fejlődött, de mintha az égiek nem elégedtek volna meg adományaikkal, erőssé és szívödöglesztően jóvágásúvá tették. Hallgatag természete megmaradt, ugyanakkor mesterének köszönhetően mély benyomást tett rá Arel istennő kultusza. Tanuló éve alatt többször hazlátogatott, s egy ilyen látogatás alkalmával ismerkedett meg, Velina cwa Trinnel, Trin bárójának lányával. A fekete szépség szenvedélyes érzelmeket ébresztett benne, s noha Chei tudta, hogy másodszülötti mivolta nem jogosítja fel e házasságra, mégis efféle terveket szövögetett. Úgy tűnik érzéseit Velina is viszonozza, sőt, miután Trin bárójának fiúgyermeke született, a családi akadályok is elhárulni látszottak boldogságuk útjából. Chei mindezt tizennyolcadik születésnapján tudta meg, s az otthon töltött két hónap egészen megváltoztatta: mosolygós, víg kedélyű, tréfára könnyen hajló fiatalemberként tért vissza Erenbe. A sors akaratából azonban következő kalandja messzire sodorja hazájától. A Gro-Ugonba vezetett hadjárat egyik különleges harci egységének tagja lett; a Gro hegység erdeiben támadtak meg ork és goblin csapatokat. Egyik figyelmetlen társuknak köszönhetően fogságba estek, s közel két évbe telt, míg sikerül megszökniük. Chei megmaradt társaival keresztülvágja magát az egész ork birodalmon.

Első útja haza vezet, ahol megdöbbenéssel tapasztalja, hogy néhány hónapja Velina feleségül ment bátyjához. A bárólány öccse, a Trin család reménysége egy éve baleset áldozata lett, s miután a Chei halálhírét költötték, a két család nem látta akadályát, hogy a két elsőszülött egybekeljen. Chei értetlenségét düh és harag váltja fel. Nem áll szóba senkivel, és életében először napokig részeg. A Shenon család örül hazaérkezésének, s megérti fájalmát is, ám amikor a sokadik közeledésre sem reagál, apjának türelme elfogy.

A katasztrófa harmadnap következett be: Chei az udvari fővadász házában szállásolta el magát, s ott dühöngött némán - olykor pedig fennhangon. Ide jött érte bátyja és a Shenon család új testőrkapitánya. Előbb meggyőzni próbálták, majd kérelték, végül bátyja sértődötten távozni készült, mikor a testőrkapitány elkövette élete legnagyobb hibáját. Keserű, gúnyos megjegyzést tett a

„fiatalúrra”, aki nem elégszik meg semmivel, és konok mint egy rackla. Egy villanás, egy nyögés - s mire bárki felocsúdíthatott volna a testőrkapitány holtan esett össze. Chei kardja eltört az iszonyú vágástól: a kapitányt lemezevértjén keresztül is majd teljesen kettévágta. Chei O'Shenon azonban nem állt meg a főbenjáró bűnök elkövetésében. Egy lépéssel bátyjánál termett, egyetlen ökölcsapással leterítette és elvette a család ősi kardját, mely a mindenkori elsőszülöttet illeti, megköszönte a fővadászmesternek a vendéglátást és lóra kapott. Negyven évig nem látták Shenonban. Miután otthonról elmenekült, céltalan kóborlásba kezdett, hol itt, hol ott bukkant fel, apró csetepatékban. Magányosan járt, társat nem tűrt maga mellett. Mosolyogni senki sem látta. Sorsa végül Ediomad határmezsgyéire vetette, ahol egy aquir származékokkal vívott csata közben elfogták. Az aqirok vezére döbbenet bámulta a pusztítást, amit egy szál magában végzett, s nem engedte a helyszínen kivégezni - úgy gondolta Ediomadban áldozzák majd fel. Az áldozat elmaradt, de Chei a fogságban megismerkedett Sonorral, egy fiatal varázslóval, s együttes erővel megszöktek a barlangvárosból. Elválaszthatatlan barátság szövődött kettejük közt, s ettől fogva együtt kalandoztak. A többi, mint mondani szokás, mára már történelem.

Együtt maradtak, s hamarosan Ynev leghíresebb kalandozó-párosává váltak. Chei hallgatag, nehezen barátkozó, hirtelen haragú férfivé érett. Már a kezdet kezdetén elkötelezte magát Arel mellett, s halálmegvető bátorságával, lehetetlen vakmerőségével nemsokára magának az istennőnek a figyelmét is felkeltette. P. sz. 3320-ban Kránban járt, ahol - máig érthetetlen okból - bizalmába fogadta a Tizenhármak egyike, s egy gyűrűvel ajándékozta meg, amely büntetlenséget biztosított számára a Gonoszság Földjén. Ezek után egy időre eltűnt Ynevről, s a feltételezések szerint más Elsődleges Anyagi Síkokon kalandozott. Magányosan érkezett vissza Ynevre, a Shadon Birodalom kellős közepére, ahol összeismerkedett egy alkimistával. Az különböző szolgálatai fejében egy kardot ajánlott fel neki. Chei elfogadta az adományt, s botorul cselekedett, mert a penge átkozottnak bizonyult: rákényszerítette akarátát, s Shadon-szerte hírhedett papgyilkossá tette. A Sátán szolgájának kiáltották ki, valóságos hajtóvadászatot indítottak ellene. Szorult helyzetéből barátja, Sonor mentette ki: végérvényesen megszabadította az átkozott kardtól. Arel tudára adta, hogy visszafogadja kegyeibe - ekkortájt tett szert legendás fegyverére, az Eldírre is.

A sonoini opál elorzásával magára haragította Kránt, nem egyszer került szorult helyzetbe, ám útja során újabb társakra lelt egy Gáin nevezetű törpe, s egy Maestróként emlegetett shadoni bajvívó személyében. Tíz éven át elpusztított kráni települések, porig rombolt városok jelezték útját. A P. sz.-i 3342-ben felhagyott a gyilkolással. Pyarronba ment, ahol Arel papi misztériumaiba avatták. Ismét idegen létsíkra távozott, s mikor visszatért, egy kétszarvút hozott magával, ráadásnak megszerezte a Titkos Szekta egyik szerzetese, Lanog barátságát.

Kétszázötven éven át hol itt, hol ott bukkant fel Yneven, mindig ott, ahol legforróbb volt a helyzet - az összes létező csatában részt vett. 3589-ben elhatározta, hogy új birodalmat alapít, ezért kétszázhetvenöt év után hazatért Ilanorba, hogy az államalapítás ügyének harcosokat, családokat toborozzon. 3590-ben hárommillió ilanori indult vezetésével délnek. Két év leforgása alatt - a hagyomány szerint száz csata árán - végighaladtak egész Yneven, a elfoglalták választott hazájukat, Új-Ilanort, amely később az Yllinor nevet kapta. Chei igazi politikusként járt el: övéin kívül csakhamar hazájának mondhatta földjét a tarranok népe, néhány keleti barbároktól származó törzs, s az erdei elfek két nemzetsége is. P. sz. 3610-re felépítették fővárosukat, Ru-Shenont. Suttogják, az aratás ünnepén Mogorva többször elmosolyodott, s egyszer - egyetlenegyszer - hangosan felnevetett. Noha istennőjébe, Arelbe szerelmes, feleségül vett egy niarei hercegnőt, aki 3672-ben fiút szült neki.

Novák Csanád

Erion

A Kalandozók Városa

I. rész

Itt semmi sem lehetetlen, semmi sem egyszerű - és bármi megtörténhet. Ha Erionba lépsz, biztos lehets benne, hogy életed teljességgel megváltozik. A legkevesebb, ha néhány nap múlva valami istentelen helyre tartó, örült csapatban találsz magad... Ráadásul szerencsés vagy, ha megismered megbízód valódi kilétét és igazi szándékait. Ez a tudás esetleg az életedet mentheti meg, de nem lesz könnyű megszerezned, hisz munkaadód éppúgy lehet külhoni nemesúr vagy egyszerű csaló, mint maga a Halál. Erionban a Halálnak ezerféle arca van, s csak arra vár, hogy olyan balekokra bukkanjon, amilyen te vagy...

Történelme

AKyr Birodalom bukását követő zűrzavaros évszázadokban a káosz hullámverésével egyedül a Godorai Birodalom volt képes dacolni. Alapítói, a nagy háborút túlélő, győztes kyr nemesurak, egy darabig a Birodalom visszaállításának eszméit dédelgették. Azután megelégedtek Godora egységének fenntartásával, végül, négyezer év múltán, elbuktak. Godora területe egyre fogyatkozott az idők során, lakóinak tiszta kyr vére elkeveredett az északról és délről beáramló menekültek, kalandorok vérével. Számptalan dicsőséges csatát vívtak és legalább ugyanannyit veszítettek, míg P.sz. 1024-ben lezajlott ütközet után a város uralkodó hercege határozott: parancsot adott a Godorai Birodalom fővárosának, Erionnak (az egyetlen megmaradt városnak) fallal történő körülvételére. Az említett ütközetet megnyerték ugyan, ám a herceg rádöbbsent, hatalma többé nem elegendő ahhoz, hogy Godora távolabbi, a folytonos háborúk miatt egyre néptelendő területeit megvédelmezze. A volt Godorai Birodalom népei szerteszóródtak vagy Erionba költöztek, s ezzel a város soha nem látott méreteket öltött.

Erion ma

Nemcsak a legősibb - több mint hat évezredes - ma is álló város, de a világ leghatalmasabb települése is egyben: lakóinak száma meghaladja a tizenkétfélmilliót, ám alkalmanként tizenötmillió ember és egyéb lény is nyüzsög falai közt. Területe éppily óriási: közel 1700 négyzetmérföld elővárosaival egyetemben, s fala, mely építésének megkezdése után 1400 évvel érte el mostani nagyságát, 172 mérföld hosszú. E védmű magassága 65-70 méter közt változik, vastagsága pedig helyenként eléri a fél mérföldet is - számtalan üregnek, titkos folyosónak és teremnek szolgál rejteklül. Mivel a fal több mint egy évezreden keresztül épült, s egykori tervezőinek gyakran már az emléke is feledésbe ment, a járatok és különböző méretű helyiségek legtöbbször teljesen ismeretlen a város mai urai és bölcsei számára. A titokzatos helyek olykor összeköttetésben állnak az Erion alatt húzódnó csatornarendszerrel, s ezt ki is használja mindenki, akinek rejtegetni valója van: számtalan titkos társaság, szekta és tolvaj- vagy orgyilkosklán választotta búvóhelyül. Persze az idők során a bújók

csoportok egy része kipusztult, de csapdáik és egyéb védelmi rendszereik megmaradtak. Tény, hogy majd mindenki halott már legendákat az Erioni Fal üregeiben található kincsekről, igen kevesen vannak azonban, akik effélére bukkantak, és elő is kerültek onnan. S bizonyos az is, hogy a Falban külön szubkultúrák alakultak ki, melyek veszélyesebbek még a sherali őserdőknél is. A kutatók Tharr-szentélyeket, Orwella-templomokat találhatnak a Fal üregeiben, másutt tolvajklánok és boszorkányszekták ütöttek tanyát, s mind kegyetlenül védelmezik ottlétük titkát. Ezek azonban csupán a köznapi veszedelmek - mert a balszerencsés kalandor sokkal rosszabbul járhat. A járatokban és termekben olyan törzsek is élnek, akik sosem járnak a külvilágban, legfeljebb éjjelente, hogy borzasztó szenvedélyükhöz - az emberevéshez - áldozatokat gyűjtsenek. Megint másutt élőholtak kóborolnak, sőt, olykor egy-egy démon is felbukkan - ha valaki óvatlanul az ősi korok egy-egy megmaradt szigetére lel, s nem kezeli kellő elővigyázatossággal az ott található különös eszközöket. A démon persze megöli az őt megidéző betolakodókat, ám azután még sokáig bolyong a folyosók labirintusában, míg kijáratra vagy új ellenfelére akad.

A város urai

Erionban herceg uralkodik, aki még most is a Godorai Birodalom hercegének s a Kyr Birodalom helytartójának vallja magát. Az eltelt hat évezred alatt számtalan dinasztia váltotta egymást; a mostani - a da Viniel dinasztia - nyolc évszázada ad uralkodókat a Kalandozók Városának. A nemesség is igen ősi, a legfiatalabb família is jó három évezredre tudja visszavezetni családfáját. Nem könnyű erioni (godorai) nemességhez jutni. Ez a mostanában ritka háborúkon kívül gazdasági okokra vezethető vissza: miután Erionon kívül Godorának - s így az uralkodónak - nincs földbirtoka, így osztani sem tud belőle hűbéreseinek. A nemesség jobb híján jövedelmező kiváltságokat kapott, ezek képezik anyagi jólétük alapját. Ahhoz, hogy valaki véglegesen letelepedhessék a Kalandozók Városában, valamely nemes támogatását kell élveznie. A letelepedési engedélyt természetesen bármikor visszavonhatják, s a polgárok, hogy ez ne történjék meg, évente adót fizetnek (ajándékot adnak) az őket támogató nemesnek. Ugyancsak valamely nemes támogatása szükségeltetik ahhoz, hogy valaki bárminemű üzleti tevékenységet folytasson, ezért a kegyért szintén ajándékokkal kell kedveskedni évente, minél nagyobb az üzlet, annál pompásabb ajándékkal. A herceg a várost kerületekre - mintegy tartományokra - osztotta, s e kerületek (közel nyolcezer kerület van, némelyik nem nagyobb néhány háztömbnyinél) letelepedési és üzletnyitási jogát adományozta egy-egy nemesi családnak. A jog - így a jövedelemforrás - mindig az elsőszülött fiúra száll, a többi gyermek vagyontalan lesz, ezért, ha egy családban több fiúgyermek is születik, az elsőszülötten kívül a többiek bizonyosan valamely egyetemre vagy lovagi rendházba kerülnek. Leánygyermek nem örökölhet: ha nincs fiú utód, a kerület joga visszaszármazik az uralkodóra. A jog nem ruházható át másra, hozományul sem adható, ezzel akadályozzák meg a családok túlzott anyagi megerősödését. A hercegi família a kapupénzeket és a teljes kikötőt fenntartotta magának, valamint a Palotanegyed egészét.

Minden nemesi család saját kis hadsereggel rendelkezik, s feladata, hogy kerületében a törvényeket betartassa. Ezek a törvények igen különlegesnek tűnhetnek egy külhoni számára. Miután Erion a kalandozók fogadására és ellátására rendezkedett be, a törvények döntő többsége nem vonatkozik rájuk, ezzel is hangsúlyozva lehetőségeiket. A város nem állandó lakói és látogatói egymás közt bármit tehetnek, az őrség nem lép közbe. Csak olyankor tesznek bármit, ha erioni polgárok, netán a város kárára történik bűncselekmény. Persze ennek megítélése is kerületenként változik. A kerület nemesurának hűsbavágó anyagi érdeke, hogy lakói békében éljenek, üzletei zavartalanul virágozzanak - ám ezt nem mindegyik nemesi őrség tudja szavatolni. Az előkelőbb negyedekben (ezek közé tartozik

a Palotanegyed, a Kereskedőnegyed és a Szórakozónegyed), ahol magasak az adók, így több pénz fordítható a nemesi őrsegekre, a közbiztonság jobb, mert a kerületek urai ex-kalandozókból és veterán zsoldosokból szervezik csapataikat, akik a ma rendbontó kalandozóival is képesek felvenni a harcot. A leghíresebb persze a hercegi őrség, mely drága pénzen fogadott külhoni fejedelmekből és veterán gladiátorokból áll. Ezzel szemben a szegényebb negyedekben a bűnözést semmi sem állíthatja meg. A kalandozó egész piacokat kifoszthat és háztömböket kiirthat, ha kellően erősnek mutatja magát, mert a kerület ura valószínűleg jobban félti saját őrségét, mint az ott lakókat, s miután egy-egy család vagy üzlet csak igen kis jövedelmet hoz a kincstárba, a veszteség sem számottevő. Persze ebben az is közrejátszik, hogy a szegényebb negyedekben mindig akad betelepíteni vágyó, aki a minimális adóterhet választja inkább a biztonság helyett.

Más törvények vonatkoznak a helybéliekre. A város urai igen szigorúan büntetik a csalást a gyilkosságot és a lopást. Más kérdés, hogy a tolvajklánokkal nem igazán tudnak mit kezdeni, így azután egyes kerületek urai megegyeznek egy-egy klán vezetőjével, adót fizetnek a klánnak, s ha azoknak mégis törvény előtt kellene felelniük, befolyásukat is latba vetik az érdekükben. Ezért cserébe a klánok nem működnek a kerületben, sőt, a szabadúszó tolvajok ellen is fellépnek. A kevésbé szerencsés kerületek nem élveznek efféle védelmet a klánoktól, s az őrség a tolvajok felkutatására nem is igen képes. Olyankor viszont, ha egy besúgó útján megtudják a klán székhelyét, egész kis hadsereget küldenek: a kerület ura inkább drága pénzen bérel kalandozókat és zsoldosokat - hisz ez egyszeri kiadás csupán -, semhogy megtorlatlanul hagyja a túlságosan szemtelen büntetteket. A klánok tehát jól meggondolják, hogy meddig merészkedjenek.

Erionban minden kapható!

A város nyolc nagy negyedből áll. Ezekben igen eltérő gazdasági viszonyokat találhatunk. Az árak is igen változatosak, ám általánosságban leszögezhetjük: Erion az egyik legdrágább város egész Yneven. Ha az utazó tudja, mit s hol keressen, persze jól is járhat, ha azonban nem ismeri a viszonyokat, egész vagyont költhet semmiért. Mondják, ami nem kapható Erionban, az nem is létezik, s ugyanez áll a szolgáltatásokra. Bérnyilkost, bölcsét, állandó vagy alkalmi szeretőt éppúgy találhat magának bárki, mint alkímistát, asztrológust, netán bérvarázslót - csak épp tudni kell, hogy hol keresse az illetőt.

A Palotanegyed

Erion lelegegánsabb negyede; mindössze százkilenc kerületből áll. Külön fal veszi körül, s gyakran hívják Belső Városnak is. Itt lakik az uralkodócsaládon kívül a nemesség kilencven százaléka, de szinte minden nagyobb rend is saját palotát tart fenn magának benne. A hercegi kastély kisebbfajta erődítmény, ám a történelem folyamán még senki nem merészelte próbára tenni, mennyire bevehetetlen. Jobbról a Főnixek Parkja határolja, balról a Godorai Elveszett Függőkert. A Főnixek Parkja Ynev egyik csodájának számít különös növényzetével, melyek közül némelyik nem is erről az Anyagi Síkról származik. Nevét arról a hat különféle főnixről kapta, melyeket kétezer évvel ezelőtt Ediomad főhierarchája adományozott a város akkori heregének, békülékenységére jeléül. A park nyilvános, ám a belépti díj igen borsos: 120 arany személyenként, s a látogatókat őrség kíséri végig. A Godorai Elveszett Függőkert ezzel szemben zárva van a látogatók előtt - igaz, a város urai sem dicsekedhetnek azzal, hogy be tudnának jutni oda. A Függőkertet négy méter magas bronzkerítés veszi körül, ám nem ez akadályozza meg a behatolást. Odabent hatalmas, alabástromból épített piramis emelkedik, ez rejti a tulajdonképpeni Függőkertet. Bejáratát mágia védi, melyet eddig még semmilyen

módon nem tudtak megtörni - noha pénzt és befolyást nem kímélve több herceg is megpróbálkozott vele, a bent rejlő tudás és kincs megszerzésének hiú reményében.

A Főnixek Parkja mellett található a Hercegi Könyvtár, melynek gyűjteménye a maga nemében egyedülállónak számít, különösen a történelmi munkák tekintetében. Ugyancsak említésre méltó, s azonnal szemet szúr Darton rendháza, egy közel hetven méter magas, ötven méter átmérőjű torony, mely az egyik legújabb épület errefelé: Airun al Marem és Alex con Arvioni építették P. sz. 3687-ben. Falai közt száznál is több dartonita lovag tanyázik állandóan. Olykor a hercegnek tesznek kisebb szívességeket. Mondják, nem véletlenül választotta a két nagymester ezt a helyet, hisz éppen szemben áll a Krad lovagrend székházaival, és a Dreina rendházzal. Mióta Pyarron renegátnak minősítette Airun és Alex rendjét, az ellenségeskedés állandó - igaz, ez nem csatákban, inkább kellemetlenkedésekben és diplomáciai intrikákban nyilvánul meg. A torony a dartoniták diadalát is jelképezi, amit Pyarron felett arattak az erioni diplomácia harcmeszén.

Nem messze a Palotanegyed kapujától áll az Inkvizítorok Szövetségének székháza - tíz emelet magas, gránitból emelt épület. Kapuját abbitacélból kovácsolták - úgy lehet, bevehetetlenebb erődítmény még a hercegi palotánál is. Azt tartják, a főkapun kívül számtalan kisebb, titkos bejárata létezik - itt közlekednek a Szövetség ügynökei, hogy megőrizhessék inkognitójukat. A székházon belül lakoszintek, tárgyalótermek és pihenőszobák váltakoznak, a pincében pedig olyan börtönök, melyet rettegve emlegetnek a kontinens sötét lelkű lakói. Az Inkvizítorok Szövetsége nagy megbecsülésnek örvend Erionban, s lovagjainak, inkvizítorinak bőven akad munkájuk: ha egy Tharr-szentélyt kifüstölnek, a Háromfejű szolgálai azonnal másik kettőt építenek helyette.

Egyedül itt, a Palotanegyedben uralkodik béke és nyugalom, a város többi részétől eltérően nincs állandó nyüzsgés, ordítózás. Az utcák tiszták, gránitkövezetüket állandóan javítják, ha valahol megsérülnek, parkjai rendezettek és művészi ízlésről tesznek tanúbizonyságot - ha nem is oly előkelők, mint Erigowéi. Fogadót mindazonáltal nem találni: ide külhoni csak akkor jár, ha az itt lakóktól meghívást kap, s bizony az is előfordulhat, hogy az egyszerű érdeklődőt, ha nem tűnik kellőképp nemesnek, vagy nem viselkedik megfelelően, az őrség egyszerűen kitessékeli.

A Szórakozónegyed

A város északi kapuja mellett terül el, s nagyjából gazdagabb külhoniak igényeinek kielégítését szolgálja. Számtalan Ellana szentély - azaz kupleráj -, fürdő, játékbarlang, színház, néhány park, és a Rivini Aréna várja itt az érdeklődőket. A leghíresebb látványosság persze a Critai Táblát rejtő üvegpavilon, mely környékére több tucat fogadóiroda települt. A Critai Tábla a P.sz.-i II. évezred végén került Erionba. Hogy miképpen, senki sem tudja, ahogyan az is titok, kik és miért állították éppen oda. A Tábla 109 alabástrom és 109 smaragd mezőből áll, a közepén (a Kezdőkörnek nevezett) 20 hüvelyk átmérőjű rubinlappal, melybe kyr írásjelekkel vésték: CRITAI. A Táblán 31 zafír és 31 alexandrit figura foglal helyet. A tábla és a figurák önmagukban is hatalmas értéket képviselnek, így érthető, hogy közel egy évszázadnak kellett eltelnie ahhoz, hogy Erion lakói meg a messze földről idesereglő kalandozók és kalandorok belássák: nincs módjuk e kincsekhez hozzájutni. Pedig a Táblát senki sem védi, s csak igen gyenge mágiát sugároz. Egyszerűen nem lehet elmozdítani a helyéről, sőt, még a figurákat sem. Próbálták mágiával - még Doranból is érkeztek mágusok -, erővel; Erion akkori uralkodóhercege előbb lovakkal próbálta elvontatni, később óriásokat hozatott a messzi Északról, ám a próbálkozások rendre kudarcba fulladtak. Száztíz év múltán a felsült herceg unokája üvegpavilont építtetett a Tábla köré. Ezt azóta többször lerombolták a kincs megszerzésére törekvők, ám a városbeliek hagyománytiszteletből mindig újat emelnek a helyére... A

Táblán az első nap óta folyik a játszma: minden délben lép egy zafir és egy alexandrit figura, némely napokon több is. A játék ismeretlen szabályok szerint folyik, s immáron kétezer éve nem szakadt vége. Számptalan tudós és bölcs próbálkozott a játék megértésével, a szabályok megfejtésével, ám csak elméletek születtek, hogy azután egy-egy újabb - ki nem számított - lépés alkalmával megdőljének. A leghíresebb elmélet sem tartotta magát tovább tíz hónapnál. Ekkor kezdtek fogadásokat kötni a következő lépésre. Ez idővel a legfelkapottabb szerencsejátékká vált: hatalmas pénzeket lehetett nyerni, ha a fogadó eltalálta a következő lépést, bár ez felettébb ritkán fordult elő. Az erre szakosodott fogadóhelyek mostanra elszaporodtak, a tétek (így a nyeremények is) változó összegűek, egy maréknyi réztől több száz aranyig terjedhetnek; Erionban bárki erszényéhez mérten kísértheti szerencsáját! A Rivini Arénában a hagyományos módon lehet fogadni. Nem múlik el hét hatalmas gladiátorviadalok nélkül, ezek legtöbbször messzi földről özönölnék az érdeklődők. A viadalokat általában abasziszi vagy toroni szabályok szerint rendezik, de előfordulnak dzsad típusú viadalok is. Az Aréna óriási: félmillió nézőt képes befogadni, mégis, ha igazi hírességek érkeznek, sokan nem jutnak belépésre jogosító (mindig az alkalomra készülő) agyagkorongokhoz. E belépőjegyek ára igen változatos: a közönséges ülőhelyekért 2 rezet kell fizetni, a gazdagabbaknak fenntartott, napernyővel és párnázott székekkel ellátott luxushelyekért egy egész aranyat is elkérnek. Külön részt foglalnak el a lelátón Játékmesterek céhének helyiségei.

A színházakban számos iskola követőinek művészetében gyönyörködhetnek az érdeklődők. Az északi kultúrán nevelkedettek ízléséhez a kyr eredetű látványszínház áll a legközelebb. Az efféle előadások rendszerint az Ötöd- és Hatodikor történetének drámai epizódjait dolgozzák fel, több tucat szereplőt, több száz statisztát és hihetetlenül bonyolult technikát mozgatva meg. A Tinolok árnyékában című darabban (mely a legendás hős, Lan-Ro Ryen memoárjain alapszik) a színpadot több ízben csataterré változtatják, s mágiában jártas bárdok segítségével még Anuria sárkánylovasait is megjelenítik... A pyarroni hagyománynak megfelelő karakterszínház néhány, esetenként csak egy szereplővel dolgozik; maguk a darabok voltaképp morálisjátékok, s csak laza szálakkal kötődnek a köznapi világhoz. Az egyes nézeteket, politikai vélekedéseket, erényeket vagy bűnöket megtestesítő allegóriák tág mozgásteret biztosítanak a színészeknek, akik közt nem egy korszakos művész akad. Teljesítményüket csak a filozófia, a „magas” irodalom rejtelseiben jártas nézők képesek értékelni - ám Erionban belőlük is megfordul épp elegendő. A dzsad színház alapjában véve mozgásszínház, szereplői nem csupán prózai színészek és énekesek, táncosok is kitűnők; a darabok témaválasztása és hangszerelése a divathoz igazodik, ezért a Kalandozók Városán kívül, Ynev bármely táján nagy érdeklődésre tarthat számot. A niarei színjátszás Erionig eljutott képviselői misztériumjátékokat adnak elő, a társulatok tagjait azonban gyakorta csábítják át más csoportokhoz; a dzsad színházak a kivételes adottságú táncosokat, az északi iskolák a mágia titkaiban jártas szertartásmestereket fogadják legszívesebben saját soraikban.

A műsoros szórakozóhelyek ugyanilyen sokfélék lehetnek, s nem feltétlenül a legdrágább helyeken részeltetik a legtöbb örömben az érdeklődőt... Az italmérések zöme kész teret adni a betérőket szórakoztató kóbor művészeknek: megszorult bárdoknak, zsonglőröknek, "pártfogó" nélkül maradt énekes- és táncosnőknek, szemfényvesztőknek. Egyes fogadók a századok során szép hírnévre tettek szert neves fellépők révén, akik sorsuk jobbra fordultával rendszerint itt nyitattak maguknak állandó lakosztályt. Torozon híres tavernejának megbecsült vendége volt többek közt Sian Ten-Noi, a niarei törtáncosnő, akinek művészetét a kontinens legendás dalnoka, Iriogo Orel is megénekelte.

(folytatása következik)

Novák Csanád

Bölcsek könyve

A bemutatott könyvek ez alkalommal nem téma szerint kerültek csoportosításra - hiszen témájuk és fajsúlyuk igencsak különbözik. Egy azonban közös bennük: mindegyik dzsad író tollából származik. Ynev különböző tájain igen eltérően ítélik meg a dzsadokat. A Gályák Tengere mentén élő népek legtöbbször lenézi és megveti őket. A gorkiák szinte kivétel nélkül alsóbbrendűnek tartják a dzsadokat, akik legfeljebb rabszolgaként válhatnak a kiemelkedettek hasznára.

A helyzet a valóságban egészen más. A dzsadoknak is, mint minden más népnek, megvannak a maguk tudósai, bölcsei, akik nem egy területen alkottak maradandót, néha messze túlszárnyalva tudóstársaikat.

Az alábbiakban ezekből a munkákból ismertetünk egy csokorra valót, a teljesség igénye nélkül.

Talán minden idők egyik legnagyobb tudósa - nem csak a dzsadok között, de bátran állíthatjuk, egész Yneven - Abdul al-Sahred volt, a nekromanta. Tanulmányozta minden addig élt varázsló és mágus értekezéseit, és maga is jelentős kutatásokat folytatott, míg végül megírta élete főművét, a Necrografiát. E munkát azóta is minden varázslóiskola a túlvilági teremtményekkel foglalkozó irodalom alapművének tekinti. Akárhonnan is tanuljon az adeptus - Doranban, Pyarronban vagy a számtalan kisebb iskola valamelyikében - al-Sahred műve nélkül nem válik belőle igazi varázsló. Elvetésével ma már sehol sem oktatnak nekromantikát.

A könyv több fejezetre tagolódik. Elsőbben is egy általános összefoglalás, ismertető olvasható a túlvilágról és teremtményeiről. Itt jegyezném meg, hogy al-Sahred mindenütt a "túlvilág" kifejezést használja, ám ezt maga sem definiálja pontosan. Akkor járunk a legközelebb az igazsághoz, ha feltételezzük, hogy ezzel az összefoglaló névvel illeti egyrészt a démoni síkokat, másrészt pedig egy megfoghatatlan, valójában nem létező világot, ahová a holtak térnek meg. Minthogy a Necrografia elsősorban élőholtakkal foglalkozik, amelyek a Mentális, az Asztrális valamint az Elsődleges Anyagi Síkon vannak jelen, ebből látható, hogy a tudós a „túlvilág teremtményei” kifejezéssel inkább jellemzőikre, semmint származási helyükre utalt.

Az általános rész után részletes leírást ad a lélekről, az anyagi, a mentális és az asztrális testről, taglalja az Élet princípiumát, kapcsolatát a lélekkel és a testtel, valamint szót ejt a lélekvándorlásról is. A következő fejezet az azóta egyetemesen elfogadott osztályozás, amelyben a tudós tizenegy osztályba és négy csoportba sorolja a túlvilág teremtményeit, tulajdonságaik és megidézésük nehézsége alapján. Az osztályozás után ismerteti a megidézés körülményeit is: pontos pentagramma rajzokat közöl, ismerteti a mágikus gyertya készítésének módozatait, és leírja az idéző litániákat. Az utolsó fejezetben ismerteti az egyes teremtmények tulajdonságait és képességeit, majd egy hosszú felsorolást ad az ismert élőholtakról, kísértetekről és démonokról, nevükkel együtt. Mindezeket felül számos közbevetés, utalás és máig megfeszített szöveg, jóslat lelhető fel a könyvben. A varázslók tanulmányaik során az utolsó fejezet kivételével majdnem mindent elsajátítanak és gyakorolnak, bár különböző iskolákban különböző alapossággal. Az utolsó fejezetből mindössze néhány adatot tanulnak meg - elegendőt ahhoz, hogy az 1. TSz-ű tudásnak megfeleljenek. Azaz, egy varázsló 1. TSz-en minden necrografiai osztályból egy vagy két élőholt, kísértet és démon nevét, tulajdonságait és megidézési formuláját ismeri. Az a varázsló, akit behatóbban érdekelnek a túlvilági tanok, később, minden szintlépésnél tanulmányozhatja a további lejegyzett teremtményeket, minden TSz-en legfeljebb négy újat. Többet egyszerre nem képes megjegyezni, hisz' nem elég átolvasni, a formulát a legapróbb részletig ismerni kell. Hogy pontosan melyek azok a teremtmények, amelyeket a varázsló megidézni képes, arról a KM jogosult dönteni.

A Necrografiából minden varázslóiskolában találunk minimum egy példányt, de a nagyobb könyvtárak és néha magányos varázslók is őriznek belőle egy-egy másolatot.

A másik jelentős dzsad mágus és alkimista, aki maradandót alkotott a mágikus tanok terén, Ibn al Beithar volt, a drágakőmágia szülőatyja. Összefoglaló művében, az Al Ahmada Benina-ban, a Drágakövek varázsában egy élet megfigyeléseit, tapasztalatait írja le. Az összes ismert drága- és féldrágakő tulajdonságát ismerteti, taglalja mágikus tulajdonságait. Al Beithar előtt drágakőmágiát jószerével csak tapasztalati úton űztek. Tudták, hogy a különböző köveknek mágikus hatásaik vannak, de nem ismerték pontosan a bennük rejlő igazi lehetőségeket. A kyrek és a godoniak valószínűleg ennél jóval többet tudtak, de az ismeretek az évszázadok alatt megkoptak. A bölcs dzsad alkimista az ismert, drágakőmágiával működő varázstárgyak alapján folytatta kutatásait, és az őstől függetlenül szinte ugyanarra az eredményre jutott. Hasonlóan al Sahred felbecsülhetetlen értékű művéhez, a Drágakövek varázsát is Ynev-szerte forgatják az adeptusok. Enélkül a drágakőmágia Képzettséget elsajátítani szinte lehetetlen; alapfokon talán még egy gyakorlott mester segítségével megoldható, de a mesterfokhoz pótolhatatlan. A drágakőmágusok mind őriznek egy-egy példányt al Beithar örökbecsű művéből.

A dzsadok persze nem csak komoly tanokkal foglalkoznak, a széptevés legalább annyira közel áll hozzájuk. Bár sokan barbároknak tartják őket, náluk fejlődött ki Ynev egyik legmagasabb szintű szexuális kultúrája. Persze, aki a dzsadok közül csak a martalócokat ismerte meg, az joggal kételkedik e kijelentés igazában... Csakhogy élnek ott módosabb, kultúrált emberek is, akik megengedhetik maguknak, hogy háremet tartsanak két, három vagy akár több feleséggel. Feleségeiket ugyan látszólag állati sorban tartják, hiszen az asszonynak szinte lélegeznie sem szabad ura engedélye nélkül, tulajdona pedig legfeljebb annyi lehet, mint egy padlózásának. Am mindezek ellenére kevés „civilizált” és „kiemelkedett” férfi felesége részesül annyi kedvességben, szeretetben és gyönyörben, mint egy dzsad háremhölgy.

Mint az a fentiekből is kiviláglik, a dzsadok sokat törődnek érzelmi és nemi életükkel. Nemesi családból származó férfiember arrafelé nem engedheti meg magának, hogy ezen a téren ne legyen jól tájékozott. E célt szolgálja Mohamed el Nezafi könnyed hangvétellű műve, a Legszebb Rózsa. Ennek segítségével az előkelő dzsadok szinte kivétel nélkül jártasak a szexuális kultúra Képzettségben, általában alapfokon, de néhányan közülük mesterfokon is. A nőkkel más a helyzet. A lányok legtöbbje születésétől fogva a háremben nevelkedik anyja oldalán, így mire férjhez megy, gyakorlatilag mindenre kitanították már - persze csak elméletben.

El Nezafi könyvéből Ynev-szerte sajnos nem sokat találni, még a könyvtárak közül is csak a nagyobbak mondhatják el magukról, hogy birtokukban van egy másolat. Nem így a dzsadoknál, ahol szinte minden tehetősebb családban található egy példány. Ha egy Játékos Karakter el akarja sajátítani a Szexuális Kultúra Képzettség alapfokát, e könyv segítségével megteheti - akár tanítómester nélkül is. Gyakorlásra persze így is szükség van. Ha egy alapfokon már képzett Karakter óhajt a könyvből tanulni, s tudását mesterfokra emelni, úgy szüksége van ugyan egy mester útmutatásaira, de ez lényegesen kevesebb idejét veszi igénybe és mindössze 25 Kp-jába kerül.

A dzsadok tán legnagyobb tudósa és polihisztora al Kindi, a filozófus nagyvezír volt. Számtalan könyvet írt a legkülönbözőbb témákról, a filozófiától kezdve a politikán át egészen a hadvezetésig. Műveiből egy képzetlen Karakter is rengeteget tanulhat, de minthogy könyvei igen magas színvonalúak és nehezen emészthetők, igazi hasznuk azok számára nyilvánul meg, akik már valamennyire jártasak az adott tudományban, de tudásukat tovább óhajtják fejleszteni. Ez a Játékos Karakterek szempontjából azt jelenti, hogy aki az alábbi tudományok egyikének mesterfokát óhajtja elsajátítani, az a könyv segítségével megteheti mester nélkül is, vagy ha van mestere, két Képzettség-ponttal kevesebbet kell rááldoznia. A tudományok, melyekben al Kindi maradandót alkotott, a következők: hadvezetés,

legendaismeret, vallásismeret, filozófia (utóbbi három a dzsád mitológia keretein belül). Műveihez bármelyik dzsád könyvtárban hozzáférhet az érdeklődő.

Jelentőséggel bír még al Bamashar műve a mágikus tanokról. Ez a könyv Al Abadana tudásvágytól égő emírének íródott, a P.sz. harmadik évezred közepe táján. Minthogy az emír a mágiában teljességgel járatlan volt, udvari varázslója úgy írta le könyvében a világegyetemet átító energiák tanát, hogy az a teljesen kezdő számára is érthető legyen. Természetesen, mivel a könyv lehetőségei korlátozottak, csak a legalapvetőbb dolgok kerülhettek bele. Egy varázsló számára nem bír értékkel, azonban bármely más kaszt képviselője elsajátíthatja belőle a Mágiahasználat Képzettségét, feltéve, hogy elegendő időt és Képzettség-pontot áldoz rá. Előnye, hogy varázslásban jártas mester útmutatásai nélkül is megtanulható belőle a mozaikmágia alapja, hátránya viszont az időigényesség, mivel egy mester segítő magyarázatai nélkül hozzávetőleg kétszer annyi ideig tart mindezt megtanulni.

Kusta ibn Beda a mechanika területén ért el eredményeket. Az utókor három könyvét tartotta érdemesnek megőrizni. Ezek valóban remek munkák, sokat segítenek az olyan Karakternek, aki valamely mechanikával kapcsolatos tudományban vagy akár szakmában óhajt alaposabban elmélyedni. Így aki az építészet, az ácsmesterség, a hajóépítő szakma vagy hasonló Képzettség mestere óhajt lenni, és tanulmányozza ibn Beda életművét, annak három Képzettség-ponttal kevesebbe kerül a fent említett tudományok mesterfokának elsajátítása, mivel nem csak tapasztalatból képes építeni, hanem tud előre tervezni.

Említést érdemel még Khálid ibn Jazid alkímiáról, valamint Jufusz al Razi orvoslásról szóló értekezése. Ezek segítségével a Karakterek az alkímia illetve a sebgyógyítás Képzettségében tehetnek szert jártasságra. Tehetik ezt mester nélkül is, pusztán a könyvre támaszkodva, de egy mester segítségével 2 Kp-tal kevesebbe kerül számukra az alapfok elsajátítása. Al Razi műve az orvoslás mesterfokával nem nagyon foglalkozik. Az alkímia mesterfokát azonban mindenhol könyvek segítségével tanítják, így ibn Jazid könyvéből is elsajátítható, feltéve, hogy megfelelő mester segíti a tanulót.

A fentiekén kívül persze számos dzsád mű született az évszázadok során. Költemények, regények, tudományos munkák egész sora várja az érdeklődőket. Egyetlen probléma merülhet csak fel a tudást szomjazó Karakterek számára: a fenti néhány, igen híres műtől eltekintve a dzsád irodalom legszebb gyöngyszemei szinte kizárólag csak dzsád nyelven hozzáférhetőek...

Kuvik

Bestiárium

Megszállott

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: K-E

Sebesség: változó (SZ)

Támadás/kör: használt fegyver szerint

Kezdeményező érték: lásd a leírásban

Támadó érték: lásd a leírásban

Védő Érték: lásd a leírásban

Célzó Érték: lásd a leírásban

Sebzés: használt fegyver szerint

Életerő pontok: lásd a leírásban

Fájdalomtűrés pontok: lásd a leírásban

Asztrál ME: lásd a leírásban (speciális)

Mentál ME: 12 (speciális)

Méregellenállás: lásd a leírásban

Pszi: lásd a leírásban

Intelligencia: alacsony-kimagasló

Max. Mp.: lásd a leírásban

Jellem: változó

Max. Tp: változó

A megszállott olyan lény, mely valamikor a magáévá tett egy elképzelést, világnézetet vagy célt, és azóta csökönyösen, rendíthetetlenül kitart mellette. Persze, sok olyan ember van, akiről ez elmondható, ám a megszállott ragaszkodása a szokásosnál mérhetetlenül erősebb. Nála a vágy tárgya - az egyszerűség kedvéért nevezzük a továbbiakban célnak - minden más természetes szükségleténél fontosabb: képes napokon keresztül étlen-szomjan vándorolni, ha úgy érzi, hogy ezáltal közelebb kerülhet hozzá. Egyfajta örületről beszélhetünk tehát.

A cél eredetileg lehetett valami ésszerű, elfogadható dolog, de meglehet, hogy olyan szenvedélyről van szó, amely már kezdetben is irracionális volt; csak érzelmeken keresztül felfogható és elfogadható - netán még úgy sem (lásd a jellemző megszállottak ismertetését).

A megszállott - bár testi és lelki jellemzői akár erre is engedhetnének következtetni - nem élőhalott. Olyan, embernek már nemigen nevezhető élőlény, aki gondolat- és érzelmvilágát egy bizonyos törekvés köré koncentrált, s tudatalatti, mentális képességei segítségével testét is ennek érdekében módosította. Ezeket a lényeket tulajdonság-értékeik szempontjából úgy érdemes kezelni, mintha NJK-k volnának; ezért nincsenek fent meghatározva harci és mágikus tulajdonságaik. Nem létezik két egyforma megszállott, sőt, hasonlóságokat is csak elvétve találhatunk közöttük. Mégis van néhány dolog, amiben mindnyájan megegyeznek:

- Minden megszállott akarateréje, ha választott céljáról van szó, 22-nek (tehát emberfelettinek) tekinthető. Ebből is kitűnik, hogy e szerencsétleneket gyakorlatilag lehetetlen meggyőzni afelől, hogy hagyjanak fel értelmetlen sóvárgásukkal.

- A megszállottak intelligenciája ezzel szemben - hacsak céljuk nincs kapcsolatban valamiféle tudományos tevékenységgel, vagy általában a tudás megszerzésével (mint például az alább ismertetésre

kerülő örült tudós esetében) - fokozatos átalakulásuk során folyamatosan és nagy mértékben csökken. Ha - tegyük fel - egy megszállott varázsló nagyon szereti a macskákat, s egy idő múlva már csak a macskáknak él, mi több, nem is tud élni nélkülük, már nincs túlságosan nagy szüksége az eszére, korábbi tudására. Következésképpen, intelligencia terén szükségszerűen közelíteni fog kis kedvencei felé. Elméje egy idő múlva oly mértékben leegyszerűsödik, hogy nem lesz képes sem varázsolni, sem pszi-képességeit alkalmazni.

- A megszállottat szép szóval vagy fizikai fájdalommal lehetetlen rávenni arra, hogy felejtse el célját - még mágia segítségével is rendkívül nehéz. Akaraterejüknel fogva a megszállottak tudatalatti mentális ellenállása 12. Azokban a ritka esetekben, ha valamelyik képes még pszi-pajzsot is építeni tudata köré, ez az érték tovább növekszik. Asztrális ellenállásuk asztrál értéküktől függ, ami bármekkora lehet. Ha egy mágiahasználó varázslat segítségével manipulálni próbálná egy megszállott érzelmvilágát, ezen a két akadályon kívül még egy továbbit is számolnia kell, mely ezeknél ráadásul sokkalta erősebb. E torz lények ugyanis képesek automatikusan leküzdeni minden olyan mágikus hatást, amelyről úgy érzik, akadályozza őket céljuk elérésében. Sajnos, a megszállottak többnyire igen paranoid lények, mindig és mindenkiről azt feltételezik, hogy keresztbe akar tenni nekik, következésképp vajmi kevés mágia van, ami komolyan hathatna rájuk. Ez a jelenség szabályokra lefordítva a következőképpen fest:

Minden esetben, ha egy megszállottra mágiával próbálnak hatni, a mesélőnek el kell döntenie (a körülményeket és a mágia típusát figyelembe véve), hogy NJK-ja hátráltatónak érzi-e a varázslatot. Ha igen, a megszállott alap mágiaellenállását 50-nek tekinthetjük; minden más esetben az értékekből következő szokásos TME-vel kell számolni. Ez a speciális mágiaellenállás a különböző bélyegek ellen is hat. A megszállott minden esetben ellenáll, ha barátságot vagy más érzelmet keltő varázslatot használnak ellene. Itt kell szólnunk a megszállottak egy igen érdekes és számukra nagyon kellemetlen tulajdonságáról.

Ha az igen magas ME ellenére sikerülne mágiával hatni egy ilyen egyedre, és a fellépő hatás valóban konfliktust teremt céljával (például a továbbiakban gyűlölnie kéne azt), a megszállott teljesen elveszti az esztét, megzavarodik. Intelligenciája ezentúl minden esetben 1, s a szervezete is felmondja a szolgálatot - a szerencsétlen legkésőbb néhány napon belül meghal. Hogy a halál tényén túl ez milyen hatással lesz az áldozat lelkére, teljesen kiszámíthatatlan. Az viszont majdnem biztosra vehető, hogy szelleme nem lel nyugalmat, s visszajár (többek között azért, hogy végezzen azokkal, akik halálát okozták). Játék során leginkább Hekatorként (Kóbor Lélek) kezelhető.

Minden megszállott eredendően ember (volt)! Csak az emberi lélek képes olyan erejű vágyódást érezni, ami ehhez az állapothoz vezethet. Alacsonyabb rendű fajok erre alkalmatlanok, magasabb rendűek pedig uralni képesek vágyaikat.

Minden emberi érzelm és vágyakozás eltorzulhat úgy, hogy megszállottsághoz vezessen. A közönséges örületeken túl - mint például egy tárgy utáni vágyódás, vagy a pénz és a drágakövek utáni sóvárgás - léteznek valódi furcsaságok is. Akad, aki feltétlenül a Holdra szeretne utazni (természetesen nem mindegy az sem, hogy a kékre vagy a vörösre!), netán repülni akar, mint a madarak - az efféle rögeszméhez ragaszkodó megszállottak általában nem túl hosszú életűek. Akár az üldözési mánia is elfajulhat ilyen mértékben. A megszállottság kialakulásának okát a legnagyobb tudósok is csak találgatni tudják. Lunaris, Doran egy gondolkodója ekképp vélekedett:

...Mindezek alapján leszögezhetjük tehát, hogy a fentiekben taglalt jelenség kialakulásának legvalószínűbb menete a következő: az eredendően is labilis lelkiállagú, alapvetően vágyódó típusú alany elméje valamely súlyos, traumatikus hatás következtében végérvényesen elborul, s ez bonyolult asztrális és mentális folyamatokon keresztül (melyekkel további értekezéseimben foglalkozom) gyors ütemben a megszállottság néven közismert állapothoz vezet.

A jelenség mindenestre rendkívül ritka: ezer örült közül talán egy válik valódi megszállottá, s ezek csak a legritkább esetekben érik meg betegségük első évfordulóját. Gyakran már viszonylag beszámítható korokban is kivetik őket a társadalmak. Nem ritka az sem, hogy lelki és fizikai módszerekkel igyekeznek őket jobb belátásra bírni - az eljárások következtében többnyire nem csupán rögeszméjük, de földi pályafutásuk is véget ér. Különösen bevett szokás ez Shadonban, ahol Domvik egyháza lép fel ezen istentelen lények meggyógyítása érdekében. A sötét birodalmak meg sem próbálják őket észre téríteni, elvből végeznek az ilyen alacsonyabb rendű, százalmas emberroncsokkal. Természetesen az üldözés nem kifejezetten a megszállottakra irányul; a kegyetlen szokások minden örülte egyaránt vonatkoznak.

Érdemes foglalkozni a megszállottak halálával is. Ha ugyanis egy ilyen sóvárgó életet derékba tör a halál, a lélek nem mindig találja meg a nyugalomát: gyakran Yneven marad és továbbra is kísért, mindegyre vágya után járva. A megszállottak többsége kóbor lélekként (lásd M.A.G.U.S. 398. oldal) folytatja pályafutását.

Ha netán sikerül elkerülniük az erőszakos halált, a megszállottak akár valószínűtlenül hosszú ideig is élhetnek. Testalkatuk, csontozatuk, végtagjaik - valami különös mutáció folytán - úgy alakulnak, hogy a lehető legjobban idomuljanak céljaikhoz, s eképpen növekszik élettartamuk is. Természetesen korlátlanul hosszan ők sem élnek; a legidősebb ismert megszállott 300 év körüli volt.

Végezetül nézzünk két tipikus megszállottat. A mesélő ezeken jól megfigyelheti e lények legfontosabb jellemzőit, és maga is létrehozhat saját igényeinek megfelelő megszállottakat. Egy dologra feltétlenül figyelmeztetni szeretném játékvezető társaimat: ezek a teremtmények akkor igazán érdekesekek, ha csak nagyon ritkán, megfelelő (démoni) hangulatú játékokban vetjük be őket! És még valami: teljesen valószínűtlen, hogy egy közösségen belül két megszállott is megéljen. Kialakulásuk körülményességén túl ellene szól az is, hogy jellemzőikből fakadóan igen hamar konfliktusba kerülnek egymással, melyből minden esetben csak egy kerülhet ki élve (netán egy sem).

1. Az elkárhozott tolvaj

A tolvaj gyermekkorától óta eped egy bizonyos nyaklánc után. Hogy miért, tán már maga sem tudja. Utolsó emlék lenne valakitől, vagy éppenséggel egy (rég halott) szeretnének akar vele kedveskedni. Nem nyugszik, míg nem sikerül megszereznie a nyakéket. Hogy létezik-e egyáltalán még az ékszer, vagy már rég megsemmisült, az ő szempontjából nem sokat számít. A kereséssel töltött évek során egy kissé megzavarodott látása: gyakran előfordul, hogy teljesen más tárgyakat összetéveszt az ékszerrel. Ezért emel el egy csomó olyan dolgot, amihez semmi köze sincs; minden tárgyban az ő imádott nyakláncát látja. Az általa látogatott városka lakói még sosem látták. Mindig az éj leple alatt érkeznek, kerül a feltűnést. Az emberek veszélyes és utálatos lények a számára. De nem csupán ezért rejtőzik előlük. A tolvaj ugyanis teljes mértékben tisztában van azzal, mit jelentene számára, ha lelepleznék, ezért minden pillanatban ugrásra kész. A legtöbb ember egyébként is halálra rémülten menekül, ha meglátja őt, ám ha valamelyiknek nem jutna az eszébe - nem okoz túl nagy gondot elharapni a nyakát. A tolvaj ránézésre is végtelenül ocsmány kis szörnyeteg. Mivel az éjszaka teremtménye, bőre tökéletesen terepszínű: sötétszürke, fekete foltokkal. Hatalmas, az emberinél jóval nagyobb szemével kitűnően lát a sötétben; éles hallását és ragadozókéhoz hasonló szaglását közönséges élőlény nem képes kijátszani. Hetven hosszú év nyomja a vállát, s ez meg is látszik rajta: arca ráncos, pár megmaradt fog feketéllik cserepes szájában. Egyébként sem lenne túl magas, de állandó kúszástól, görnyedéstől és rejtőzéstől púpos háta miatt még alacsonyabbnak tűnik. Ha valaki az éji árnyak között meglátná, könnyen összetéveszthetné őt egy púpos gyerekkel. És mégis, ha drága nyakláncát akarja megtalálni, a tolvaj meghazudtolja százalmas külsejét. Sebesebben mozog az egészséges, fiatal

embereknél, zajtalanul oszon végig az üres utcákon, és hihetetlenül ügyesen mászik fel akár a sima házfalakra is. Ujjai hosszúak és fűgék. Ha meglát valamit, melyet valami különös oknál fogva a nyakláncának vél, nekiiramodik, és pillanatok múlva már bottal üthetik a tárgy (mondjuk egy egyszerű borotvakés) nyomát. Beszélni már rég elfelejtett. Szókincese jóformán egyenlő a nullával - egy-két fontos szótól (mint például „szép nyaklánc”) eltekintve nem képes kommunikálni. De ki is akarna szóba állni vele?

2. Az őrüilt tudós

Zénóm mester valamikor egészen normális kutató volt. Alkímiai ismereteit senki sem tudta felülmúlni, amin nem is lehet csodálkozni, mivel egész életében mással sem foglalkozott, mint a Bölcsék Köve, az Életészerm, vagy a Mindentoldó Sav kidolgozásával. Hogy mire ment vele? Ezt senkinek sem hajlandó elárulni, de kollégái feltételezik, hogy bepillantást nyert a világ örök, nagy titkaiba. Sajnos még tanítványait sem volt hajlandó beavatni eredményeibe, aki pedig akarata ellenére igyekezett kitudni titkait, megismerkedett kiváló méregkeverési képességeivel. A tudós emlékezete tökéletes. Minden szóra, minden apró mozdulatra emlékszik, és számtalan anyag előállításának titkát ismeri. Szellemileg tehát helyzete magaslatán áll, de teste és egészsége megsínylette a szakadatlan kísérletezést, a folytonos bezártságot. Egy nagy, civilizált tartományi város közepén lakik egy tekintélyes toronyban, ennek pincéjében végzi munkáját. Rengeteg ember fordul hozzá, bölcsességét és élettapasztalatát híva segítségül. A tudós hiúságának hízeleg sok látogatója, de mégsem okoznak igazi örömet neki. Az egyetlen dolog, ami még jelent számára valamit, a vegytan. Igazi célját nem sejtí senki: az Élet Szikráját keresi, hogy halhatatlanná váljon, s ezáltal legyen elég ideje megismerni az egész világot. Sok ellensége van, de nem fél tőlük - tökéletesen meg tudja védeni magát, és egyébként is, túl erős szövetségeseket tudhat maga mögött ahhoz, hogy ártani lehessen neki. Testén - mint a tolvajén is - alaposan nyomot hagyott az idő; pedig hány kotyvalékot főzött, hogy úgy-ahogy karban tartsa! Bőre megsárgult, elaszott, karja és lába gyenge. Ha egyedül ezekre lenne utalva, egy lépést sem tudna tenni, egy poharat sem tudna szájához emelni. Szolgálói segítik és támogatják őt naphosszat; nélkülük nem sokat érne. Nagy ritkán a száz-kétszáz év távlatából visszaréved régi életére - tanoncéveire, fiatalságára -, és szörnyűlködve gondol hajdani tehetségtelenségére. De a halál egyre közeledik. Tudja, ha nem igyekszik, őt is utoléri, és akkor elpusztul minden eredménye, egész életműve. Ennek nem szabad megtörténnie! Rögeszméje az elixír megtalálása, és titkai megőrzése - minden áron.

Kovács Adrián

Ikerharc

A szobára sötétség borult, csupán a gyengén kivilágított utcáról szűrődött be némi fény. Szerényen berendezett, de tiszta, kényelmes helyiség volt, egyike a Karomhoz címzett fogadó középáras szállásainak.

Két fekhelyéből az egyik érintetlenül állt, a másikban fiatal lány aludt. Hirtelenszöke haja szétterült a párnán, könnyű takarója egyenletesen emelkedett-süllyedt. Első pillantásra úgy festett, mint egy nemeskisasszony a lányszoba mélyén, aki komornája őrizete alatt édes, mély álomba szenderült. Az első pillantás azonban, mint tudjuk, gyakorta szül téves megállapításokat. Kita Cossagor álma sem mély, sem édes nem volt. S hogy ki nézné szende nemeslánykának...? - Kildar??

A lány fuldokló sóhajjal riadt fel, tágra nyílt szemében a rettegés szikrája csillant. Úgy érezte, mintha álmában valami a mellkasára telepedett volna. Elszorította a lélegzetét, a torkát fojtogatta. Felült, s a fogadói szoba puritán valósága megnyugtatta kissé. De a különös érzéstől sehogy sem szabadulhatott.

Az éjszakában portyázó párduc... És a párducra vadászó hajtók... A sarokba szorított ragadozó szorongó, gyilkos fenyegetést hordozó morranása... A halálígg tartó küzdelem félreismerhetetlen szorítása...

- Kildar!!

A szöke tiadlani lány szempillantás alatt lerázta fásultságát. Szemernyi kétsége sem volt immár afelől, hogy ikerbátyját halálos veszedelem fenyegeti.

Kildar Cossagor - mi tagadás, szokásához híven - valamely nemesasszony illatos hálószobájában töltötte az éjszaka nagyobb részét; e szenvedélyéről sajnos a veszedelmek közepette sem tudott lemondani. Kita józan érvelésekkel mindössze annyit érhetett el, hogy bátyja minden alkalommal tudatta vele, éppen melyik házat tiszteli meg látogatásával.

A lány tehát tudta, merre kell mennie. Nem bajlódott a lépcsőkkel, az ablakon távozott, s már rohant is az éjszakában, akár valami vihar űzte, baljós árny. Mivel az aznap esti hölgy a város másik felén lakott, ahová a legrövidebb út egy sikátoros, rossz hírű negyeden át vezetett, Kita azt is sejtette, hol esett csapdába a testvére. Egyetlen percig sem feltételezte, hogy a férfi a biztonságos, ellenőrzött, ám hosszabb utat veszi igénybe.

Egy elhagyott, düledező raktár belső udvarán bukkant a küzdőkre - a néma környéken könnyen nyomra vezette a csatazaj. Kildar, hátát a palánknak vetve védte magát egy sereg fürge, görnyedt hátú rémalakkal szemben. Több sebből vérzett; négypengéjű, különös marokfegyverei meg-megvillanva táncoltak a halvány holdfényben.

Húga, akár valami dühöngő fúria vetette magát az ismeretlen ellenségre. - Kooo-ik'ka! - rikoltotta éles hangon, s már fordult is a megfelelő pozícióba. Nem is kellett ellenőriznie, tudta, hogy bátyja nyomban csatlakozik hozzá, a különös kiáltásba sűrített „taktikai megbeszélés” szerint.

És valóban, Kildar azonnal elrúgta magát a faltól, hogy elfoglalja helyét a lány mellett. Mélyállásba helyezkedett, hogy kiegyenlítse a magasságkülönbséget; mint mindig, ezúttal is az övé volt a jobb félgömb. Húga, karnyújtásnyi távolságban a háta mögött a bal félgömböt védte. Két slán tör sziszegett a kezében.

Nyomban fellazult köröttük a támadók gyűrűje. Amint elegendő hely állt a rendelkezésükre, egymás körül forogva megindultak előre - a pengéik kirajzolta gömb gördülni kezdett. A rémalakok gyávábbja hátrált, a bátrabbja hullott. Nem nyílt rés a gyilkos gömb felszínén.

S mielőtt a Cossagor ikerk veszedelmesen elfáradtak volna - ez, a jelentős túlerő ellen kidolgozott taktika volt mind közül az egyik legkimerítőbb - öten maradtak talpon közülük csupán. - Sha'rak! - mordult Kildar, s már ki is bontakozott a gömbből. Húga mellé lépett. Furcsa tánc kezdődött. A két alak sajátos, látszólag rendszertelen ütemben mozgott, hajladozott, időről-időre "védtelenül" hagyva bizonyos pontjait - amit persze rögtön igyekezett kihasználni valamelyik ellenfél. Sikerrel azonban egyik sem járt; a testvérpár másik tagja kigyóként csapott le a támadóra. Magasan képzett, csoportos harcban igazán jártas fegyverforgató egy idő után persze átlátott volna a szitán - noha a bonyolult, hihetetlenül összetett koreográfia kiismeréséig igencsak gyarapodtak volna sebei -, ám az éjszaka eme rémalakjait senki nem oktatta ilyesmire. Sötétségből előtörve lerohanni az áldozatot, s vérét venni: erre tartották őket.

- Nomen! - vetette oda hűgának a férfi, mielőtt szorosán a legközelebbi támadó oldala mellett előrevetődött, s vállán végiggördülve ellenfeleik hátába került.

Ketten fordultak utána, figyelemre méltó fürgeséggel, s figyelemre méltóan ostobán. Kita rövid sasszékkal kipenderült a maradék három elöl, s egyetlen harántvágással hasította fel mindkettő hátát. Bátyja eközben mesterhármásra készült.

Mielőtt támadói felfoghatták volna, mi történt, ő előrevetődött. Felemelkedett a levegőbe, pusztító erejű ugró-köríves rúgással eltörte a bal szélső alak gerincét - a középső az üvöltés pillanatában megperdült -, s még földet sem ért, amikor bal pengéje a másik torkába hatolt. Jobbjával akarta elérni a harmadikat, ám az gyorsabbnak bizonyult. Elugrott, s rohant a megrogyott kerítés felé. Kildar megérezte magán a lány kérdő tekintetét. Felpillantott. Arcán megvető mosoly futott át, amint lekasztotta övéről a kicsiny, különleges hajtóbárdot.

- Mierkont szolgálai - mondta tárgyilagosan, amikor a sikoly elhalt az éjszakában.

Az Ikerpenge délnek tartott. Megállíthatatlanul.

(Ryan Hawkwood, részlet)

Valahogy így fest hát az ikerharc, az összeszokott haremodor legkifinomultabb formája, melynek M.A.G.U.S.-béli szabályait többen már Ryan Hawkwood Tűztánc című novellájának olvasásakor hiányolták. Következzék tehát a harcrendszer eme kiegészítése.

Yneven a formációs harci technikákat (képzettségeket) három csoportba sorolhatjuk. Ezek közös tulajdonsága - szabályrendszerünket tekintve -, hogy minden résztvevő félnek Kp-t kell áldoznia a képzettség megtanulásához. A Kp mennyisége természetesen módszerenként és szintenként változik. Az első csoportba a különböző birodalmak seregeiben elsajátítható, harci alakzatokon alapuló küzdelem tartozik. Ezek megismerése és harcban való felhasználása viszonylag egyszerű. A képzettség alapfokán a karakter három leírt formációt ismer, származása és neveltetése szerint. Mesterfokon a harcos minden helyi és környékbeli országban használt harci formációval tisztában van - ám nem csupán az egyes alakzatok pusztá felépítésével. Átlátja a technikák alapját is, így bárkihez alkalmazkodni tud 1k6 körön belül, ha az számára idegen harci alakzatban kíván harcolni. Amennyiben egyedül harcol, s ellenfelei állnak harci alakzatban, tudása lehetővé teszi a technika gyenge pontjainak felismerését, így ellene a formációból eredő pozitív módosítók nem érvényesülnek (természetesen csak az első csoporton belül igaz ez). A képzettségben alapfokú jártasságot 3 Kp-ért, mesterfokút 20 Kp-ért szerezhet a karakter.

A következőkben öt formáció kerül leírásra, de a KM megkötés nélkül - persze a játék egyensúlyának állandó szem előtt tartásával - számtalan saját technikát alkothat.

Shadoni páros harc

Közelharcban, a szembenálló csapatok teljes elkeveredése után használják. A két harcos egymásnak veti hátát, így védve társát a hátulról jövő támadásoktól. Az ilyen formációban küzdőket lehetetlen hátulról vagy félhátulról támadni, VÉ-jük pedig - az állandó mozgástól és forgástól - 5-tel nő.

Abaszisi hármas

Hasonló a shadoni páros harchoz, egymás védelme a célja. Ennek végrehajtásához - értelemszerűen - három harcos szükséges, a VÉ módosító pedig +10.

Kráni pusztító ék

Kívülálló számára ritkán elsajátítható technika, a kráni Pusztító alakulatok alkalmazzák. A módszer a hagyományos, hadászati jellegű (tehát nem több év összeszokást és szoros személyes kapcsolatot követelő) változatok közül talán a leghatásosabb, legkeményebb. A küzdők ék alakban támadnak, folyamatosan törnek előre. Az ék csúcán a legkeményebb támadó harcos áll, a két oldalon védők. A támadónak szinte felesleges ügyelnie védelmére, a két szárnyon állók felelősek ezért. A két védő is támad, de támadó értékük alacsonyabb, a fokozott védelemre való összpontosítás miatt. Az alakzatot áttörni meglehetősen nehéz; lassan, módszeresen haladva minden útjába kerülőt elpusztít, minden ellenállást felmorzsol. Gyakran indítják meg őket például az ellenséges hadvezér irányába... Ha a csúcson álló netán fárad, vagy mégis komolyabb sebet kapna, az egyik védő állhat támadó pozícióba, átvéve az élharcos szerepét. Az alakzat módosítói: Hátulról és félhátulról nem intézhető támadás az ékben állókra. A támadó pozícióban álló TÉ-je 25-tel nő, a védőké fejenként 15-tel csökken. A csúcson álló VÉ-je = a saját VÉ fele plusz a két védő összes VÉ-jének harmada; a szárnyakon állóké nem változik.

Pajzsfal

Ynev szinte minden táján szívesen alkalmazzák a nehézgyalogosok. Ék vagy fal alakban egyaránt ütőképes, de használatához legalább 15-20 katona szükséges. Nagy pajzsokat emel maga elé az első támadó sor, kezükben kopják, szigonyok, dárdák. A mögöttük menetelők addig nem vesznek részt az ütközetben, míg az előttük álló életben van. Az első sor tagjai szorosan egymás mellett állnak, pajzsaik falából csak a hosszú szálfegyverek hegye, pengéje áll ki. Kíméletlenül haladnak előre, az acélfallal terelve, fegyvereikkel leterítve az ellenfeleket. Ha valaki kidől az első sorból, mögötte álló társa tüstént a helyébe lép, a fal pedig tovább halad. Nagy, síkságokon dúló ütközetek szinte mindennapos alakzata. Az első sor tagjainak VÉ-je 15-tel nő - célzott fegyverek ellen +40-nel -, s közvetlen hátbatámadás természetesen nem érheti őket.

Sün-alakzat

Hasonló a pajzsfalhoz, de nem támadásra, hanem védekezésre használatos. Ennek alkalmazásához is legalább 15-20 fegyveres szükséges. A technika lényegében megegyezik a pajzsfalnál leírtakkal, ám jelen esetben az alakzat minden oldalán felépül a pajzsok alkotta fal. Legelterjedtebb formái a háromszög, négyzet és ötszög (növekvő létszám igény). A középen állók, akiknek társuk elestéig nincs feladatuk, pajzsaikat fejük fölé emelik, ezzel is megnehezítve az ellenfél íjászainak, parittyásainak dolgát. Az ilyen alakzat nehezen mozog, hiszen tagjai különböző irányokba néznek, mozogniuk azonban egy irányba, egyszerre kellene. Védekezéshez viszont ideális; a dárdák

nyelének földre támasztásával a lovasrohamokat is képes megtörni, a gyalogos ellenfelek támadását pedig még inkább megnehezíti. A formációban állók VÉ-je 15-tel nő, célzott fegyverek ellen +50-nel.

Második csoportunkba azon formátumokat soroljuk, melyeket csak két-három olyan fegyverforgató gyakorolhat, akik több éven át ismerték ki egymás harci stílusát, erősségeit és gyengéit. Nem feltétlenül kellett eredendően közös mesternél megismerkedniük a fegyverhasználat rejtelmeivel, ám az összeszokott harchoz egyazon mester segítségével kellett kifejleszteniük személyes stílusukat. Különböző kasztok képviselői is kialakíthatják közös technikáikat, de csak a következő csoportokon belül: Harcművész-Kardművész-Fejvadász, Harcos-Fejvadász, Harcos-Gladiátor. Természetesen egy azonos kasztba tartozók - mint két harcos - is megtanulhatják a technikát. A fel nem sorolt kasztok képviselői nem sajátíthatják el a képzettséget - még lovagok sem, az ő harci stílusuk ugyanis oly nagy fontosságot tulajdonít az egyénnek, hogy az ilyen jellegű, szoros együttműködés nemigen alakulhat ki. Az összeszokott harc alapfokú elsajátításához 7 Kp, mesterfokú ismeretéhez 30 Kp szükséges. Ne feledjük azonban el, hogy kialakításához idő kell, mégpedig nem is kevés. Ne "növezzük ki" szintlépések pillanatában, amikor éppen elegendő pont áll rendelkezésünkre, ám semmi lehetőségünk nem volt kitanulni. Érvényes ez egyébiránt minden képzettségre!

Alapfokú jártasság esetén az együttműködők KÉ-je a képzettség elsajátításától kezdve minden egyes szintlépésnél automatikusan plusz eggyel nő (természetesen az egyéb szabályok szerinti növekedésen kívül). A VÉ és TÉ az előbbieket szerint szintenként 2-vel fog nőni, egészen 8 Tapasztalati szinten keresztül (vagyis mindaddig, amíg a módosítók elérik a +8, +16, +16 értékeket). Innen alapfokkal nem lehetséges tovább fejlődni.

A mesterfokú képzettség segítségével a fejlődés 15 szinten át folyik - tartalmazván természetesen az alapfok lépéseit is. (A módosítók maximális értéke így +15, +30, +30 lehet.) Ezek a fegyverforgatók ráadásul képesek lesznek arra, hogy a technikájuk segítségével nyert pozitív módosítókat tetszőlegesen osszák el. Lehetővé válik tehát, hogy a támadó karakter megkapja valamely társa TÉ módosítóját, avagy a fenyegetett személy a VÉ módosítót. Ebben az esetben természetesen a formáció másik, adományozó tagja nem kaphatja meg a plusz értéket. Hasonló módon kezelhető a KÉ is; lehetőség nyílik tehát közös, harci helyzetenként változó stratégiák kieszelésére.

A harmadik harci formát nyugodtan nevezhetjük az összehangolt technikák csúcsának. Ez az ikerharc.

Kizárólag ikerk tanulhatják meg, a tökéletes összhanghoz ugyanis az azonos anyától, azonos pillanatban születetteket összekötő, észlelhetetlen mentál- és asztrál-fonál is szükségeltetik. Ez a láthatatlan kapcsolat teszi lehetővé az összhangot a két lélek között, amelynek eredményeképp az izmok közös harmóniában mozognak. Az ikerpárnak azonos kasztúnak kell lennie, s csak harcművész, kardművész, fejvadász lehet köztük. A harc művészetét már a kezdetektől közösen sajátítják el, mesterüknek pedig nem csak a testet, a lelket is egységgé kell kovácsolnia. Ennek során tudatalatti telepátia alakul ki a testvérek között, mely érzelmek, veszély, hangulatok átadására passzívan (tehát energiafelhasználás nélkül) is alkalmas. Mondják, az ikerharc testvérenként más-más technikát jelent, a mester minden esetben saját maga állítja fel a fontossági sorrendet test és lélek megerősítésében. A képzettség elsajátítása alapfokon 12 Kp, mesterfokon 45.

Az alapfokú oktatás csak az anyagi test szintjén végez igazi összehangolást, a mentál-fonál tökéletesítése nem célja. Ez lényegében tehát azt jelenti, hogy nem is használja ki igazán az ikerharcosokban rejlő lehetőségeket. Tovább nehezíti az ikerk tanítását, hogy a két testvér könnyen „rászokik” a másik jelentétére. Egyedül harcolva bármelyikük hajlamos gyengén védekezni azon az oldalon, ahol testvére védené, nem támad oda, ahová társának kellene. Amennyiben ikerestvére nincs

vele, enyhe zavarodottságot érez, mintha egyik karját nem használhatná, vagy idegen fegyverrel kellene vívnia - alkalmazkodnia kell az egyedüli harchoz. Ennek következtében, ha egyedül harcol, harci értékeit többnyire negatív módosítók sújtják.

Amennyiben nem kicsiny gyermek koruktól kezdve tanulnak együtt, hanem csak később (kamaszévektől) kezdtek el tanulmányaikat, csak alapfokig juthatnak. Ekkor, ha együtt harcolnak, a képesség elsajátításától kezdve minden egyes szintlépéskor egyel növekszik KÉ-jük, kettővel TÉ-jük és VÉ-jük. A fejlődésnek nincs felső szinthatára. Ezen felül KÉ-jük, VÉ-jük és TÉ-jük legfeljebb egyharmadát átadhatják ikerestvéruknak. Ez nem csak a pozitív módosítókra, hanem az alapértékekre is igaz, így még tökéletesebben összehangolhatják stílusukat, mint az előbbi csoport mesterfokú használói.

Amennyiben hét méternél messzebb harcolnak egymástól, a társ hiánya negatívan befolyásolja harci értékeiket. A KÉ, TÉ és VÉ ebben az esetben ugyanannyival csökken, mint amennyivel közös harc esetében növekedne. A negatív módosítók azonban minden egyedüli harcban eltöltött körrel egyel csökkennek, egészen nulláig - vagyis a karakter egy idő után „átáll” az egyedüli küzdelemre. A mesterfokú kapcsolat a mentál-fonál teljes kiépítettségét és megerősítését jelenti. Ennek hatására nem csak a fizikai, hanem az asztrál- és mentálvédelem is összekapcsolódik. Az ikrek Pszi-pontokat adhatnak át egymásnak, akár szabad, akár asztrál vagy mentál dinamikus védelem formájában. Ezt az átadó karakternek mindig előre kell közölnie; így saját elméjét egy pillanatra védtelenebbé téve megakadályozhatja, hogy testvérenek pajzsát valamely mágia áttörje. Mesterfokon a harci értékek is magasabbak lesznek, a mesterfok elsajátításától kezdve minden egyes szintlépésnél kettővel növekszik a KÉ, hárommal a TÉ és a VÉ. A szorosabb kapcsolat miatt az egyedüli harc negatív módosítója is ennek megfelelően sújtja a karaktert. Értéke az alapfoknál leírtak szerint, a harcban töltött idő függvényében csökken. Ezzel szemben, mivel a mentál-fonál nem szakadhat el, még a síkokat összekötő távolságon is áthúzódik, a Pszi-pontok átadása nem függ a távolságtól. Megjegyzendő, hogy alapfok-mesterfok váltáskor a korábbi módosítók nem vesznek el, de a továbbiakban már a mesterfokú képzettség módosítóival kell számolni. A KÉ, VÉ, TÉ egyharmadának tetszőleges átadása természetesen mesterfokon is végrehajtható.

Mint már említettük, a mesterfokú ikerharcosok kora gyermekkoruktól fogva együtt tanulnak, szerencsés esetben apjuk mesteri irányítása alatt. Ebből egyenesen következik, hogy ezen képesség megszerzését már a karakter indításakor el kell dönteni, s az előtörténetbe beleszőni - csak ebben az esetben válthatóak be az összegyűlt Képzettség-pontok.

Ha valakinek már elindított, tapasztaltabb karaktere van, természetesen akkor is rábukkanhat elveszettnek hitt ikerestvére, s kitanulhatja vele az ikerharc fortélyait, mesterfokra azonban ekkor már nem fejlesztheti.

Kovács Adrián

A törpék isteneiről

Tarin lakói saját, Beriquel déli partvidékéről hozott vallásuknak hódolnak, melynek titkait csak kivételes körülmények közt osztják meg az Északi Szövetség lakóival. Arra, hogy elf megismerhette az északi törpe pantheon valamely istenének nevét, titkait, eddig nem volt példa. A tarini törpék papjai sem beszélnek túl sokat vallásukról; szertartásaik bensőségesek, látványos sallangok nélkül valók, nem úgy, mint sok emberi vallás esetében. Szent helyeik a Tarin-hegység mélyében állnak. A templomok hatalmas, legtöbbször természetes eredetű, kivételes szépségű csarnokok. Megvilágításukat fényt árasztó hegyikristály gömbökkel, mesteri tudással megszerkesztett tükörrendszerekkel oldják meg. Sokszor a külvilág fényét juttatják be a barlangba, lencsékkel összegyűjtve, üveglapokkal kiszínezve, tükrökkel irányítva. Minden istennek külön oltára áll a teremben, kivéve Bul Ruurigot, a Mélységek Urát. Az oltárokon az "istennek tetsző drágakőből" készült ékszerek, ezüst és mithrill munkák hevernek. Ezek az adományok, mesteremberek által isteneknek ajánlott tárgyak sohasem kerülnek le az oltárról, inkább az oltárt nagyobbítják meg gránit vagy márványtömbökkel. Egy-egy több ezer éves templom oltárain csillogó tárgyakból városokat, grófságokat is meg lehetne vásárolni. Persze, törpék semmiképp sem gondolnának arra, hogy eltulajdonítsák a felhalmozott isteni ajándékokat - annak ellenére, hogy egyik templomban sincsenek örök. Több ostoba, elbizakodott ember vagy ork - akiket fellelkesítettek a törpe templomok hatalmas értékeiről szóló mendemondák - próbált már hozzájutni ezekhez a látszólag őrízetlen kincsekhez; csúfos bukásuk kiváló emlékeztető a meggondolatlanok számára.

A törpe istenek szent szimbólumai is különböznek az emberek által imádott istenekétől. Nem meghatározott formák, motívumok, jelek, hanem különböző drágakövek. Minden istenhez tartozik egy-egy drágakő fajta. A legendák szerint a hegy gyomrában ezen kincseiben benne foglaltatik az isten hatalmának egy töredéke. Ezekről a titkokról egyetlen pap sem beszél, egyszerűen "istennek tetsző drágakő" névvel illetik a kristályokat - tisztában lévén a szavak kétféle lehetséges jelentésével. A papok ezeket a drágaköveket ezüst vagy mithrill - de sohasem arany - foglalatba illesztik, melyet saját maguk készítenek el. Legtöbbször a foglalat domborművekkel ékes, igazi mestermű. Törpe papok, bár kevesen hagyják el a Tarin-hegység mélységeit, igenis léteznek, mi több, akad köztük olyan, aki a nagyvilágban kalandozva éli le hosszú életét. Róluk a későbbiekben bővebben olvashat az érdeklődő. A törpe teremtésmítosz szerint a világot Bul Ruurig, a Mélységek Ura, Minden Istenek Apja alkotta. Bul Ruurig, a Világteremtő egyedül lebegett a semmiben, mikoron Tyrrano, a hatalmas égi tűzdémon, a kín és fájdalom ura és alkotója párbajra hívta ki. Bul Ruurig elfogadta a kihívást, megteremtette a kristály csatabárdot, melyet a semmi hidegéből és saját lelkének egy darabjából kovácsolt. A fegyverrel hosszú küzdelemben legyőzte a démont, kinek teste a csapások alatt, a hideg és forróság égi találkozásakor átalakult. Kiömlő véréből és a csatabárd fagyos erejéből születtek a semmiben lebegő világok. A démon halála előtt elmenekült, a legenda szerint csak a világ végén kerül sor újabb párbajra, midőn majd minden anyag és istenség megszűnik létezni, csak Bul Ruurig és a démon csap össze újra - új világot, új lényeket, új istenségeket alkotva. Bul Ruurig tovább formázta a még kialakulatlan anyagot, majd csatabárdjából megteremtette a pantheon többi istenségét. Mikoron látta fiainak erejét és bölcsességét, nekik adományozta az új világot, maga pedig visszahúzódott a mélységekbe, a föld és hegyek gyomrába. Magában hordozza a teremtés igazi rejtélyét, ura a törpék igazi mágiájának. Legkedvesebb gyermeke nem Kadal, a Tárnákat Rengtető, a későbbi főisten, hanem Tooma volt, a hősiesség, a harc és háborúk istene. Mégis a megfontoltabb, építő és alkotó istent, Kadalt tette meg az istencsalád fejévé. Rajtuk kívül más istenek is öröködnék még a világ egyensúlya felett, de egyikük sem

örvend oly népszerűségnek, mint ők hárman. Tyrrano, a tűzdémon nem dicsekedhet hívekkel, évezredenként csupán egy-egy gonosz, elfajzott törpéből álló szekta alakul imáadására. Nem is tekintik őket igazán veszedelmes ellenségnek a többiek, inkább csak afféle megtévelyedetteknek, kiket vissza kell vezetni az igaz istenekhez - ha másképp nem megy, hát egy következő életben. A pantheon főistene Kadal, a Tárnákat Rengető, a hegyek, drágakövek, ércek ura. Drágaköve, a törpék legkedveltebb kristálya, a vörös rubin. A törpe legendákban minden szereplő állandó jelzőkkel és nevekkal rendelkezik, minél hatalmasabb, annál többel. Kadalt többek között a Hegyek Láthatatlan Őrzőjének, Barlangok Teremtőjének, Hatalmasnak, a Kövek Atyjának nevezik, s még legalább két tucat neve ismeretes. Kadal oltára áll a templomokban a bejárattal szemben, ezen látható a legtöbb áldozat. Papsága a legnagyobb törpe rend, a Kristályok Őrei. A bírák szerepét is ők töltik be, ők tesznek igazságot vitás kérdésekben, perekben. Istenük értékrendjének legfontosabb eleme a Rend. A papság szerepe hasonlít Dreináéra, bár nem csak az ítélethozatalért, az új barlangok, tárnák, földalatti építmények tervezéséért és megszenteléséért is ők felelősek. Kadalt gyakran jelenítik meg domborműveken, mint töprengő, bölcs törpét. Ritkán látható páncélban, inkább rubinszín ruhában, széles övvel, drágakövekkel ékesített törrel ábrázolják. Legendák szerint leghatalmasabb papjainak engedelmeskednek a sziklák; utat nyithatnak a hegyek belsejében, akaratukkal formálhatják a köveket. Közülük kerülnek ki a legnagyobb törpe építésszek is. Isteni eredetű tudás segíti őket az emberi elme számára megdöbbentő csarnokok, folyosók megtervezésében.

Tooma, a Fejszés, a Hadak Ura, a Kalandozók Védistene, a Fegyverek Élének Ereje, a Bátrak és Vakmerők Barátja, a Háború Istene. Neve egyet jelent a harc művészetével, a haza szeretetével, a bátorsággal, a vakmerőséggel, a törpe harcosok erejével, a csatazaj átható hangjával, a csatabárdokon megvillanó fáklyafénnyel, a páncélok és pajzsokon csillogó harci jelvényekkel. Neki állították a legtöbb szobrot a Tarin hegyek mélyén, hozzá szól veszedelemben a legtöbb elmormolt ima. Ő sokszorozza meg a törpe vitézek erejét, az ő rúnáját vésik a megszentelt fegyverek pengéjébe. Drágaköve a smaragd, oltárain szépívű fegyverek, mesteri páncélok fekszenek. A legendás hírű törpe fegyverkovácsok, mielőtt megalkotnák életük főművét - amely legtöbbször abbit vagy mithrill fegyvert, páncélt jelent - gyakran készítik el a tárgyat jőféle acélból, smaragd díszekkel. Ezt feláldozzák Tooma oltárán, majd nekikezdenek a mithrill remekműnek. Ha a felajánlott áldozat igazán megnyerte Tooma tetszését, az utána készülő fegyvert isteni erő és akarat energiái szövik át, párját ritkító mágikus eszközt alkotva. Az ilyen tárgyak törpe hősök birtokába kerülnek, nemritkán kalandozóik lesznek tulajdonosaik. Kezükben - csak annak kezében, kinek az alkotó vagy régebbi tulajdonos ajándékozta - a fegyver villámként forog, rajtuk a páncél hatalmat, sebezhetetlenséget sugároz. Alig néhányszor fordult elő, hogy a törpék efféle fegyvert embernek ajándékoztak, ám a kalandozók között sokan szeretnének szert tenni ilyen páratlan értékre. Vannak, akik erőszakkal, ármánnyal próbálkoznak - egyesek csontjai most is a feneketlen tárnák mélyén porladnak, mások bosszankodva adnak túl az értéktelennek bizonyult kacatokon. Sokan azonban tudják, hogy a fegyver csak akkor rendelkezik hatalommal, ha ajándékozzák - kitartóan igyekeznek hát kiérdemelni. Tooma szobrai híven tükrözik az isten személyiségét - erős, határozott, semmitől vissza nem riadó láncinges törpe, balján díszes pajzs, jobbában csatabárd. Sokszor ábrázolják hatalmas Rackla nyergében is, nyílpuskával avagy csatacsákánnyal. Övében hajtóbárd vagy tör lapul, s nem ritka a hátán keresztbe vetett, kétkezes csatacsákány sem. Papjai egytől egyik kiváló harcosok, talán a törpék legjobbjai - különösen akkor, ha istenük hatalmához folyamodnak, mágiával is segítve bámulatos erejüket. Fegyvereik markolatában mindig benne foglaltatik egy smaragd, irigyek szerint csak ennek köszönhető emberfeletti harci tudásuk - ám ezek a feltételezések tévesek. Tooma hívei nem rettennek meg senkitől és semmitől, nincs nagyobb dicsőség számukra, mint az Élet védelmében, hősiesen, csatában megelégni a halált.

Bul Ruurig, a Teremtő, más néven a Mélységek Ura a legtitokzatosabb törpe isten. Alakját soha, sehol nem ábrázolták, drágakövet, az obszidiánt csak papjai viselhetik. Követői mindig hosszú, fekete csuhát viselnek, alatta nemritkán láncinget. Sosem látni náluk kétkézes fegyvert vagy pajzsot, inkább istenük adta mágiájukban bíznak. Senki sem tudja, hányan is vannak valójában. Többen osztják azon véleményt, hogy a háttérből ők irányítják a birodalom életét és politikáját - mi tagadás, ebben teljesen igazuk van. Semmihez sem hasonlítható, ősi drágakőmágiájuk - mely alapjaiban is, hatásában is különbözik az emberek által ismert drágakőmágiától - oly hatalommal ruházza fel őket, melyen minden felvilági varázsló elcsodálkozna. Ezek a papok azonban gyakorlatilag sohasem kalandoznak, inkább a föld alatt lakó törpe nép biztonságát vigyázzák. Gonosz, már elfeledett nevű istenek mélységekből kiszabaduló teremtményeit pusztítják, titokban tevékenykednek, népük láthatatlan őrzőiként. Már csak ők emlékeznek arra, miért is hagyta el Beriquel szigetét a négy nemzetség, de a tudás és titkok birtokosai nem osztják meg ismereteiket senkivel. Szent helyeik is titkosak, Bul Ruurig oltára nem látható az ifjú istenek templomában.

Egyszer-egyszer előfordul, hogy Bul Ruurig valamely papja elhagyja a mélységeket, ha küldetése a nagyvilágba szólítja. Nagy ritkán megeshet, hogy közülük valaki feladata bevégeztével visszatér a külvilágba, s kalandozásra adja a fejét - természetesen ezzel is rendjét erősítve, új tudással gazdagítva az évezredek felhalmozta bölcsességet. Ezeket a különös, ősi mágiát használó törpéket a felületes szemlélők - azaz szinte mindenki - boszorkánymesternek nézik, nem is sejtve, mekkorát tévednek. Az aqirok sötét, halállal átítatott mágiájának ellenpólusát képviselik Bul Ruurig papjai, a földmély, a kő és fém erejét s tisztaságát.

Kovács Adrián

Magisztérium

A M.A.G.U.S. alkotói válaszolnak az olvasók kérdéseire

No kérem! Hát a RÚNA sem kerülhette el sorsát, megjelent benne a Magisztérium, s attól tartok, hogy hamarosan el is hatalmasodik, legalábbis még egy oldalpár erejéig. Aki nem ismerné e rovat előtörténetét: először az Atlantisz oldalain jelent meg Magisztérium c. rovat, aztán a lap tönkrement... Kicsit később az örökemlékü Új Vénusz „erotikus sci-fi” magazinban találkozhattak az érdeklődők a rovatral (előbb az erotika veszett ki belőle, majd a Magisztérium elterjedt - 2-ről 12-re nőtt terjedelme)... és az Új Vénusz tönkrement... Egyes rosszindulatú feltételezések szerint, ha valamely laphoz beteszem a lábam, és megindítom a Magisztérium elnevezésű lapvírust, az előbbutóbb gyógyíthatatlanná váló kórt okoz... Mondják, a szerkesztőségben dolgoznak már a szérumon, csak azt nem tudják, ki ellen kell - a rovat vagy a terjesztője ellen.

NCS

A legtöbb levél a többkasztú karakterekről kérdez. Tapasztalati Pont, Ép, Fp, Harcérték,... stb?

A többkasztúságról részletes ismertetést olvashattok a hamarosan megjelenő Kiegészítő Szabályok című kötetben, addig csak vázlatosan. A többkasztú karakter minden kasztjában külön lép Tapasztalati Szintet, úgy, mintha mindegyikben egy kasztú lenne. Ha TP-t kap, köteles megosztani azt a kasztjai között; ennek következményeként annál lassabban lép Szintet, minél több a kasztja. Természetesen a különböző ponthatárok miatt gyakori, hogy egyik kasztjában magasabb Szintű mint a másikkban.

Érdekes probléma, hogy miként alakul a többkasztú karakterek Ép-je, Fp-je, harcértéke, Mana- és Pszi-pontja. A különböző kasztokból és azokban elért Tapasztalati Szintekből más és más értékek következnek, annyi féle, ahány kasztú a karakter. Kevés kivételtől eltekintve az értékek nem adódnak össze, nem is az átlaguk számít, hanem a legjobb, a legkedvezőbb közülük. Ilyen az Életerő-pont (ÉP), a Fájdalomtűrés-pont (Fp), és a Pszi-pont (Ψp), továbbá a Támadó Érték (TÉ), Védő Érték (VÉ), Kezdeményező Érték (KÉ) és a Célzó Érték (CÉ) - egyszóval a harcérték. Persze ez nem jelenti azt, hogy egy karakter teljes Harcérték Módosítóját erre fordítva egyik kasztjában felnyomhatja a Támadó Értékét, a másikkban pedig a Védő Értékét. Ki kell választania, melyik kasztjának harcértéke (KÉ+TÉ+VÉ+CÉ) a kedvezőbb számára, s csak az számít. Az értékeket több kasztból keverni nincs mód. A több kasztú karakter a Harcérték Módosítót (HM) is ennek megfelelően kapja, csak akkor, ha a Szint lépés a kiválasztott kasztjában következett be. Ha más kasztban lép Szintet - akár többet is - harcértéke nem változik. A kaszt választást indokolt esetben felül lehet bírálni, azaz utólag másik kasztot jelölni. Az ilyesmi azonban csak Szint lépéskor, s legtöbb kétszer-háromszor eshet meg egy karakter életében.

Más a helyzet a Képzettségekkel, és a különleges képességekkel. Ezeket minden kasztja után megkapja a karakter, ha eléri az ott megkívánt Tapasztalati Szintet. Azaz 1. Szinten meglehetősen sokat fog birtokolni. Ha több kasztból is megkapja ugyanazt a Képzettséget vagy különleges képességet, akkor az eredmény nem adódik össze, hanem a jobbik számít. Remek példa a Pszi, ahol a karakter mindig a magasabb színvonalú iskolát kapja.

Szót kell még ejteni a Képzettség-pontról (KP) és a Mana-pontról (Mp). A többkasztú karakter fele annyi Képzettség-pontot kap, mint amennyi e szempontból leghátrányosabb kasztjában járna. Mana-pontjait minden kasztja esetében külön kell nyilvántartania és használnia, mert egyik kaszt Mp-it

sem fordíthatja más kasztok varázslatainak létrehozására. Ahogyan más kasztok varázslatait sem illesztheti be mozaikként a varázslói mágiába.

Sok Kalandmester kérdezi, miként használja a Képzettség-pontokat, ragaszkodjon-e a szigorúan vett szabályokhoz, vagy eltérhet-e azoktól, ha a történet úgy kívánja?

A Képzettség-pontok - mint minden érték és pont a szerepjátékokban - arra hivatottak, hogy szimulálják az életet, a valóságot. Aki kevesebbel bír, annak kevésbé nyílik módja Képzettségek elsajátítására...stb. Először is: a tanulás időt és energiát igénylő folyamat, minél kevésbé rendelkezik ezekkel a karakter, annál kevesebb Képzettséget sajátíthat el. Márpedig a fejlődéshez és a Szint lépéshez elsődlegesen saját kasztja alapvető tudásanyagát kell gyakorolnia, ami rengeteg időt és energiát emészt fel. A Képzettség-pont azt jelképezi, hogy mennyi marad neki mellékesnek számító tudás tanulására.

Hiába van a karakternek számtalan el nem használt KP-ja, ha a KM szerint a történet - kaland, életjáték - adott szakaszában nem jut ideje a tanulásra, akkor nem sajátíthat el képzettségeket. Mindez igaz fordítva is, ha rengeteg a szabad ideje és energiája, ugyanakkor nincs egy árva KP-je sem, attól még tanulhat új képzettségeket. Ugyanakkor nem helyes gyökeresen eltávolodni a szabályok sugallta arányoktól és egyensúlytól, vagyis tanácsos tartalékolni a Játékosokkal Képzettség-pontot, vagy „hitelbe” adni nekik (amit utóbb kell levonniuk).

Hasonlóan járhatunk el az előtörténetből következő képzettségekkel: indokolt esetben KP áldozása nélkül is kaphat Képzettséget a karakter - de kérem, legyünk mértékletesek és szigorúak! Az alapfok is valami, nem kell mindjárt mesterfokot adni! Azért, mert valakinek az apja csikós és ő maga a ménes mellett nőtt fel, még nem jár mesterfokú lovaglás - de jogos az alapfok. Fontos még megjegyezni, hogy egy Képzettség elsajátítása hosszú idei tart és semmiképpen sem úgy történik, hogy a tanulás ideje alatt a karakter egyáltalán nem képes alkalmazni a Képzettséget, majd a tanulóidő végeztével egyik percről a másikra remekül elboldogul. A fejlődés folyamatos és egy jó KM-nek ezt el kell tudnia mesélni. Lássuk! A karakter levonja a Képzettség-pontokat, s nekilát a tanulásnak. Igyekezetét eleinte kudarcok kísérik, hiába próbálja alkalmazni az adott Képzettséget, nem jár sikerrel. Később kisebb sikerélmények következnek, könnyebb körülmények között vagy ha a szerencse mellépártol, már sikerrel jár. Végül tudása biztossá válik, s karakterlapjára felírhatja az AF vagy MF rövidítést.

Ide kívánczik még a figyelmeztetés: egy Képzettség elsajátításához általában tanár is kell!

Végezetül néhány villámkérdés.

Ha Pszi használat közben eltalálnak, akkor elvész-e a pszi-pont, vagy csak a diszciplína nem sikerül?

Mindkettő.

Milyen fegyvereket használhat a varázsló a törön kívül?

Bármilyet, amit hajlandó magával cipelni. Mindazonáltal éppen könnyű kezelhetősége okán a varázslóiskolákban csak a törvívást oktatják - mint tudjuk, nem valami magas szinten. Egy 2 szegmenses varázslat után tehet-e még a varázsló valamit az adott körben? Ha nem zavarják meg benne, akkor gyakorlatilag bármit, ami a fennmaradó időbe belefér. Mozoghat, beszélhet, más varázslatot csinálhat, Pszit használhat, még akár támadhat is egyet, ha az adott fegyverrel többet lehet támadni egy körben.

Védőköpenyt lehet-e páncélra venni?

Ha elég bő az ujj!

Lehet-e egy Védőköpeny mellé Elemi Erő Aurát tenni?

Nem. A köpeny is hasonló aurát bocsát ki, s így csak a nagyobb erősítésű (E) aura fog érvényesülni.

Lehet-e az aurákat párosítani?

Igen, ha azok nem ellentétes őselemekből vagy paraelemekből valók, azaz, ha nem oltják ki egymást.

Az irányítás mozaikkal lehet-e közvetlen öngyilkossági parancsot kiadni?

Hogyne, a M.A.G.U.S.-ban pontosan szerepel, hogy milyen megkötéssel. Mi történik ha egy illúzió lényre mondanak asztrál vagy mentál varázslatot?

Az ég adta világon semmi. Ha az illuzionista valószínűtlenül profi, megjeleníti az illúzióban a varázslat hatását is. Mivel ez nem valószínű, jelentősre növekszik az illúzió leleplezésének esélye. Hogyan változik a VÉ, miközben a karakter fegyvert cserél, és mennyi időt vesz igénybe?

Az idő attól függ, hogy hol az új fegyver és hova kell tenni - vagy elég-e eldobni - a régít. A legegyszerűbb, ha imitálod a mozdulatsort, s közben figyeled az órát. Amennyivel nehezíti a karaktered dolgát a harci helyzet, annyival gyakorlottabb is - valószínűleg.

A VÉ változása összetettebb kérdés. Arra a körre mindenképpen elveszíted a támadás jogát és a fegyverből származó VÉ járulékot. A többi a harci helyzettől függ. Mindenesetre, ha gyakorlott ökölharcos, pusztakezes verekedő vagy, az annyit tesz, hogy könnyebben ki tudsz térni fegyvertelenül a fegyveres támadások elől. Ezesetben az alap VÉ-d számít. Ha járatlan vagy a fentiekben, akkor a VÉ-det - mondjuk - a Képzetlen Fegyverhasználatból eredő mínuszok sújtják, azaz -20. Mi történik, ha a Slan Pszi Aranyharang diszciplínáját helytelenül használom - például több pszi-pontot áldozok rá, mint Szintemen megengedett?

Feleslegesen kidobtál néhány pszi-pontot, de az SFÉ-d nem lett nagyobb a Tapasztalati Szintednél.

A Tetszhalál Slan Pszi diszciplína alkalmazásakor a betegségek lefolyása hogyan változik?

Mintha megdermedt volna számukra az idő. A beteg állapota nem változik, nem javul és nem is romlik. Épp ezért a slanek gyakran alkalmazzák a diszciplínát vészhelyzetben, mint egy végső megoldást.

A légiessé tett fegyver kéz sebez-e?

Nem. Legalábbis hagyományos értelemben nem. Pontosítani a légiesség fokának, és az áldozat testét alkotó anyag minőségének ismeretében lehetne. Mert persze előfordulhatnak extrém esetek, mikor az áldozat teste mágikus anyagból való, s ezesetben a légiessé tett fegyver nem hatol át rajta - következésképp hagyományos módon sebez.

A mentálmágia Vágy/Undor mozaikjával, vagy az Irtózat nevű boszorkányvarázslattal eldobhatjuk-e az ellenfél fegyverét?

Naná!

Nyulászi Zsolt

Adron-pap

Adron a pyarroni pantheon legtitokzatosabb tagja, a fény és mágia ura. Hatalmát kevesen ismerik, a beavatottak azonban tudják, Pyarron legbőkezűbb istenének szolgálivá, ynevi képviselőivé lettek. Adron kevés figyelmet szentel az egyszerű halandóknak, papjainak sorsa ellenben mindennél jobban foglalkoztatja. Ritkán avatkozik az Elsődleges Anyagi Sík eseményeibe, akár egymaga, akár más istenek oldalán. Ám papjain keresztül, a számukra kijelölt feladatok megválasztásával és támogatásával többet ártott már a Halál híveinek, mint sok más istenség. Mondják, kevés isten akad, ki oly kevésbé lenne érzelmei rabja, mint ő. Indulatainak minden körülmények közt tökéletes ura, s ezt megköveteli papjaitól is. A fény és a mágia anyagtól mentes, a lét egy tisztább, elvontabb formája – energia, így uruk is távol áll az anyagi világtól, Ynevhez csak papjaival kötődik, akik maguk is igyekeznek Adronhoz mind hasonlatosabbá válni. Többre tartják a szellemi örömeiket a test gyarló gyönyöreinél, szívesebben élnek a jövőnek, mint az adott pillanatnak. Életük állandó küzdelem Ynevért, a kontinens népeiért, a Halál és Sötétség hívei ellen.

Különös módszereikről legendák keringenek, mivel az emberi törvények sokszor nem egyeznek meg azokkal az elvekkel, melyeket a papok magukénak vallanak. Az életet, ha lehet, igyekeznek ugyan megkímélni, ám céljaik elérésének érdekében sokszor nincsenek tekintettel semmiféle más értékre – legyen az pénz vagy hatalom. Lopnak, csalnak is ha kell, mondván: a cél szentesíti az eszközt, s a kavarodás, amit ezzel okoznak, mindenképpen kisebb, mintha küldetésük ostoba emberi törvények betartásának esne áldozatul, teret engedve ezzel a Halál erőinek. Természetesen minden esetben mérlegelnek, tiszta fejjel, érzelemmentesen – ám céljuk elérésében senki és semmi nem gátolhatja meg őket büntetlenül.

Kevés példa akad arra, hogy Adron-pap öncélúan cselekedjék; szinte minden esetben az istene által kijelölt küldetés végrehajtásán munkálkodik. Ezek a küldetések lehetnek életre szólóak, de akár rövid kalandok is, melyek komoly veszteséget okoznak Orwella vagy Tharr híveinek. (Megjegyzendő: ha egy kalandozó társaság tagjai között akad Adron-pap, a játékosok soha nem lesznek híján fontos és veszedelmes feladatoknak.) A küldetéseket maga Adron jelöli ki, a pap álmában vagy transzban értesül feladatáról.

A Pyarroni istencsaládban talán Adron rendelkezik a legkevesebb követővel. Az általa uralt fény és mágia kevés közember életében bír fontossággal, ugyanis számukra a Napkorong és a Holdak jelentik a fényt, melyeket inkább Kyel vagy Arel befolyásába sorolnak. Előfordul ugyan, hogy az éj baljós sötétje ellen Adronhoz szóló imák csendülnek halandók ajkain, de a hívek száma meg sem közelíti Arel, Ellana vagy Dreina követőit.

Adron templomai ritkák a városokban, kivételt csak Doran, Lardor és a Fehér Páholy székhelye, Pyarron jelent. Iskoláik és szentélyeik ritkán lakott hegyvidékeken, erdők mélyén bújnak meg. Csak az lelheti meg őket, kinek a hely papjai felfedik a templom rejtekhelyét – igazi elszigeteltségben élnek itt a hívek. A szentélyek örökkön égő fényben úsznak, drágaköveken táncolnak a mágikus sugarak. Emberi szemnek különös, hideg, mégis bensőséges szépség árad az oltárokból s a szent termekből. A papok nesztelenül suhannak derengő falaik között; a belépő úgy érezheti, elhagyta a megszokott, emberi világot, s egy sosem látott, különös faj rejtekeibe jutott. Megmagyarázhatatlan a hely idegen szépsége, különösen akkor, ha a szemlélődő tudja, valójában ember alkotta helyben, gyönyörködik. Adron papjai minden tekintetben különös emberek. Maroknyian vannak csupán más istenek szolgálóihoz képest, mégis sokkal többet tesznek világukért. Nem hívek toborzásának, inkább Ynev lakói – emberek, elfek, törpék – védelmének szentelik életüket. Értékrendjük megváltozik, látókörük kiszélesedik, párját

ritkító rálátással szemlélik a világ dolgait. (Az NJK Adron-papok műveltsége minden esetben 15 fölötti érték, ám a 18-19 sem ritka.) Lényegében ennek tulajdonítható idegenségük is. Különös, kényelmetlen érzés lesz úrrá mindenkin, aki hosszabb ideig egy Adron-pap társaságában tartózkodik. A szótlán, hideg tekintetű, mégis bölcsességet sugárzó alakok megközelíthetetlennek tetszenek, s csak a legerősebb lelkűekben, no meg a legbeképzeltbekben nem ébresztenek kisebbségi érzést. Végtelenül kifinomultak, öltözködésben, viselkedésben, gondolkodásban egyaránt. Nem fordult elő - legalábbis bizonyíthatóan soha, - hogy Adron-pap száját káromkodás hagyta volna el. Tisztelettel bánnak a gyengébb nemmel, ám csak igen kevés Adron-papnak adatott meg, hogy elvárásainak mindenben megfelelő társra leljen. Ha azonban mégis megtalálta élete választottját, soha nem hagyja el, hű és igaz társa lesz halálig.

Az Adron-papok képességeiket és hatalmukat tekintve valahol a papok és a varázslók közt helyezkednek el. Mágiajuk sokrétűbb szinte minden mágiahasználóénál, fegyveres képzettségeik azonban nem érnek fel a papok tudásával. Több, szélesebb körű ismeretet kell elsajátítaniuk, mint más istenek követőinek, ezért szintlépésükhöz is több Tp szükséges. Az eltérésekből következő különleges képességek és tulajdonságok ehelyütt kerülnek leírásra:

Képzettségek

A papoknál általánosságban leírt képzettségeken kívül a következőkkel rendelkeznek az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok
1 fegyverhasználat	Af
Alkímia	Af
Mágiahasználat	Af
Legendaismeret	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Ősi nyelv ismerete	Af

A további szinteken megkapott képzettségek:

Szint	Képzettség	Fok
2.	Élettan	Af
2.	Mágiahasználat	Mf
4.	Herbalizmus	Af
6.	Alkímia	Mf
7.	Ősi nyelv ismerete	Mf

Az Adron-pap harcértéke

A mágia istenének papjai a fegyverek helyett varázslataikban bíznak, ezeket tökéletesítik, ezek tanulása tölti ki napjaikat. Tudásuk e téren messze meghaladja paptársaikét, de a fegyverek használatának gyakorlására nem marad elegendő idejük. Harcértékeik eszerint módosultak. Az 1. Tapasztalati szinten a következő értékekkel rendelkeznek:

KÉ alapjuk 4, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 0. A szintenként kapott Harcérték módosító értéke 6, amiből 2-2 pontot kell TÉ-jük és VÉ-jük fejlesztésére szánniuk Tapasztalati szintenként, a többit tetszésük szerint oszthatják el harcértékeik között.

Az Adron-pap különleges képességei

Szó esett már különös mágiájukról, mely hatalmasabbá teheti őket szinte bármely más isten papjánál. Adron követői a papok szférái közül az Élet és Lélek szférákban rendelkeznek befolyással. Ezen felül használhatják a bárdmágiák minden fényvarázslatát - amely a bárdok mágiájának jelentős részét jelenti.

Már első Tapasztalati szinten rendelkeznek a Mágiahasználat képzettséggel mesterfokon, de esetükben a felhasználható 10 Mana-pont szintenként növekszik, 2 Mp-vel. Természetesen ezekből a „varázslói” Mana-pontokból papi vagy fénymágiát idézni nem lehetséges - mint ahogy a papi Mana-pontok sem alkalmazhatók mozaikmágiára.

További különleges képességük, hogy 3. Tsz-en bal szemük képes lesz hőlátásra, a fény urának papjai tehát sötétben is látnak.

8. Tsz-en - ha a pap is úgy kívánja - jobb szeme helyére hosszú szertartással vörös rubint ültetnek be. A szertartás többek szerint a drágakőmágia egy különös, csak Adron papjai által gyakorolt formája. A beültetett kő segítségével a pap továbbra is tökéletesen lát, akárha saját szeme lenne. Ezen felül a kő segítségével Pszi-pontjaiból alkalmazni tudja a következő Kyr-diszciplínákat: Asztrál szem, Mentál szem, Aura érzékelés. A szem által közvetített hatás működésében más, mint a leírt Kyr diszciplínák, az eredmény azonban megegyezik, így leírásukra ehelyütt nem térünk ki. A szerteágazó mágia és sok elsajátítandó tudományos képzettség miatt Adron papjai nehezebben lépnek Tapasztalati szintet társaiknál. Szintlépésre nem a papok, hanem a boszorkánymesterek táblázatát használják. A nagyobb tudásért tehát hosszabb, keményebb tanulással kell megküzdeniük.

Kovács Adrián

Hogyan meséljük?

A vámpír

Új rovatunk célja egyes szörnyek, tárgyak, ynevi tájak részletes leírása. Bővebben szeretnénk szólni róluk, mint a M.A.G.U.S.-ban, hiszen ott helyszűke miatt nem növelhettük a leírásokat a végtelenségig. A Rúna hasábjai többek között éppen arra szolgálnak, hogy aprólékosabban, kimerítőbben foglalkozhassunk Ynev világával. Az első alkalommal a vámpírról közlünk olyan érdekes adalékokat, amelyek ugyan lényegesen nem befolyásolják a játék menetét, de színesebbé, élvezetesebbé teszik azt.

Számtalan legenda és mese kering Ynev-szerte a vámpírokról, ezekről a félelmetes, misztikus élőholtakról. Erentől Niaréig, Shadontól Kránig minden nép ismeri és féli őket. Kevés ember akad, aki így vagy úgy ne hallott volna róluk, ám igaz valójukat nem sokan ismerik. Valóban minden tájon fellelhető ez a vérivó élőholt, ám tulajdonságai függetlenek attól, honnan származik.

Vámpír alapvetően kétféleképpen válhat a halandókból. Leggyakoribb eset az, amikor egy ember vámpír áldozataként leli halálát - ekkor maga is kikel sírjából, és vámpírként létezik tovább. A másik esetben az illető lény már életében megkóstolta az embervért - különböző, vérmágiához fűződő szertartásokon. Ekkor - bizonyos együttállások esetén - halála után vámpírként fog tovább szomjazni az életet hordozó testnedvre.

Az utóbbi módon átváltozott embert nevezik vámpírúrnak vagy királyvámpírnek, akik pedig áldozataként váltak élőholttá, azokat közönséges vámpíroknak. A vámpírúrnak minden esetben hatalma van áldozatai fölött, azok csak akkor cselekedhetnek szabadon, ha uruk elpusztul. A Bestiáriumban a megfelelő címszó alatt leírt bestia is ilyen felszabadult közönséges vámpír; a vámpírúr képességei messze meghaladják az ott felsoroltakat. (Ezek előfordulása azonban igen ritka, ezredévenként alig néhány ember válik vámpírúrrá.)

A vámpírok veszedelmességét elsősorban magas intelligenciájuk és az élőkéhez nagyon hasonlós megjelenségük adja. A vámpír szinte minden esetben abban a hitben tartja áldozatát, hogy élő személy. Fogyatékoságait (nem vet árnyékot, nincs tükörképe stb.) gondosan titkolja. Megjelenése, viselkedése mindig hűvös, tiszteletet parancsoló.

Rengeteg különböző nézet alakult ki a vámpírok pontos képességeit és gyengeségeit tekintve. Ezek nagy része közel áll az igazsághoz, ám, hogy pontosan mire is képesek ezek az élőholtak, csak nagyon kevesen ismerik.

Sokan tudják és a vámpírvadászok ki is használják, hogy a vámpír a nappalt holtan tölti, mivel nem bírja a Nap fényét elviselni. Valójában azonban a vámpír napkelte és napnyugta között is tevékenykedhet, ekkor viszont nincs hatalmában különleges képességeinek: nem tud átváltozni, parancsolni az állatoknak, ereje elhagyja és akaratát sem kényszerítheti másokra. Mágikus tekintete, közönséges fegyverrel szembeni sérthetlensége, valamint lopakodás képessége megmarad. Ugyanígy változatlanok gyengéi is. Ha a körülmények nagyon megszorítják, még a szabad ég alá is kimerészkedik, de csak borús időben, amikor a Nap fénye elől biztosan rejtve marad. Ha a vámpír nem tölti sírjában a nappalt, átváltozni csak délben, éjfélkor, napkeltekor valamint napszálltakor képes (mindaddig így van ez, amíg egy teljes napot nem pihen). Ezen kívül hatalma többi része az éj beköszöntével visszatér.

A vámpír nem képes keresztezni semmiféle természetes vizet, legyen az bár a legkisebb patak vagy maga az óceán. Ezek fölött még denevér alakjában sem repülhet el, a rajtuk átívelő hídra sem léphet. Bármilyen víz túlságára csak úgy kerülhet, ha valaki vagy valami átviszi. Ez alól is van kivétel: az apály és a dagály tetőzésekor szabad akaratából is ráléphet a hídra, azonban ezt csak a legvégső esetben teszi meg. Természetesen, ha valaki a vámpírra vagy nyugvóhelye földjére közönséges vizet önt, annak semmiféle hatása nincs a lényre.

A vámpír nem léphet be olyan házba, ahová nem hívták meg. Nem vonatkozik azonban ez olyan épületekre, amelyek mindenki előtt nyitva állnak (pl. fogadó). A vámpír a meghívást legkönnyebben a szolgák akaratának irányításával érheti el. Sokszor előfordul, hogy bár a lakók nem hívták, a vámpír mégis belép, mivel évtizedekkel - esetleg századokkal - azelőtt már járt ott. Ahhoz, hogy a vámpír számára újból akadály legyen a belépés, egy teljes éjszakára a ház összes ajtaját és ablakát fokhagymavirág avagy csipkerózsa koszorúkkal kell feldíszíteni. Ugyanígy távol tartja az élőholtat, ha egy pap áldást mond az ajtókra és ablakokra.

Bár akaratát minden további nélkül rákényszerítheti a házigazdára, a vámpír ha teheti, mégis inkább úgy nyer bebocsátást, hogy áldozata szabad akaratából hívja meg. Fokhagyma vagy fokhagymavirág füzérrel, tükörrel és szent dolgokkal ugyan ő maga távol tartható, ám az akaratát alá vont állatok, emberek nem. Éppen ezért, ha ilyesféle ellenállásba ütközik, a vámpír szívesen folyamodik szolgálai segítségéhez. Mindamelllett a fentiek csak a vámpír testét tartják távol, akaratot befolyásoló hatalmát nem.

Ritkán teszi ugyan, de e lény képes légiessé válni. Ezért nem ejt rajta sebet közönséges fegyver. Ilyen formában bármilyen falon áthaladhat, ám így sem léphet be hívatlanul sehová. Légies állapotban képes a hold fényén is utazni. Bárhonnán bárhová eljuthat, mintha csak teleportálna, de csak akkor, ha valamelyik hold fénye az adott időben mindkét helyre süt. Erre az utazási formára azonban minden éjjel csupán egyszer képes; általában mértékkel használja, hiszen sohasem tudhatja, süt-e a hold ott, ahová igyekeznek.

A vámpír nappal a sírjában fekszik, a környező földből merít erőt. Ha sírja földjét képes valamilyen úton-módon elszállítani, akkor az új helyen is nyugalmat lelhet. Ez a kötöttség gyakorlatilag bilincsbe veri, hiszen az erőt adó földtől nem távolodhat el túlságosan messzire. Ha a vámpír sírját és földjét megszentelik (papi Áldás vagy Szerterelés varázslattal), a vámpír többé nem lelhet benne nyugalmat, nem meríthet belőle erőt. Nem kelhet ki továbbá olyan sírból vagy koporsóból, amire csipkerózsa virágából font koszorút helyeztek. Ez azonban nem mindig elégséges módszer, hiszen amint valaki elmozdítja a koszorút, a vámpír szabadon járhat - s nem szabad elfelednünk, mekkora hatalommal bír ember és állat fölött egyaránt.

Gyakran gondot okozhat e lény sírjának fellelése. Minden népnek megvan a maga, tévedhetetlennek ítélt módszere, alább szeretnénk közülük egyet ismertetni.

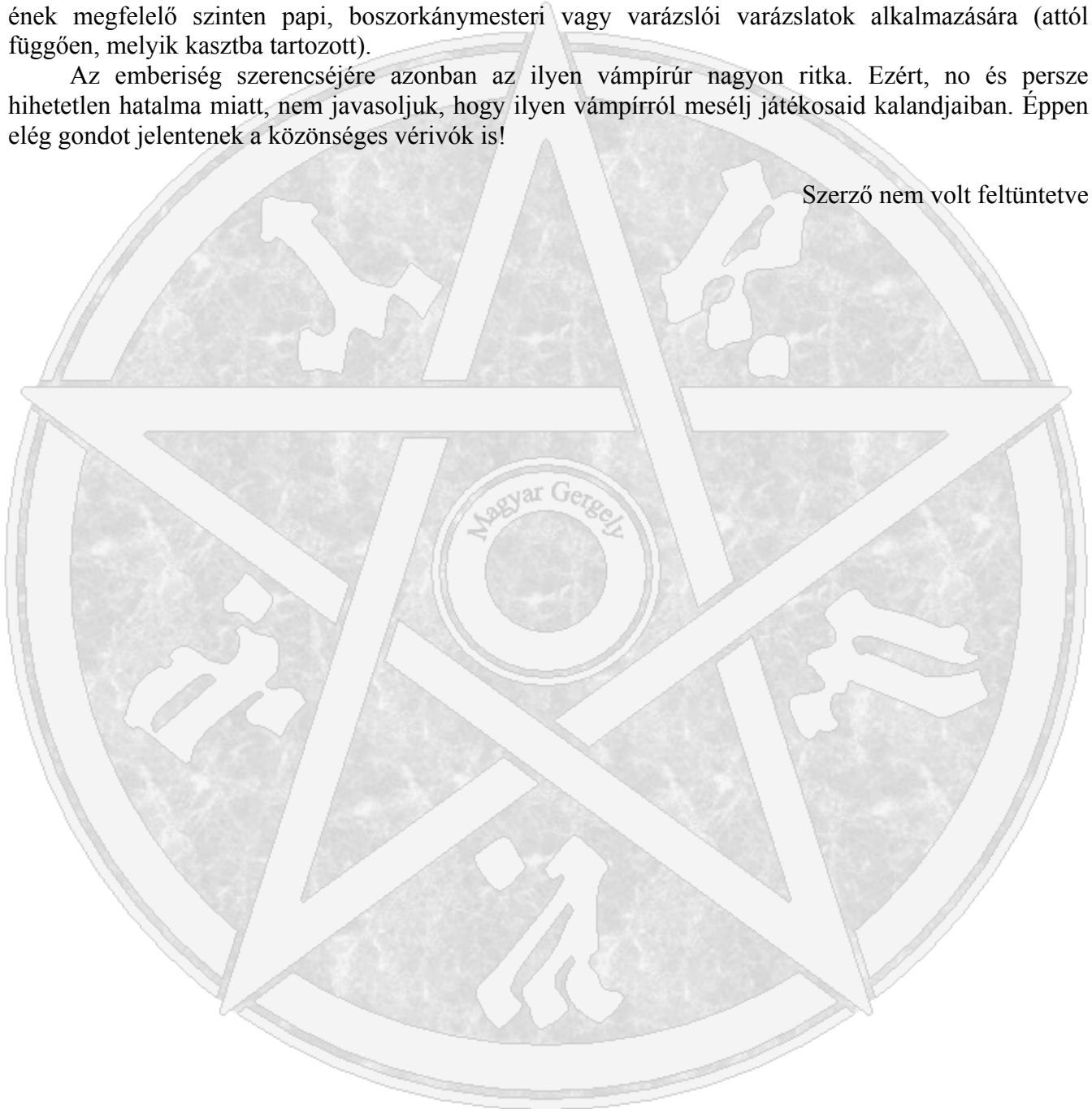
„Egy hajadon leányzó, aki még ártatlan és férfiembertől érintetlen, ruhátlanul ültessék fel egy fiatal csödörre, amellik még sohasem hágott meg kancát. A csödörnek szurokfeketének kell lennie, ezenkívül olyannak, amellik még nem botlott meg soha. A mén a leánnyal a hátán a temetőbe vezetessék, ott peng körbe a sírok között. Az a sír, amin a ló a bőségesen mért ötlegek ellenére sem hajlandó átugrani, bizonyosan vámpírt rejt.”

Végezetül néhány szót a királyvámpírról. A vámpírrak a kór terjesztői, akik megannyi közönséges vámpírnak parancsolnak. Hatalmuk messze meghaladja egyszerű szolgálóikét. Mind fizikai, mind szellemi erejük jóval nagyobb. Erejük 25-ösnek felel meg, mágikus tekintet képességük egy 15. TSz-ű Pszi használóénak. Az összes mentál és asztrál mozaikot képesek alkalmazni 80E erősítéssel. Korlátlanul vehetnek fel légies alakot, és pusztá tekintetükkel képesek szétzúzni a távol tartásukra felemelt tükröt. Nem csak az állatoknak, de a természetnek is parancsolnak, egy mérföldes körzetben

képesek szinte bármilyen időjárást létrehozni. Harcértékeik 50-nel magasabbak közönséges társaikénál, Kezdeményező Értékük 60, s 50 Ép-vel rendelkeznek. A fentiekén kívül igazán veszélyessé kimagasló intelligenciájuk, valamint életükben űzött foglalkozásuk megtartása teszi őket. Mivel a vámpírúr életében vérrel kapcsolatos mágiákat űzött, ez azt jelenti, hogy halála után is képes lesz eredeti TSz-ének megfelelő szinten papi, boszorkánymesteri vagy varázslói varázslatok alkalmazására (attól függően, melyik kasztba tartozott).

Az emberiség szerencséjére azonban az ilyen vámpírúr nagyon ritka. Ezért, no és persze hihetetlen hatalma miatt, nem javasoljuk, hogy ilyen vámpírról mesélj játékosaid kalandjaiban. Éppen elég gondot jelentenek a közönséges vérivók is!

Szerző nem volt feltüntetve



Elfek

Szemelvények Elfendel lakóiról, s a Kiszakadtakról

Már jóval az ember megjelenése előtt lenyűgöző kultúrával rendelkező, csodálatos, letisztult nép az övék. Minden igaz ember csak csodálni tudja őket, minden tökéletességre törekvő gondolkodó megérteni igyekszik lelküket. Csakhogy nincs bennük elég erőszak, hogy fennmaradhassanak ebben a világban, a fiatal fajok között.

(Igrain Reval)

„**V**olt valahol réges-régen egy város, Tysson. Ott gyűjtöttünk össze mindent, amit a szépségről el tudtunk képzelni. Oly légius formák kavalkádja volt ez a hely, amelyek kőből elvileg megalkothatatlanok. A fehér márvány és a kristály csodája tündökölt a fényben - még maga a Nap is kedvtelve időzött itt.

De Tysson múlttá lett, emlék csupán ma már; elveszett az enyészet esőfüggönye mögött. Népem, az igazi Nép, elüzetett falai közül. Szétszóródtunk Yneven. Lassan mi is eltűnünk, akárcsak Tysson. Miért hagytuk, hogy úrrá legyen felettünk a tehetetlenség? Nem tudnám megmondani. Ma már talán túl késő harcba szállni, hiszen eddig sem tettük. Időnk talán valóban lejárt. Új korok, új fajok születtek - jobbak lennének? Aligha hihetem.

Mi lett belőlünk? Hová lett a hajdani Nép? Gyermekeink egy része hátat fordított nekünk, s elveszett az emberek világában. Akik itt maradtak, lenézik, megvetik őket ezért - ám ezeket az érzéseket mi magunk is az emberektől tanultuk! Lassanként elmorzsolódik a népünk, sehol nincs helye a világban immár. Elfek. Mit jelent ma ez a szó? Mi, akik azt hisszük, hűek maradtunk eleinkhez - visszahúzódó, hajdanvolt nagyságon merengő, önnön fájdalunk kódéba burkolózó alakok; köztük néhány kemény, nemes lélek, az ébredő új erő. És ők, akik elhagytak minket - emberi vonásokkal fertőzött, nem ritkán kegyetlen, fennhéjázó társaink; helyüket tán még nálunk is nehezebben találók, miránk irigy daccal tekintők. És azok... azok, akik elárulták az ősi isteneket, akik megtagadták, beszenyezték a fényt - Krán gyilkos bestiái és Tysson elfajzott fiai. Kik hát az elfek ma?

Öreg vagyok már; nem a testem, a lelkem vénült meg. Én még láttam Tysson Lar fáit, az ezüst oszlopokat. Most Elfendel az otthonom. Érzem a hiányt, az elmúlt világ hiányát, és az üresség végtelenül boldogtalanná tesz. Tudom, már sohasem lehet minden a régi. Hús patakokkal szelt, égis érő rengeteg vesz körül. Nem vágyom társaságra. Szép volt az életem, jól esik visszaemlékezni rá; köszönet érte az isteneknek. Az élet - mások élete, hiszen a sajátommal elszámoltam már - számomra mindennél fontosabb. Pedig harcoltam egykor én is, és öltem - hisz' kénytelen voltam. Biztosabb kézzel forgattam a kardot, feszítettem íjamat, mint bárki más.

Szerettem is. Aléna... Lány dallam számomra e név, olyan, mint viselője. Amikor először láttam meg a Király Városát, épp olyan érzés fogott el, mint amikor Alénát pillantottam meg. Beleszerettem mindkettőbe. Beleszerettem a városba, ahol az odvas fák palotákat ringatnak ölük rejtekén. Csodálatosan ékített tornyaik az ég felé törnek, mégis a földből táplálkoznak; gyökereik mélyek, akár a legvénebb tölgyeké. A fák pedig gyermekeikként óvják e mindörökkön létező csodákat; körülfonják ágakkal, eggyé válnak velük.

A Király Városa olyan, mintha mindegyre ünnepre készülne. Itt mi magunk is olyanok vagyunk. Mindennapos, erdei viseletünket felváltja a csillanó, ezernyi színben játszó öltözet, melankóliánkat az igaz öröm.

Amikor először megláttam Alénát, földig érő, napsárga ruhát viselt. A Király Vacsoráján történt; szépsége úgy tündökölt, akárha napsugár szökött volna be a terembe, hogy menedéket kérjen az éj elől. Mások azt mondták, borostyánszín szeme szomorúságot áraszt - én csak valami végtelen messzeség ígéretét láttam benne tükröződni. Gyönyörű volt keskeny, finom vonású arca; mintha istenek ihlette művész festette volna egész életén át.

Énekeltünk és táncoltunk, mint sok estén azelőtt, mégis úgy tűnt, mintha először és utoljára történt volna. Azután sétáltunk és nevet adtunk a csillagoknak. A gyűrűm kettévált a Kék Hold fényében, s én nekiadtam az egyiket. Szerettük egymást, ahogy csak szeretni lehet. Együtt maradtunk. Fiaink és leányaink születtek, akikben tovább élt ez a szeretet, amikor elváltak útjaink. Néha látom még őket, de meglehet, már ez is álom csupán, miként minden szépség ebben a könnyörtelen, megváltozott világban.

Ránézek gyönyörű fáimra, és elcsodálkozom rajtuk. Mintha még ők is mások, idegenek lennének. Most másképp szól a madarak dala, mint akkor régen, sűrűbb az egykor oly áttetszően csillogó levegő, gyűlölet és gonoszság árad hajdan ismerős, kedves földjeinkből. Gyakran ülök a Kék Hold fényében, és keresem a régen elnevezett csillagokat, mert ők még az enyéme. És álmodom. Álmodom egy földről, mely vár rám, messze túl a végtelen tengeren; ahol értem még a fák beszédét, a farkasok hold-dalát. Amikor már elég tisztán látom magam előtt, lefestem a tájat ragyogó színekkel, de ez soha még csak meg sem közelíti azt az ősi, képzelet szülte földet. Dalok ébrednek lelkemben, megénekelem az ottani fű suttogását, a vízesések robaját. És álmodom tovább. Egyszer majd eljutok oda, abba a hajdan-volt és majdan-lesz országba. Ha eljő az Idő...”

Vallás

Az elfek máshogy szeretik és tisztelik isteneiket, mint mi, emberek. Ők nem a rideg és feljebbvaló éghez imádkoznak, nem könyörögnek kegyelemért. Az ő isteneik nem csupán önmagukban, hanem a tárgyakban és az általuk uralt dolgokban is jelen vannak, miképp magukban az elfekben is. E faj együtt él isteneivel. Nincs szükségük feltétlenül papjaik közbenjárására. Az Elf akkor is isteneivel beszél, amikor nem szól egy szót sem. Nincsenek litániák, nincsenek főbb és alsóbb istenek; mindegyik egyenrangú, a maga területét uralja. Bár az elfek nem imádkoznak, szívesen írnak dalokat isteneikhez, s szentelnek nekik napokat, amiket minden évben megünnepelnek. Sína a gyógyítás és a jóslatok istennője. Jelen van majd' minden növényben, patakban, egyes elfek kezében, tekintetében vagy csupán hangjában, s a csillagokban, amikből a hozzáértők jósolni tudnak. Magon a tudomány, az ékesszólás istene, kedveli a szónokokat és a varázstudókat. Az ő ereje jelen van mindenütt; aki ért hozzá, varázslatra használhatja ezt az energiát. Ugyanez az erő árad a jó szónok hangjából, vagy a mesemondóéból, aki teljességgel lenyűgözi hallgatóit.

A szó másik mestere Eidhil, a művészetek istene. Költők, dalmokok, táncosok hódolnak neki, de őt tisztelik a harcosok is; az ő nevéhez fűződik az ősi rítus, a Haláltánc. Könnyedsége, szépsége, ragyogása ellenére valódi hatalmat birtokol, hiszen a harc is művészet. A kézműves mesterségek, kóborok, vándordalmokok, otthontalanok istene Samildánach, a Sok Művészet Mestere. Főként a Kizsakadt Elfek tartják nagy becsben, tisztelik igazán. Egy igazi Elfnek nem sok oka adódhat az életben, hogy komolyabban törődjön vagy szót váltson az Utak Istenével. Nematiahle a család, az otthon, a házi tűzhely úrnője. Tőle kérnek segítséget a szülő nők, ő vigyáz a gyermekekre és a család jólétére.

A szerelmesek pártfogója Rhienna úrnő. Ő szépíti a szeretkezéseket, ő olvasztja egybe az egymáshoz való tekintetét. Ott lakik minden szerelmes mozdulatban, özszemosolygásban, simogatásban és az egymásért elsírt könnyekben.

Az elfek legkedveltebb istennője Fliadais. Ő ügyel az erdőkre. Ott lakik a fákbán, a bokrokban, az állatokban, még a legkisebb mohacsomóban, elszórt kövekben is. Az ő bocsánatát kérik az elfek, amikor levágnak egy ágat, megölnék egy állatot vagy növényt.

A Tűz és Nap istene Shyol. Ő nem a megszokott lángoló, dühödt tűzisten. Shyol a tűzijáték, az apró, felvillanó lángok, a kandalló tüze, az étető Nap ura.

Párja, Llys a Víz és a Kék Hold úrnője. Övé a telihold fényében csobogó gyors patak, amely vízesésbe torkollik, és övé a hajnali szivárványos harmat. A monda szerint Shyol és Llys nászából születik a vihar.

A Tenger viszont egészen más, külön, idegen Birodalom, Wyddan isten országa. Az elfek félik és tisztelik ezt a vad vizet; vágnak felé, mégis menekülnek tőle az erdők mélyére. Sok daluk szól a tengerről, ahonnan oly sokuk nem tért vissza soha.

Ha pedig egy Elf meghal, lelke nem tűnik el a Semmiben, Moranna elé kerül. Ő a halottak, a túlvilági élet istennője, a Csarnok Úrnője. Ám ez a túlvilág az elfeknél nem az ismert ködös, nyirkos, hideg hely, hanem valami más. Valami ragyogó, túl a délkeleti égen.

Elfendel

Elfendel a déli elfek utolsó menedéke, csodálatos ország. Hatalmas, égis erő erdővel borított föld, ember nem járta rengeteg. A félsziget sziklái nyugaton és délen meredeken zuhannak a Nyugati óceán vad vizébe, olyan védfalat alkotva Elfendel körül, amely lehetetlenné teszi a kikötést. Tengeri úton csak a Lasmosi-öblön keresztül lehet megközelíteni az országot, ugyanis ide érve az addig megfélemezhetetlenül fortyogó óceán békés, nyugodt vízzé szelídül.

A félszigetet ölelő sötét-barna sziklák magasan tornyosulnak a habzó vizek fölé. Oldaluk szinte teljesen sima, semmi sem képes rajta megkapaszkodni. A hegyoldalt üregek, barlangok sokasága szövi át, amelyek mélyén különös lények tanyáznak. Viszonylag apró teremtetűk, vadak és szőrösök. Emberszem még nem látta őket, de az elfekkel szívesen kereskednek; ugyanis ők a drágakövek őrzői. A legkisebb értékes szilánkot sem lehet kivinni a barlangokból, hacsak ők meg nem engedik. Segítségükkel az elfek bányászat nélkül is hozzájuthatnak az értékes kövekhez. A hegyek vonulatát egy helyütt fennsík töri meg, szinte teljesen lapos, hangával borított síkság. A hegyek mögött csodás ország rejtőzik, sűrű erdő burjánzik. Hatalmas, évezredes fák, melyek között csak elvétve vezet egy-egy rejtékösvény; a lombok közül soha nem látott állatok rikoltanak. Lépten nyomon patakok, folyók, források, apró tavak, vízesések zubognak ebből a varázslatos földből. Vízük tiszta, kék, zöld, türkiz; áttetszően csillognak a szórt fényben. Az erdő mélyén két nagy, nyílt tükrű tó rejtőzik, a Sína tavak. Körülöttük számtalan kisebb tavacska. Mondják, aki ezek smaragd vizében fürdik, minden testi-lelki gondtól megszabadul, újjászületik. A tavak partján különös fák állnak, gyökerük a föld magváig tör, csúcsuk a csillagokig nyújtózik. A vén fák széles törzsükbe faragott palotákat rejtenek. Ezeket a légies könnyedségű épületeket és tornyokat Elf kezek formázták meg. A különös házak a tavak tükrére festik önarcképüket, míg a színes ablakokon megcsillanó vízfelszín villódzó fényeket vet a szobák falaira.

Ez a Király Városa. Itt még a földből is zene szűrődik; maga a szél is dalol, amint a szépséges hölgyek karcsú alakjára simuló, csillanó selyemruhákkal játszik. E helyütt még élnek az ősi szokások, még parázslik az Elf Nép létének zarátnoka. S a minden este felcsendülő dal, muzsika és tánc mellett keményebb hangok is teret kapnak; ifjú, erős hangok, melyek az Elfek jövőjéről beszélnek. A rengetegben más város nem is létezik a Király Városán kívül. Az elfek jobban szeretnek magányosan, elszórtan élni, esetleg barátokkal, rokonokkal kisebb falvakat alkotva. Házaik nehezen felfedezhetőek, általában a sűrű lombok között bújnak meg; csak elvétve építkeznek a földre.

Kelet felé az erdőt füves lankák váltják fel, zöldellő dombok. Itt élnek a híres paripák, a kecses, erős, hosszú életű elf lovak, melyekért igen sok pénzt megadnak a többi országban. Elfendel második és egyben utolsó városa a félsziget tövében található, a tengerparton. Ez az egyetlen igazán kiépített kikötő, s ez az utolsó hely, ahol még emberek is megfordulnak; beljebb már nemigen merészkednek.

Érdekes hely a Kereskedő Város. Három részre osztható, az első a kikötő-negyed. Itt ugyanúgy vannak kocsmák és bordélyok, mint minden más kikötőben - teljesen emberlakta rész, az elfek csak a kereskedelem érdekében tűrik meg városukban. (Örök viták témája, sokan valóságos fekélynek tartják.) Beljebb, a lankás dombok között helyezkedik el a módosabb emberek és fél-elfek, illetve elemberesedett elfek lakóhelye. Gazdag környék, csinos kőházakkal, de szépsége meg sem közelíti az erdőben rejtőző Elf város szépségét. Ott egyetlen embert vagy fél-elfet sem tűrnek meg, így a jellegzetes, fába álmódott Elf tornyok harmóniáját semmi sem töri meg. Az elfek itt is teljes elszigeteltségben élnek, az emberekkel csakis a kereskedelem miatt érintkeznek - néhányan. Innen Elf erdőjárók viszik tovább az emberek által hozott árut a belsőbb vidékekre. Nem haszonszerzés vezeti őket, pusztán meg akarják teremteni a lehetőséget, hogy mindenki hozzájuthasson az embervilág termékeihez - ha éppen kíván.

Az elfek egészen különleges viszonyban állnak a pénzzel. Egymás közt nem használják, csakis a külországiakkal való kereskedelemben. Erre a célra azonban tökéletesen megfelel az emberek pénze is. Így az igazi Elf pénz nagyon ritka és értékes. Leginkább ezüsből és fehéraranyból készítik érméiket. Bár ezek többnyire tartják meghatározott nemesfém tartalmukat, nincs közöttük két egyforma. Az elfek, hasonlóképpen a törpékhez, művészetnek tekintik a pénzkészítést. Az érmék eszmei értéke ezért mindig jóval nagyobb, mint a bennük foglalt fémé. Külországokban igen szívesen látják őket, de szinte soha nem adják tovább.

Az erdőn túl, a félsziget északi csúcsán, sziklából faragott tornyok állnak. A Tudás Tornyait még az ősidőkben emelték, tán ugyanazok, mint Tysson kastélyait. Akárha istenek formálták volna, a szirtek maguk keskenyednek toronnyá; tán így állnak a kezdetektől fogva. Kevesen jönnek ide, így senki sem zavarja meg az ősi mágiát, mely felhőként üli meg a tájat. Itt, ezekben a tornyokban élnek és alkotnak az Elf mágusok; ide jönnek, akik birtokolni vágyják a tudást. A tornyokon túl már csak egy csöppnyi sziget dacol a dühöngő óceánnal. Különös legenda fűződik hozzá.

Mondják, valamikor régen a sziget puszta szirtfok volt csupán. Ide menekült mérhetetlen bánatában egy Elf leány, akit hiábavaló szerelem emésztett egy büszke ifjú után. Egyedül irányította hajóját, átvágott a vízen, hogy magányosan, háborítatlanul haljon meg. Partra szállt a szigeten és sírni kezdett. Könnyeiből patak fakadt, amely folyóvá nőtt, úgy zúdult le a sziklákra. A vízesésből ekkor szépséges nő kélt ki, maga Rhienna istennő. A lányt varázslatával magához tette hasonlatossá, hogy az minden férfi szívét meghódíthassa. Így szabadította meg bánatától a zokogót, majd eltűnt. Helyén azonban egy márványszobor maradt. Ez a szobor különös hatalmat képvisel; ha szükség van rá, átváltozik, feléled és segítséget nyújt. A szigetet azóta Rhienna szigetének nevezik, ide zarándokolnak el a boldogtalan szerelmesek, vigaszt remélve.

Miként Rhiennának, minden elf istennek van szobra. Rajtuk keresztül irányítják, formálják az elfek világát. Hatalmuk óriási, kiszámíthatatlan. A legtöbb szobor Elf alakot formáz, különös szépségűt. Egyedül Nantos válik külön, ő csak egy hatalmas, változó fényű opált küldött népének. A szobrok megelevenednek, ha az Elf nép bajban van, segítségre szorul; ám néha puszta szeszélyből is felélednek. Legtöbbjük ilyenkor valós, élő alakot nyer - de nem mindegyikük. Magon csupán hangként jelentkezik, Eidhil pedig beleköltözik egy kiválasztott testébe. Ezt néha Moranna vagy Rhienna is megteszi, ha változékony kedve úgy tartja.

A szobrok elméletileg a király tulajdonában vannak - ám időnként nyomuk vész, eltűnnek a történelem forgatagában; igaz, soha nem örökre. Az Elf birodalom nagyságát és hatalmát jelképezi, hány szobrot birtokol a király.

...Nehéz évek köszöntöttek a Népre. Tysson pusztulása óta nem először. A szobrok java része elveszett, a király csak csekély hatalom birtokosa. A Tanács tagjai csak vitáznak végelethatalmatlanul. Alig hiszem, hogy ezzel megmenthetik a jövőt. De nem hiszek az új erőben sem. Arcor Lirion, az ifjú, nagy tehetségű varázsló ugyan elindult, hogy a múltban vizsgálódva fényesebbé tegye a jövőt, de nyoma veszett a világban. Azt beszélik, rabságba vetették valahol. Nélküle alig van némi esélye a megújulást, keményebb eszméket hirdetőknak...

...Arcor visszatér! A király hírt kapott róla; valóban fogságba esett, de kiszabadították. Egyre többet hallani egy Loren Dennirwen nevű Elf lányról. Északról jött, az emberek között élt. Ő mentette meg Arcor Liriont. Azt suttogják róla, nagyra hivatott. Nem tudom... én nem bízom a kiszakadtakban. De nem akarom magamra venni az elvakultság bélyegét...

...Az ifjú varázsló megérkezett. Bölcsőbb és nyugodtabb a tekintete, mint mikor eltávozott, ugyanakkor elszántabb is. Sokkal elszántabb. A csillagok változásról suttognak nekem. Vele van a lány is. Árad belőle az embervilág nyersége, ugyanakkor... Talán igaza lesz a szóbeszédnek. Azt hiszem, eljött közénk valaki, akinek nevét ismerni fogják Elfendel erdei! Különös, hogy éppen a kiszakadtak közül...

...Arcor, Enderil és Loren megkísértik az isteneket. Tysson Larba indultak, Tysson holt városába. Azt hittem, Enderil, a bölcs és tapasztalt harcos megfontoltabb annál, semhogy efféle vállalkozásokba fogjon. Tévednem kellett. De, ha már menniük kell, úgy van jól, hogy Enderil kísérje őket. Aligha született külön fegyverforgató nála, amióta Tysson odaveszett. És mégis... szomorú a szívem, ha rájuk gondolok. Nem térhetnek vissza...

...Hírek... Felröppenő, elbűvó, szellő hátán sikló hírek. Senki nem tud semmiről, talán csak maga a király. Tysson Larból nem üzenhetnek a vándorok. Az enyészet köde üli azt a vidéket. Remélem, isteneink most őrájuk figyelnek. Mostanában egyre gyakrabban ragad el az ostoba remény; akár ifjú koromban. Oly sötét a jövő, hogy a legkisebb szikra is fénybe boríthatja. Különös érzés: nem álmodozom, reménykedem...

...Van tehát visszatérés Tysson Larból! Loren, a messzeségből felbukkanó kiszakadt megtért az Elveszett Városból. Círdan Shen'arion kísérte, a különös kardok szótlan művésze. Csak egy félelf... de teljes szívvel harcolt értünk. Arcor és Enderil még elmaradtak... ki tudja, látjuk-e őket valaha. Loren Dennirwen azonban nem csupán megérkezett, két istenszobrot is magával hozott a romok alól. Micsoda öröm! Igaz, vannak, akik továbbra is elégedetlenkednek. A Tanács két táborra szakadt... Múlik az idő. Kíméletlen fogai lassan felőrlik a lelkemet. Ki tudja, megvárhatom-e az eltávozottak visszatértét? Fordul a kerék, s nem csak én látom így. Ezt suttogja a szél, erről fecseg a patak. A kiszakadt lány nem csupán szikrát, de fáklyákat hozott, hogy bevilágítsa az utat. Most távol van megint...

...Sírnak az istenek. A király halott. Az Örökös túl kicsiny még, hogy átvehesse a helyét. Ki vezeti a Népet? Nincs senki más, kinek ereiben királyi vér folya...

...Loren Dennirwen ismét megtért közénk. Ibolyaszín szeme a megélt halálról beszél, arcán letisztult nyugalom. S ereiben... igen, ereiben a királyi vér; nincs immár kétség senkiben efelől. Ő vezeti a Népet. Övé a hatalom, míg az Örökös fel nem nő...

Íme az elfek legújabbkori története, dióhéjban. Loren Dennirwen az uralkodó-régens; az Elf, aki hosszú, kalandos út után tért meg népéhez, s nem is üres kézzel. A két szobor, amit Tysson Lar egy elfeledett templomából, illetve a város elkorszosult elf-fajzatok lakta romjai közül menekített ki, nem csekély hatalmat képvisel. A Nagy Nép pedig tetteket kedvelő vezetőt kapott...

Az istenek adománya a Haláltánc is. Különleges rítus ez, mely egy percen át egyre növeli a táncos harci képességeit. (Számokkal kifejezve: KÉ-je és sebzése minden körben +1-gyel növekszik, TÉ-je, VÉ-je az első körben +4, a másodikban +8, a harmadikban +16, a negyedikben +32, az ötödikben +64, míg a hatodikban +128). Amikor az egy perc letelik, a harcoss Elf elájul, teljeseen védtelenné válik. Aki a Haláltáncba belekezd, nem hagyhatja abba.

Ha egy Elf el akarja hagyni e világot, istenei ebben is segítségére vannak. Eltáncolja az Élet táncát, s megszűnik létezni, beleolvad a természetbe; meghal és mégis tovább él. Örökre eltávozik. Az elfek világa varázslattal teli, miként ők maguk is azok. Varázslatot árasztanak a fák, a sziklák, a vizek; minden, amit az istenek teremtettek.

Mágia itatja át az Elf íjakat is, különös, embertől idegen varázs. Ősi Elf tanítások szerint az íjnak való ágat csak egy bizonyos fajta fáról lehet lemetszeni, meghatározott időpontban. Am mielőtt ezt megtennék, szinte személyes ismeretségbe kell kerülniük a fával, és azon keresztül magával Fliadais úrnővel. Ez persze nem megy egyik napról a másikra. Ha létrejön a kapcsolat, a fa ága nem hal meg igazán, amikor lemetszik - az íjász testének részeként él tovább. Ehhez önnön lényén túl néhány igen ősi, hatalommal bíró rítus is szükséges, amivel magához köti a fa lelkét. Az íj így szinte aktívan együttműködik használójával (ebből adódnak jobb harcértékei). Figyelemre méltó e fegyverek díszítése is. Évekig, nem ritkán évtizedekig tart, míg a művész befejezi; a beléfaragott figurák épp csak meg nem szólnak. Az ősi Elf íjoknak a monda szerint saját lelkük volt.

Az Elf művészet nem kevésbé hírneves alkotásai a gyűrűk. A leghíresebbek a szeretet-gyűrűk, történetük a messzi múltba nyúlik.

Llys, a Kék Hold úrnője ajándékozta az első gyűrűket az Elf népnek, szám szerint tizenkettőt. Gyönyörű, ismeretlen anyagból készült ékszerek voltak ezek, s igen különös képességekkel bírtak. Ha a gyűrű tulajdonosa igazán megszeretett valakit, olyan mélyen, ahogyan csak egyszer-kétszer lehet szeretni még a hosszú Elf életben is, gyűrűje kettévált a Kék Hold fényében. A két gyűrű egymásnak pontos mása volt és különös, misztikus kapcsolatot tartott fenn a viselők között. Bár elvileg már sokkal több gyűrűnek kellene lennie, mint kezdetben, az ősi Llys gyűrűkből igen kevés maradt fenn. Ki tudja, hová tűntek a világot elborító zürzavarban?

Ezek mintájára készítették el a szeretet-gyűrűk második nemzedékét. Elf varázslók munkái; úgyszintén igen kevés van belőlük. Az Elf mesterek megpróbálták hűen lemásolni az eredeti gyűrűket: külsőre nagyon hasonlóak, képesek kettéválni a Kék Hold fényében, de a hordozók közti misztikus kapcsolatot csak igen gyengén tartják fenn (akad, amelyik egyáltalán nem képes ilyesmire). Majd megszülettek a közönséges gyűrűk. Ezek semmiféle hatalommal nem bírnak, nem képesek kettéválni sem. Mindazonáltal igazi remekművek, és a tiszta barátság, szeretet hordozói. Gyűrűt ajándékozni egymásnak szokásos, ám nagy jelentőséggel bíró, megfontolt Elf gesztus.

Játszhatóság

Nehéz dolog az elfeket megérteni; valósággal lehetetlen. Hiszen annyira mások, mint mi, emberek. Még írni sem könnyű róluk. Köteteket töltenek meg a velük foglalkozó gondolkodók életművei - jelen cikkünk tán még cseppnek sem számít az óceánban.

Ezért van az, hogy a M.A.G.U.S. rendszerében igazi Elfet nem játszhatunk, ugyanis ez gyakorlatilag lehetetlen. Kevés dolog van, ami egy Elfet rávenne a kalandozásra, de ha mégis, ki tudná megmondani, mit tenne egy ilyen lény a különböző helyzetekben.

Természetesen a Kiszakadt Elfek egészen mások. Ők emberi környezetben, emberi befolyás alatt nőttek fel, de legalábbis hosszú időt töltöttek közöttük. Megismerték a gondolkodásmódjukat, elfogadták szabályaikat. Persze, ezek az elfek sem egyformák. Van közöttük számos, aki teljességgel

behódolt az embervilágnak, szelleme elkorcsosult, fajtája szégyenévé vált; s vannak olyanok, zömmel az új erő képviselői, akik a Nép jövője érdekében mennek az emberek közé - Elfségüket maradéktalanul megtartva, ugyanakkor kilépve a hajdanvolt aranykor melankóliájából. Így tehát, ha Ynev tájait járod, kalandozó, sokféle Elffel hozhat össze a sorsod. De bármily régen kóborolsz is, aligha mondhatod el magadról, hogy megismerted őket.

Néhány karakterisztikus vonást azért a Kiszakadt Elfek is magukon viselnek. Egy Elf soha nem durva, soha nem brutális, nem kedveli a hatalmas erejű, pusztító dolgokat. Nem ideges, izgága, hangoskodó, ne adj' isten fontoskodó. Neki nem számít, mások mit gondolnak róla; nyugodt, töprengő, a problémákon hosszasan elrágódik, nem ismer tökéletest. Mindig az Élet nevében cselekszik, nem kegyetlen, intelligens, de logikája némiképp különbözik az emberétől. És ami nagyon fontos: egy Elf soha nem alázkodik meg. Persze, nekik a megaláztatásról is kicsit más elképzeléseik vannak. Az elfek, noha természetük miatt sok ember hajlamos őket alábecsülni - többnyire az ostobábbja -, igazán félelmetesek tudnak lenni. Harcosaik, íjászaik, varázslóik, ha netán úgy hozza a Sors, hihetetlenül kemény ellenfelek. Sajnos, miként a világban egyetlen nép sem, úgy az elfek sem maradéktalanul tökéletesek. Beszéltünk már azokról, akik elvegyültek az emberek között; ezek sorsa persze szánandó, de az igazi szégyent Krán gyilkos elfjei jelentik. Kíméletlenek, félelmetesek, fennhéjázók - a Halál szolgáinak hideg büszkesége ül festett arcukon. Páni rettegés övezi alakjukat. Elf karakter nem lehet lovag, paplovag, tűzvarázsló, boszorkány, boszorkánymester, tolvaj vagy fejjavadász, s általában harc- vagy kardművész sem; a többi kasztot sem mindig hagyományosan játsza. Harcosként a könnyű fegyvereket kedvelik, legjobban az egyszerű hosszúkartot és az íjat. Stílusuk könnyed, kecses, fürge.

Az emberi befolyás egyik jellemző példái az yllinori Elf gladiátor iskolák. Nehezen lehet elképzelni idegenebb dolgot az elfektől, mint az arénában való küzdelem, és mégis... Az intézmények messze földön híresek.

Elfendel és az északi Sirenar erdeiben természetesen élnek Elf papok, de a karakterek szempontjából ők sem jöhetnek számításba.

Bárdként az elfek sohasem viselkednek udvari bohócként, nem sétálnak kötélén, nem zsonglörködnek. A zene, az ének kifinomult mesterei, balladák ismerői, igazi mesemondók. Elfendelben igen fontos szerepet töltenek be, ők viszik a híreket az egymástól elszigetelt elfek között; szeretik és megbecsülik őket.

Az elfek mágiája

Az elfek már az ősidők óta ismerik és használják a mágiát. Életükhöz ugyanúgy hozzátartozik, akár a természet maga, és bár megjelenési formáiban általánosságban megegyezik a Mindenség törvényeinek engedelmeskedő többi mágiával, alapelgondolása egészen más. Nem hasonlít sem a Kyrek módszerére, sem a godoniak magiokráciájára, sem az aquirok ősi hatalomszavaira. Az elfek nem a hatalom eszközeinek vagy forrásának vélik a mágiát, nem is mindennapi életük apró-cseprő ügyeinek megoldását látják benne, hanem filozófiai eszköznek tekintik, amely az egyén és a mindenség harmóniáját fejezi ki. Ugyanígy, a mágiájukhoz szükséges Pszit sem hasznos képzettségként kezelik, hanem mint a szellem csiszolásának útját. Ebben a tekintetben hasonlítanak kissé a Slan-ekre. Az elfek Pszije - bár látszólag sok hasonlóságot mutat a kyr és a pyarroni metódussal - alapjában különbözik az emberek által használt meditációs formuláktól. Rengeteg diszciplínájuk van, amely a legtöbb ember számára haszontalannak vagy értelmetlennek tűnik, ám az elfek ezeken keresztül érik el a lelki megtisztulást. (Nemigen van olyan ember, tán a Slan-eket kivéve, aki képes lenne például napokon át figyelni - és hallgatni! - a fű növéstét.)

A játérendszer nyelvére lefordítva ez a következőket jelenti: Az elfek Pszije játszhatóság szempontjából ugyan hasonlít a kyr metódusra, de például az energiagyűjtés diszciplína egészen másként működik. Pszi pontjaikat felhasználva, az elfek is a természetből nyerik mágikus energiákat, nagyjából úgy, mint az emberek a kivonással, azonban ők ezt az energiát Magonnak, a tudás istenének tulajdonítják. Ő az, aki jelen van mindenütt, az ő ereje az, amiből a varázsló részesül. Mivel az elfek nagyon kényesek a természet egyensúlyára, a kivonást mindig hihetetlen körültekintéssel végzik, ezért az egy órán át tart, viszont 1 Pszi pont felhasználásával 10 Mana-pontot gyűjthetnek. Ez az eljárás kizárólag a szabad természetben, erdőben működik.

Az elfek mágiája - akárcsak Pszije - szintén különbözik az emberektől. Az Elemi mágiát ugyan ismerik, de ritkán űzik, és nem fordítanak különösebb gondot tanulmányozására; éppen ezért minden egyes E-hez +1 Mana-pontot szükséges felhasználniuk, azaz 1E megidézendő őselem számukra 5Mp-ba kerül.

A Természeti Anyag mágiáját lényegileg úgy gyakorolják, akár az emberi varázslók. Az Asztrális és Mentális mágiának egyedülálló ismerői, így minden ilyen jellegű varázslatuk erősítéséhez hozzászámítandó az Elf Tapasztalati Szintje; azaz például egy 3. TSz-ű Elf minden efféle varázslatára +3E módosító adandó.

A Jelmágiát ugyan nagy vonalakban ismerik, azonban gyakorlatilag szinte sohasem alkalmazzák. Nekromanciával egyáltalán nem foglalkoznak, semmiféle kapcsolatot nem tartanak fenn sem a Démoni Síkokkal, sem a túlvilággal.

A tér-, idő- és egyéb mágiákat ismerik és űzik, akárcsak az emberek, de csak segédeszköznek tartják.

Mindezen felül rengeteg olyan varázslattal rendelkeznek, amelyek a természettel kapcsolatosak (Hasonlóként említhető az ember papok egynémely rituáléja és litániája: Természeti lények megidézése, Engedelmesség - állatok, növények, Vadak szólítása). Ezek segítségével tudnak kommunikálni az őket körülvevő erdővel és állataival. Képesek ezenkívül befolyásolni a fényt és a hangokat, akárcsak a bárd, bár varázslataik egészen más alapokon nyugszanak. Természetesen, ezek az Elf varázslatok is mozaikként illeszthetők a többihez.

A fentiek csak és kizárólag az ősi Elf mágiát alkalmazókra igazak, ők azonban természetesen az ősi eszmék követői, tehát soha nem állnak kalandozónak.

Azok az Elf Játékos Karakterek, akik varázslónak tanultak - éppúgy, mint a többi Elf kalandozó - kiszakadtak az ősi Elf kultúrából, és az emberek között sajátították el a mágia ismeretét a pyarroni, dorani vagy valamely kisebb iskola tanításai alapján.

Összegezve tehát, a fent leírt módon mágiát használni csak NJK képes!

Különös és nagyszerű nép az elfeké, bár helyük a fiatalabb fajok között kétséges talán. Említettük már, hogy valódi képviselőiket játékosként megformálni lehetetlen - szeretnénk azonban felhívni a figyelmet arra, hogy Kiszakadt Elffel sem könnyű játszani. Persze, akadhatnak elfek, akik csak abban különböznek az embertől, hogy hegyes a fülük, infralátásuk van és 21-es gyorsaságuk, ám ez igen sivár lélekre vall. Kérünk mindenkit, aki vállalkozik a feladatra, hogy Elf karaktert indít, mindig emlékezzék a Nagy Népre, emlékezzék az ősökre, az Óelfekre!

Szabó Kata

Képzettségek

Mágiaismeret

Af:5 Mf:25

Különös, ám kalandozók számára mindenképpen hasznos tudományos képzettség. Aki ezt tanulja, felületesen bár, de megismerkedik a mágia bizonyos formáival. Behatóan tanulmányozza azokat, mégsem elég alaposan ahhoz, hogy maga is képes legyen az adott varázslatokat felhasználni. Felmerülhet a kérdés, akkor vajon mi végre az egész? Nem szabad azonban elfeledni, hogy a tudás Yneven is hatalom - a képzett karakter felismerheti a más által alkalmazott mágiát illetve annak természetét, s így adott esetben hatékonyabban védekezhet ellene, netán megkerülheti. Első közelítésben még ez sem tűnik különösebben hasznosnak, hiszen például az elemi tűz kitorésekor még egy félork bányász is sejti, mi volt a varázsló szándéka. Azonban, ha valamilyen összetett mentális esetleg asztrális operációt hajtott végre a varázstudó - ahol már korántsem biztos, hogy ilyen egyértelmű a hatás -, akkor bizony az áldozatnak sokszor az életet jelentheti, ha konyít valamit a mágiához. Csak egy példát ragadnék ki a lehetőségek közül. Egy boszorkánymester Rontása ellen védekezni szinte lehetetlen - ám, ha az áldozat tisztában van a hatás mibenlétével, akkor Pszível megnövelheti Egészségét, így ellenszegülve az ártó szándéknak.

Ezen felül is sorolhatnám még a példákat olyan varázslatokra, melyek hatása nem igazán szembeötlő. Ezek nagy része ellen nagyon nehéz, ha nem lehetetlen a védekezés jelen Képzettség hiányában.

A fenti Képzettség-pont értékek egyetlen kaszt varázslataira vonatkoznak, amit természetesen a Képzettséget elsajátítani vágyó karakternek kell a tanulás megkezdése előtt meghatároznia. Így tehát 5 Kp ráfordításával megismerheti mondjuk a boszorkánymágiát, de ettől még a papi mágiával szemben ugyanolyan tanácstalanul áll, mint annak előtte. Természetesen több Képzettség-pont felhasználásával több kaszt varázslatai is megismerhetők. Alapfokon a karakter meg tudja állapítani egy adott varázslatról, hogy az milyen kaszt mágiájához tartozik (ebből alkalmasint következtethet az illető kasztjára). Ennek alapvető feltétele, hogy a Képzettséggel bíró karakter lássa és hallja a mágia használóját varázslás közben, valamint a megfigyelt varázshasználó olyan varázslatot alkalmazzon, amelynek felismerésében a karakter járatos. Egyetlen kivétel ez alól a bárd dalmágiája, mivel az minden esetben leplezett formában nyilvánul meg, valamilyen dallam mögé rejtve. Az alapfokon képzett karakter egy megfigyelt varázslatról megállapíthatja, hogy az általa ismert kaszt(ok) mágiájához tartozik-e, és ha igen, akkor milyen típusú avagy szférájú, illetve hozzávetőlegesen milyen erősségű.

Varázslat E-je	nagyságrend
1-9	gyenge
10-21	mérsékelt
22-34	közepes
35-50	erős
51-	nagyon erős

Mesterfokon a megfigyelő szinte mindent képes megállapítani az adott varázslatról. Ismeri hatását, hatóidejét. Ha az illető netán varázsló kasztú, képes meghatározni az adott varázslat Erősségét és Mana-pont igényét is, ami az adott varázslat destruálásához feltétlenül szükséges. Mesterfokon

ezenfelül lehetőség van a Bárd dalmágiájának felismerésére is, azonban pontos hatása rejtett marad, a megfigyelő csak annyit képes elmondani róla, amennyit a többi varázslatról alapfokon. Azon varázslatokat, amelyeknek egyértelmű hatása van, természetesen már alapfokon is lehet azonosítani, pusztán megnyilvánulásuk alapján, ám a burkolt kialakulású varázslatokhoz már mesterfok szükséges. Látható vagy érzékelhető hatással nem rendelkező, valamint leplezett varázslatokat lehetetlen visszafejteni.

Harci Láz

Af:8 Mf:15

Különös harci képzettség, amelyet szinte minden nép és kor felfedezett magának. Így vagy úgy, de mind eljutottak arra a tapasztalatra, hogy ha a harcosok kellőképpen feltüzelik magukat és szenvedéllyel, gyűlölettel küzdenek, néha emberfeletti teljesítményre képesek, még olyan ellenféllel szemben is, aki elől a józan ész megfontolása alapján elmenekülnének. A megfigyeléseket elhatározás követte - a katonákat úgy kell nevelni, hogy erre bármikor képesek legyenek, ne csak a pillanatnyi helyzet befolyásolja őket. Ekkor jelentek meg a csatákban a dobosok, akik a harci szellemet voltak hivatva növelni. A módszer eredményesnek bizonyult, de korántsem hozta meg a várt eredményt. Sok helyütt ajzószerekkel, titkos főzetekkel próbálkoztak, s noha e szerek többnyire rombolják a szervezetet, nem ritkák ma sem. Később komoly gondolkodók is foglalkoztak a kérdéssel, és az Ősi Birodalmak felvirágzása idején több bölcs egyszerre jutott el a megoldásig. Módszerük - mely mindenki számára elsajátítható - leginkább a Pszi diszciplínáira emlékeztet, bár nem azonos velük, hiszen alkalmazójának nem kell behatóan ismernie saját elméjét.

Az eljárás lényege, hogy az alkalmazó valamilyen monoton ingerre - dobszóra, zenére vagy akár egy dallamra, attól függően, mire kondicionálta magát - koncentrálva egyre jobban eksztázisba jön, akár egy valódi fanatikus. Ezt az eksztázist használja azután arra, hogy ösztöneit felszabadítva ellenségeit lemészárolja. A Harci láz azonban kétélű fegyver. Ha a harcos belelovalta magát, egészen a harc végéig nem képes józan ésszel mérlegelni - harcol, amíg csak mozogni képes, vagy amíg ellenfelei mind el nem hullottak, el nem menekültek. Harci lázban küzdő ember soha nem menekül és soha nem adja meg magát. Nem válogat továbbá ellenfelei között, gondolkodás nélkül azt támadja meg, aki a legközelebb áll hozzá, legyen az vezér vagy csak egyszerű fegyverhordozó (természetesen társait ebben az állapotban is felismeri). Az eksztázisba került harcos nem válogat az eszközökben - a kezében vagy keze ügyében lévő fegyverrel ront rá ellenségére. Nem gondolkodik cselekedetein, a mágia vagy Pszi használat pedig különösen távol áll tőle. Természetesen harci lázban védekező harcot folytatni nem lehet.

A játék szabályaira lefordítva ez a következőt jelenti: Ha valaki, aki ebben képzett, elhatározza, hogy eksztázisban akar küzdeni, akkor egy percen át (6 kör) a „hívóritmusra” kell koncentrálnia (csata közben is teheti!), azután körönként Asztrálpróbát tennie. Az első körben -1 levonással, a másodikban -2 módosítóval, a harmadikban -3-mal, és így tovább. Amint elvétí, megszűnik számára a külvilág, csak az ellenfél és a harc marad. Nem varázsolhat, nem használhat pszit vagy különleges képességet, nem menekülhet és nem védekezhet, kizárólag csak harcolhat, amíg ellenfelet talál magának. Harci lázba jönni csak olyankor tud a karakter, ha éppen harcol vagy harc előtt áll. Természetesen a koncentrációhoz nem kell nyugalom, sőt a csatazaj csak elősegíti az elérni kívánt hatást. Mivel az eksztázisban harcoló kizárja józan esztét, gyakorlatilag elnyomja mentálját. Ilyenkor még dinamikus Pszi pajzsára sem koncentrálnhat. Természetesen, tudatalatti Mágiaellenállása és statikus pajzsa megmarad. Ezenfelül, az alkalmazó nem csak saját józan gondolkodását szorítja vissza, de mások számára is megnehezíti, hogy a gondolataiba férközzenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy

mentális ME-je szempontjából statikus pajzsa kétszeresére növekszik, de legalább 10-re. Asztrális ellenállása nem változik, ám érzelmeit is nehezebb lesz befolyásolni, mivel Asztrálját minden tekintetben a heves gyűlölet jellemzi, így minden asztrális operációhoz először ezt kell megszüntetni. Alapfokon a harci lázban küzdőt a következő módosítók illetik meg: KÉ +3, TÉ +10, VÉ -10, CÉ -, Sebzés +1 Sp; harc közben pajzsa illetve fegyvere Védőértéke nem számít bele a karakter Védőértékébe. Mesterfokon KÉ +5, TÉ +20, VÉ -20, CÉ -, Sebzés +1 Sp, támadás 2/kör, harc közben pajzsa illetve fegyvere Védőértéke nem számít bele a saját Védőértékébe. Ezenfelül a karakter harc közben olyan fokon válik érzéketlenné a külvilággal szemben, hogy szinte rá sem hederít a kapott sebekre. Ha aktuális Fp-inek száma el is éri a nullát, nem ájul el, küzd tovább. Természetesen a további sebzések az Ép-iből vonódnak le (immáron túlütés nélkül is), de addig harcol, amíg 0 Ép-n vagy az alatt meg nem hal. Kivétel ez alól, ha 0 és 4 Ép között elvétí Állóképességpróbáját, mert akkor teste fölmondja a szolgálatot, s a harci lázban küzdő elájul. (Bővebben lásd M.A.G.U.S., Életerő, 70. oldal). Mesterfokon a karakter kettőt támadhat minden körben, külön képzettség vagy magas Ügyesség nélkül is, mivel a védekezésre egyáltalán nem fordít gondot. Ha már eleve kettőt támadott, továbbra sem támadhat többet.

A Mesterfokon képzett karakter nagyobb gyakorlottsága következtében könnyebben képes elérni az ekstázis állapotát, ezért koncentrációja csak 3 körig tart, azután már az első körben -3 módosítója van Asztrálpróbájára.

Célzófegyverrel semmilyen körülmények között nem lóhet, hiszen a pontos célzáshoz nyugalom és józan megfontoltság kell.

Amint az a fentiekből is látszik, ez a képzettség valóban kétélű fegyver, ám bizonyos gladiátoriskolák és némely vallások fanatikus követői előszeretettel élnek vele. Széleskörű felhasználásra azonban még ma is sok helyütt alkalmazzák a fentiekben már említett ajzószerket. Egyik legismertebb közülük az Al Bahra-kahrem, melyet El Sobirában állítanak elő, és Krán nagy mennyiségben használja, különösen ork légióiban. Csempészete a két terület között a legendás „Fű Útján” folyik, Pyarron elszánt intézkedései ellenére.

Noha nagyságrendekkel kifinomultabb és misztikusabb, a fenti képzettség kapcsán itt kell megemlítenünk az elfek Haláltánc-át. Bár a célja valahol hasonló, mégsem vonható össze a jelen képzettséggel - egyrészt mélyebb, tisztább gyökerekkel rendelkezik, másrészt az elf korántsem válik őrzőgő fanatikussá, mindvégig átgondoltan, méltó módon cselekszik.

Hamisítás

Af:11 Mf:24

Sokak által elítélt alvilági képzettség, amely ugyan hősi kalandozók számára nem sok haszonnal kecsegtet, ám egyetlen igazi tolvaj sincs, aki alábecsülné a benne rejlő lehetőségeket. Minden államban büntetik, mégis sokan folyamodnak hozzá. Leggyakrabban olyan tolvajok tanulják, akik álcázás képzettségükkel együtt szélhámosként, mások becsapásából akarnak hasznot húzni. A hamisításnak rengeteg formája ismert. Vannak, akik iratokat, papírokat hamisítanak. Ez főleg a fejlettebb országokban - mint Pyarron vagy az Északi Szövetség - lehet jövedelmező, ahol a kereskedelemmel és a pénzügyletekkel szorosan összefonódtak az okiratok.

Mások különböző tárgyakat hamisítanak - ékszereket, drágaköveket, művészeti alkotásokat. Csupa olyan dolgot, amit azután magas áron lehet továbbadni gazdag, gyanútlan kereskedőknek. Az értékes tárgyak, anyagok utánzása néha nagyon különleges lehet, példa erre a predoci borok hamisítása is.

Megint mások magát a pénzt hamisítják. Ez veszélyes foglalkozás, mivel a királyok, uralkodók és a pénzverési joggal rendelkező nemesek vasszigorral büntetnek minden efféle tettet. Ott pedig, ahol nem ekkora a törvény hatalma, nem is igazán érdemes pénzt hamisítani. A pénzhamisítást rengeteg módon üzik. Azokban az államokban, ahol nem ellenőrzik elég alaposan az érmék méretét és súlyát, gyakran lefaragják a pénz szélét, és az így nyert forgácsból új érmét vernek. Természetesen egy új érméhez sok régit kell "megnyúzni", de megéri a fáradság. Mások egyenesen ólomból verik a pénzt, azután bevonják aranyréteggel. Létezik ennek egy sokkal bonyolultabb, költségesebb változata is, mikor az aranyat sok ónnal vagy ólommal ötvözik. Így nagyjából megmarad az érme mérete és súlya, a benne foglalt arany viszont kevesebb lesz. Ez utóbbi esetben nehéz felismerni a hamis érmét. Az alapfokon képzett karakter képes egyszerűbb iratok, papírok, netán a pénz hamisítására, ám ha valaki netán kételkedne, komoly esélye van rá, hogy felfedezi a csalást. Értékbecslésben képzett karakterek mindenképp felfedezik a hamisítást, ha élnek a gyanúval és van lehetőségük megvizsgálni a hamisítványt.

Mesterfokon képzett karakterek képesek olyan hamisítványt készíteni, ami szinte mindenkit becsap, kivéve a Mesterfokú értékbecslőket. Mesterfokon készíthet továbbá olyan értéktárgyakat, drágaköveket is, amelyek könnyen biztosíthatják megélhetését.

Természetesen a hamisítás képzettséget - bár nem nevezhető titkos képzettségnek - nem lehet bárhol elsajátítani. Mivel mindenütt büntetendő, csak néhány tolvajklán és hasonló szervezet foglalkozik a tanításával.

Mértan

Af:5 Mf:9

Tudományos képzettség, melynek leginkább a varázslók, varázshasználók veszik hasznát. Gyakorlatilag geometriai ismeretekből és felhasználásukból áll. Legfőbb előnye bizonyos varázslatok illetve különleges képességek kapcsán mutatkozik meg. Sok olyan képesség van - például, amikor a varázslók megérik a mágia vagy más varázslók jelenlétét, - amely valamely dolog jelenlétéről árulkodik ugyan, de helyéről mit sem mond. Ilyen esetekben a kalandozó nem tehet mást, mint találgat, kísérletezik. Nem így a mértanban járatos karakter. Ha van lehetősége elég hosszan egyenesen haladni és koncentrálni, a képzett karakter képes megállapítani, hol rejtőzik a keresett tárgy vagy személy. Az eljárás alapja, hogy a varázshasználó megkeresi azt a pontot, ahol már nem érzi a jelenlétet, majd egyenes vonalban haladva újabb ilyen pontot keres. Mivel szinte minden ilyen varázslat gömbszimmetrikus hatóterületű, az imént kimért húr segítségével némi számítás után meghatározhatja a kör középpontját, és ezzel a keresett tárgyat vagy személyt. Nem működik az eljárás, ha a keresett személy mozog, illetve ha több, egymástól megkülönböztethetetlen forrás van jelen. Példának okáért, ha egy pap Élet érzékelése varázslatot használ, nem tudja megkülönböztetni az élőlényeket egymástól, azonban egy varázsló, aki más varázslók zónáját érzékeli, különbséget tud tenni. Természetesen a művelet sikerét befolyásolja a mérés pontossága. Általában csak hozzávetőleges mérés végezhető; a varázsló például meghatározhatja, hány lépés távolságban van a keresett alany, de ez hozzávetőleg plusz-mínusz fél méter eltérést ad.

A képzettség ezenfelül sok mindenre használható. A képzett karakter megmérheti egy torony magasságát, ha bír egy ismert hosszúságú bottal. Feltérképezheti a tájat, jó becslést adva a távolságokra és magasságokra. Útvesztőkben egyszerű, logikus módszerekkel feltérképezheti a bejárt területeket, esetleg a térkép alapján következtethet a még ismeretlen helyekre.

Alapfokon a karakter képes háromszögekkel számolni, azaz a varázslat alanyát megkeresni, de ezek inkább csak becslések, semmint pontos számítások, ezért 10-20%-os hibával dolgozik, valamint csak síkbeli feladatokat képes megoldani.

Mesterfokon a karakter már a szükséges számtani háttérrel is rendelkezik, így számításai pontosabbak lesznek (5-10% hiba), valamint képes bonyolultabb, térbeli feladatok elvégzésére is.

Néhány egyéb Képzettség, mint például az Építészet vagy a Térképészet Mesterfokában benne foglalják a mértan Alapfoka, anélkül, hogy erre a karakternek külön Képzettség-pontot kellene áldoznia.

Szájról olvasás

Af:7 Mf:10

A szájról olvasás tolvajok, fejdázók, kémek kedvelt alvilági képzettsége. Életük során gyakran lehet szükség rá, hogy olyan beszélgetéseknek is részesei legyenek, amely nem a fülük hallatára zajlik. Ha ilyenkor a beszélő látótávolságon belül van, ezenkívül az arcvonásai is tisztán kivehetők (lásd M.A.G.U.S., Fényviszonyok, 250. old., Személy), a képzettség használója képes megérteni az elhangzott szavakat, pusztán a beszélő szájmozgását figyelve. Természetesen megnehezíti a helyzetet, ha két vagy több ember beszédét kell ilyen módon kilesni, hiszen akkor valamelyik nagy valószínűséggel háttal lesz a megfigyelőnek.

Különösen jó eredményt lehet elérni, ha e képzettséget az Érzékelés Pszi diszciplínával együtt használja a karakter, mivel így a látótávolság a kétszeresére növelhető, illetve a hangfoszlányok alapján sokkal biztosabban végezhető a szájról olvasás.

Természetesen szájról olvasni mindenki csak olyan nyelven tud, amelyen ért, legalább alapfokon, 4. szinten.

Alapfokon a karakter képes megérteni az általános, gyakran használt szavakat, nem képes azonban felismerni idegen neveket, helyeket, ritkán használt vagy különleges szavakat. Mesterfokon az alkalmazó szinte mindent megért, számára addig ismeretlen neveket is, egy-két betű eltéréssel. Ezenfelül nem csak a megfigyelt beszélő száját, de egész arcát, mimikáját is tanulmányozza, ezért a beszélő hozzáállásáról, véleményéről is fogalmat alkothat. Teheti ez utóbbit még abban az esetben is, ha számára a beszélt nyelv ismeretlen.

Kuvik

Erion

A Kalandozók Városa

II. rész

A város virágzásainak és hanyatlásainak periódusa megegyezik a történelem hullámveréseinek szabályosságával - igaz, fordított arányban áll velük. Azon ritka századokban, mikor Yneven jólét és béke uralkodott, mikor a kontinens lakói inkább a kereskedelemmel és a művészetekkel foglalkoztak, semhogy háborúzzanak, a Városok Városában féltannyian sem éltek, mint manapság, s Erion korántsem örvendett ekkora hírnévnek. Azonban az effajta időszakok nem voltak sem túl hosszúak, sem túl gyakoriak...

Fogadónegyed

A Kapuk Terét jobbfelől körülölelő negyed a város idegenek által leglátogatottabb része. Közel 1800 fogadó, menedékház, taverna és egyéb szálláshely várja a megpihenni kívánókat - némelyik csak húsz-harminc külhonnak adhat ideiglenes otthont, mások több száz szobával dicsekedhetnek. A Kapuk Tere önmagában is nevezetesség: hatalmas és túlzó, mint maga a város; innen nyílik a kontinens legtöbb tájára átjáró. Két óriási, félkaréjban elhelyezkedő boltívsor rejtje a Kapukat, az egyik az indulás oldala, a másik az érkezésé. A téren ezen kívül csupán egyetlen karcsú torony áll, melynek legalsó szintjei - ha a mendemondáknak hinni lehet - igen mélyre nyúlnak, s összeköttetésben állnak a szövvényes csatornarendszerrel. E toronyban laknak a Kapuk őrzői: azok a térmágusok, akik az átkelés biztonságára ügyelnek. Furcsa egy rend, szó se róla: tagjainak tudománya apáról fiúra száll, kívülállót nem engednek maguk közé. Mondják, nem csak a Kapuk működtetéséhez szükséges mágiához értenek, de egyedülálló ismerői a Káosznak, a Káosz szülötteinek is. Tornycok katakombáiban hátborzongató kísérletek folytatnak: Kapukat nyitnak a Káosz óceánján keresztül más síkokra, s olykor nem érik be azzal, hogy szolgálkat küldjék át e síkokra: van, hogy maguk indulnak felfedező útra. Céljaik persze gyakran túlmutatnak az „egyszerű” tudományos érdeklődésen - rebesgetik, a Hatalom Hét Megnyilvánulását keresik. Az expedíciók azonban nem mindig végződnek a kívánt eredménnyel. Előfordul néha, hogy a visszatérő mágust megfertőzi a Káosz, s ha csak a testen mutatkozik meg e fertőzés, még szerencsésnek mondhatja magát...

A Kapuk Teréről négy sugárút indul - Erion fő útvonalai - melyek a „négy égtáj tengelyén” szelik át a várost. A legdrágább és leglátogatottabb fogadók mind a Keleti Út mentén sorakoznak, itt szállnak meg a tehetősek, a zsoldosokat kereső külhoniak, no meg azok a jómódú családból származó fiatalok, akik kalandokat keresnek. Nekik kell néhány év s néhány túlélő kaland, hogy megszerezzék azokat a létfontosságú tapasztalatokat és ismereteket, melyek birtokában inkább máshová költöznek, ha a Városok Városába érkeznek. Mert e fogadókat látogatják leginkább a tolvajklánok tagjai; ide járnak azok, akik balekokat keresnek, s ideális vadászterületet jelentenek a rabszolgakereskedőknek is. Ha egy efféle csillogó szállásról eltűnik valaki, a sakál sem üvölt utána: az itt megszállt zöldfülűeknek még nincsenek olyan barátai, akik kutatnak utánuk, ha egyszer a nagyvilág elnyelte őket. A tapasztaltak inkább Torozon Tavernájában vagy Rattikani Fogadójában keresnek szállást. Rattikani drágább és kisebb, de igen sok Délről érkezett látogatója, hisz a tulajdonos maga is kiszolgált gorkivi zsoldos (a rossz nyelvek szerint rablógyilkos). A legtöbb kalandozó állandó szobát bérel valamelyik

szálláson, hogy kóborlásai után legyen hová „hazatérnie”. E tekintetben a leghíresebb a Fogadó Godorához. Noha háromszáznál is több szobája van az épületnek, néhány tíznél több sosem szabad, az állandó vendégek miatt. Az itt lakók igencsak becsülik, és a közel kétszeres árat sem sajnálják a tulajdonostól: biztosak lehetnek benne, ha előre kifizették a bért, akár évek múltán is ugyanúgy találják szobájukat, ahogyan elhagyták. Mulatni és munkát keresni azonban mindenki Torozonhoz jár. A Fogadónegyedet választotta központjául a Kobrák klánja is, székhelyük a Shamiti Kőház, amit az értők csak Kobratanyaként emlegetnek. Látszólag egyszerű karavánszeráj, ám őrei belépni csak a titkos jelszót ismerőket engedik.

A térképre pillantva tüstént kitűnik, hogy a Fogadónegyed északkeleti részén nemigen állnak fontosabb épületek. Az itteniek kedvetlensége a Szegénynegyed és a Nekropolisz közelségével magyarázható: az előbbi erőszakos kéregetői és koldusai az utazók biztonságát, az utóbbi élőhalottai, kóborló szellemei minden jótét lélek nyugalmaát fenyegetik. Az itteni (átlagember szemével nézve igencsak nyomorúságos) zugokban néhány petáért ellakhatnak az erre hajlandók, ám a hosszabb tartózkodásra csak olyanok képesek, akiknek nem akad már veszténivalójuk - vagy akiknek annyi az ellenségük, hogy másutt, a város más részeiben sem számíthatnak külön sorsra.

Kereskedőnegyed

Erion nyugati részét uraló, önmagában véve is roppant kiterjedésű negyed, a város tán legrégebbi felszíni épületei itt találhatóak. A dokkok még a Godorai Birodalom idejében épültek ki, s a kontinens leghatalmasabb tengeri járműveinek fogadására is alkalmasak, a ki- és berakodást bonyolult magio-mechanikus szerkezetek könnyítik. A védművek tervezői és építői a Hetedkor első felének legkiválóbb elméi voltak: a rossz szándékkal közeledő hajókat száz meg száz balliszta, dárdavető és tűzköpő fenyegeti, a kikötő öble lezárható, sőt, mint mondják, fővenyének egy részét változtatható magasságú, szükség szerint akár a vízszint fölé emelhető mesterséges zátonyok alkotják. A bálák és ládák számára kialakított, mélyen fekvő hombárok a hozzájuk vezető folyosókkal együtt bármikor eláraszthatók - nem csupán az öböl, a kikötő is halálos csapda minden vakmerőnek, és alighanem sovány vigasz, hogy a kontinens gazdasági stabilitásának érdekében az...

Irdatlan mennyiségű áru, drágaság és készpénz áramlik át errefelé; aligha meglepő, hogy az egyenruhás fegyveresek, militáns varázstudók és a zsoldba lépett kalandozók sokkal gyakoribbak, mint a település más részein. A negyed északi részében, a Palotanegyed szomszédságában a kereskedőcéhek vezetői, bankárok, kalmárok, a voltaképpeni irányítók élnek. Itt áll az Erioni Hercegi Bankház, ez az illeték- és adóaranyakból emelt gigász, Ynev egyik közismert épülete, melybe a legtávolabbi vidékek tehetősei is megfordulnak, hogy értékeiket biztonságba helyezték. A negyed déli része a kiskereskedők, kézművesek, a különféle mesterségek művelőinek birodalma. Közbiztonsága az épületrengeteget nyugat-keleti irányban átszelő főúttól délre távolodva fokozatosan romlik; a hírhedt Imeko-tornyot övező tömbökben már kimondottan pocséknak minősíthető. Az Imeko-torony gazdái enoszukei bevándorlók, akik a maguk kétes útjain juttatnak élvezeti cikkeket a Városok Városába, és semmiféle gagszágtól nem riadnak vissza, hogy érdekeiket - akár a törvénytisztelő hatalmasságok ellenében - megvédelmezzék. Suttogják azonban, hogy a herceg még velük is kiegyezett, s hogy bankházának jövedelmét nem áttolja az ő sötét ügyleteikből származó aranyakkal gyarapítani.

Mint minden jelentősebb ynevi településen, Erion Kereskedőnegyedében is saját kis világot hoztak létre a dzsádok, a sivatagi istenek nélkülözéshez szokott, dologra és nyereszkesedésre egyként serény gyermekei. Itteni kolóniájukat - talán a körülmények miatt - a szokásosnál nagyobb összetartás jellemzi, s mert érdekeik így kívánják, az általuk létrehozott klánok fegyveresei össze-összecsapnak az Imeko-torony bérenceivel. A rég dúló küzdelemben egyik fél sem képes felülkerekedni, torzsalkodásuk

azonban lélegzethez juttatja mindazokat, akiket egy győztes alvilági hatalom könnyűszerrel „adófizetőjévé” tehetne, a háborúság tehát, legyen bármily véres, voltaképp kívánatos célt szolgál - így látják ezt maguk az érintettek, sőt, a negyed és Erion vezetői is.

A negyed vallási szempontból ugyancsak tarka képet mutat: a pyarroni istencsalád tagjain kívül kyr, déli és keleti halhatatlanokat tisztelnek itt, gyakoriak továbbá a bálványok és azok a védszentelek, akiknek befolyási köre hagyományosan magába foglalja az értékforgalmat, a világi javak zavartalan áramlását. A kézművesek tömbjeiben két nagy Tharr-szentélyt tartanak számon - a Háromfejű híveinek hatalma azonban ezekben a szférákban oly nagy, hogy kifüstölésükre az egyenes úton járók mindeddig nem találtak módot.

Novák Csanád



SLAN

A Slan útja - legendák és valóság

„Öklödben a Halál lakik.
Testvér, mondd el nekem:
Boldog vagy?”

(Arval d'Incarra)

Harcművészek... Ynev számos titkának ismerői, az akarat, a lélek és a test tökélyre fejlesztői. Tudományukat sohasem foglalták kötetekbe, nem osztják meg arra méltatlannal. A művészetet csak ezzel foglalkozó iskolák és magányos mesterek oktatják. Ennek eredményeképp az átlagemberek semmit sem tudnak róluk, megközelíthetetlen, különös alakoknak tartják őket. A harcművészek maguk is ennek a misztikus képnek kialakulását segítik elő viselkedésükkel. Szinte sohasem látják őket harcolni, végtelen nyugalmukkal és fegyelmükkel inkább a küzdelem elkerülése a céljuk. Persze, nem járnak mindig sikerrel. Időről időre elkerülhetetlen összeesapniuk igazi ellenségeikkel - nem nagyhangú kocsmai nehézfiúkkal, hanem valódi hatalommal bíró ellenfelekkel. Am ezeknek a csatáknak a legtöbb esetben kevés szemtanúja akad - marad hát a végeredmény és a rejtély.

Jelentős különbséget fedezhetünk fel a nagy harcművész-iskolákban és a magányos mesternél nevelkedett tanítványok közt. Az iskolák tanítványai szinte testvéri közelségű kapcsolatba kerülnek egymással, a hosszú évek alatt acélkeménnyé kovácsolódik köztük az egység. Tudják, hogy akárhol vannak is, minden körülmények közt számíthatnak egymásra. Az iskolák vasfegyelmet követelnek meg tőlük, melyet a harcművészek életük végéig megőriznek. Sohasem kérkednek harci tudásukkal, igyekeznek kerülni a feltűnést. A tanítványok nem csupán harci képzésben részesülnek, mindenütt megismerkednek a sebgyógyítás alapjaival is. Mindamelllett, az egyes rendszerek nem csupán technikai módszereik alapján ismerhetők fel - avatott szem a személyiségjegyekből is következtethet a képzés helyére. A sokszor évezredek múlta visszatekintő, gondosan felépített rendszer szerint működő intézmények óhatatlanul azonos „nyomást” gyakorolnak minden egyes tanítványra - a kialakuló hatás persze az egyéniség szerint változik. Egyes iskolák komoly hangsúlyt fektetnek a tudományos képzésre, az innen kikerülő harcművészeknek Képzetségi pontjaikból meg kell tanulniuk legalább az Írás/olvasás képzettségét - bár erre elég az 5 helyett 3 pontot áldozniuk. Ezen kívül a KM más tudományok elsajátítását is kötelezővé teheti a karakter számára, azonban mindig kedvezményt illik adnia az erre felhasználandó Kp-k mennyiségéből.

A magányos mesternél tanulók általában más típusú egyéniséggé érnek. Az igazi mesterek maguk választják ki tanítványaikat, gondosan irányítva testi és lelki fejlődésüket. Legtöbben a tanítás idejét a civilizációtól távol töltik, hatalmas erdőségekben, ember nem lakta hegységekben. Talán ennek a hosszú, személyes kapcsolatnak köszönhető, hogy az ilyen harcművészek az iskolákban tanultaknál zárkózottabbak, sokkal nehezebben kötnek barátságot. Nehezebben illeszkednek be a „nagyvilági” életbe, sokáig maradnak magányosak - lelkükben és elméjükben azonban sokszor hihetetlen értékeket őriznek; egy letisztult élet, a mesterük bölcsességeit. Hozzá tartozik az igazsághoz, hogy a zárkózottság ellenére létrejött barátság a legtöbb esetben nagyon szoros lesz; ha az idegen egyszer átjut a harcművész személyiségét övező falon, élete végéig tartó barátság a jutalma.

Előfordulhat persze, hogy a gondos képzés ellenére sem történik minden az elképzeléseknek megfelelően, netán (ne adják az istenek!) torz lelkű tanító kezébe kerül az ifjú - hiszen az eszme

makulátlanul tiszta lehet, az emberek azonban oly ritkán foltatlanok. A nevelődő harcművész személyisége tehát nem a fentiek szerint változik meg, s a fent leírtak ellentétévé válik. Az ilyen alakok percről percre tudásukat bizonyítják, nem hagynak ki egyetlen alkalmat sem, ha küzdeni lehet. Ezt többnyire addig folytatják, míg egy náluk erősebbet nem vezérel útjukba a sors - egy csúf vereségnek komoly pedagógiai értéke lehet. Ámbár az is megtörténhet, hogy a legyőzött lelke még jobban eltorzul, csak az eljövendő bosszú élteti, a következő néhány évben csupán ennek sikeres végrehajtása foglalkoztatja. Az efféle ökölharcosokat hamar megtalálják a Sötét Út képviselői.

Rengeteg valószínűtlen mendemonda szól a harcművészek minden képzeletet felülmúló harci képességeiről. Ezeknek a mesébe illő feltételezéseknek persze ritkán van valós alapjuk, de legalábbis alaposan eltúlzottak. Az egyik legelterjedtebb tévhit például, hogy a magas szintű harcművészek képesek akár 200-szor is támadni egy kör alatt. Ez sajnos egyáltalán nem igaz, maguk a harcművészek örülnének a leginkább, ha ez lenne az igazság. Valós, bár sokakat ámulatba ejtő képességük, a Chi-harc csak maximális koncentrációval alkalmazható, mialatt semmiféle más diszciplína - akár aktív, akár passzív - nem használható, kivéve az Asztrál és Mentál pajzsok fenntartását. A fenti szabály alól egyetlen kivétel létezik, mégpedig az Aranyharang. Sok év kondicionálással sajátítják el a technikát, mely lehetővé teszi e két harci diszciplína együttes alkalmazását. Mivel a Belső idő nem használható együtt a Chi-harccal, a körönkénti korlátlan számú támadás is kivitelezhetetlen.

Egy másik legenda arról beszél, hogy a tapasztalt harcművész képes egyfolytában 5-6 percen át is Chi-harcot folytatni. Ez valóban így van, de csak igazán magas szinten (a 11. elérése után). A Chi-harc ugyanis nem más, mint a belső erő viszonylag gyors, egy célra fókuszált kirobbantása. A használat után tehát el kell telnie bizonyos időnek, míg a szervezet felkészül egy újabb rohamszerű energiakitörésre. Minél tapasztaltabb - azaz magasabb szintű - egy Slan, annál hosszabb ideig képes folyamatosan használni ezt az energiát. Ezt jelzi a Chi-harcnál szereplő táblázatban az Időtartam. Ez alapján tehát egy 4. szintű harcművész 1 körig harcolhat Chi-harcban, utána „pihennie” kell. Az energia visszatérének hossza megegyezik azzal az időtartammal, mely alatt a harcművész Chi-harcban küzdött. Példánkban tehát hősünknek egy körön át közönséges harcot kell folytatnia, csak azután alkalmazhatja ismét a diszciplínát. Magasabb szinten a Chi-harcban tölthető idő egyre hosszabbá válik, míg a harcművészet igazán magas fokán már elvileg korlátlan lesz, csak a karakter Pszi-pontjai szabják meg a határát. Meghosszabbítható persze a TSZ-ből adódó idő, amit az illető Slan megszakítás nélkül Chi-harcban tölthet, ehhez azonban aránytalanul nagy mennyiségű Pszi-pontot kell felhasználnia. Az erre fordítandó Pszi-pontok mennyisége:

További kör száma	Pszi-pont
1.	4
2.	9
3.	16
4.	25
5.	36
6.	49

Eszerint az első plusz körért 4, a másodikért már 9, a harmadikért pedig 16 - összesen tehát $4+9+16=29$ - Pszi-pontot kell feláldozni. A Chi-harc időtartamának lejártával persze annyi ideig tart a kényszerpihenő („normál harc”), ahány kört a harcművész Chi-harcban töltött.

Hasonló koncentrációt igényel a Belső idő alkalmazása is. Ennek használata után is pihennie kell az alkalmazónak, hiszen teljesen valószínűtlen sebességgel merítette ki a testében felhalmozott energiát. Ez ebben az esetben teljes kimerülést jelent, a harcművész a diszciplína használata után annyi körön át próbál erőt gyűjteni, ahány kört - szegmenst - Belső idővel felgyorsított állapotban töltött. Ez a

kimerülés semmiféle Pszi tevékenységet nem tesz lehetővé, a pajzsok fenntartásán kívül. A harc, vagy bármely megerőltető tevékenység csak -25-ös negatív módosítóval végezhető, mely minden, a cselekvéssel összefüggő értéket sújt - harcnál például a Kezdeményező, Támadó, Védő és Célzó értéket egyaránt.

Az Aranyharang disziplína szintén sok túlzás tárgya. Való igaz, használata akárha emberfeletti képességekkel ruházná fel a Slant, ám nem szabad elfelejteni, hogy igen veszedelmes technika, melynek túlzásba vitele igen komoly károkat okozhat használójának. Ez annyit tesz, hogy az Aranyharangot elméletileg a pszi-pontok számától függően viszonylag sokáig lehet alkalmazni, de ha valaki túllépi a 3kör/szint határt, az annyi időre, amíg használta az Aranyharangot, elveszít annyi Állóképesség pontot, amennyivel túllépte az időhatárt. Azaz, ha egy első szintű harcművész 6 körig alkalmazott Aranyharangot, akkor 3 körrel lépte túl a határt, tehát a következő hat körre -3 járul az Állóképességéhez.

Másik széles körben elterjedt túlzás, hogy a harcművészek minden fegyverrel képesek alkalmazni a Chi-harcot. Ez sem igaz. A harcművészek csak pusztá kézzel, a kardművészek pedig kizárólag Slan kardjukkal avagy Slan törükkel használhatják a disziplínát. Itt újabb probléma merülhet fel a támadások számával kapcsolatban, mivel pusztá kézzel minden közönséges ember kétszer kísérelhet meg találatot elérni egy azonos körben. A Chi-harcnál felsorolt értékek a Slan karddal történő támadásra vonatkoznak. Slan törrel és pusztá kézzel a támadások száma eggyel nagyobb, azaz 1. szinten 2, 3. szinten 3, 5. szinten 4, 7. szinten 5, 9. szinten 6, 11. szinten 7. A harcművész pusztá kezének Támadó és Védő értéke is eltér az ökölnél leírttól, ezért használja kezét fegyverek helyett. A különböző, Yneven honos harcművészeti technikák különböző harci értékeket adnak a pusztá kezes küzdelemre - egyik inkább támadás, másik védelemcentrikus. Több száz stílus ismert a kontinensen, ezekből most csak négy kerül ismertetésre. A KM maga is dolgozhat ki ilyen vagy ehhez hasonló irányzatokat. Ehhez először mindenképp meg kell találnia azt a jelenséget, anyagi formát, állatot, elvet, mely a technikák kidolgozásának alapjául szolgált. Az itt leírt, négy őselem tulajdonságain alapuló stílus elég egyszerű filozófiai alapra épült, a sokkal finomabb átmenetek éppúgy elképzelhetők, mint a vad szélsőségek. A harci stílusok közül minden harcművész egyet kap meg első szinten - iskolája vagy mestere erre oktatta több éven keresztül. Új stílus megismerésére is lehetőség van, de ehhez minden esetben keresnie kell egy mestert, aki a megtanulni kívánt technikákban járatos. Egy stílus megtanulására 8 Kp-t kell fordítania a harcművésznek, s a technika tökéletes elsajátítása még kiemelkedő képességű tanítvány esetén sem lehet rövidebb 3-4 hónapnál.

Az irányzatok:

Shien-ka-to

Az egyik legősibb harci irányzat, az iskola alapítását a P.sz.-i XXII. évszázadra teszik. Leghíresebb mestere Twien Loo Ka, Niaréből származott, harminc évesen telepedett le Tiadlanban. Itt ismerkedett meg a Shien-ka-to stílussal, s hamarosan a legtehetségesebb tanítványnak számított. Ötven éves korára ő lett az iskola nagymestere, ekkor látott hozzá a technikák megreformálásához és bővítéséhez. Az addigi stílusjegyekhez igazította Niaréből származó tudását, s majd tíz év tökéletesítés és csiszolás után létrejött az a tudásanyag, amit ma Shien-ka-to néven ismer a világ. Szimbólumuk sárga kör alapon fekete lángnyelv, s ezt előszeretettel viselik fejkötőiken, vagy tunikájuk hátán. Fegyvereket nem szívesen használnak, ha mégis, úgy a botot részesítik előnyben. A kemény, ám könnyű drakfa husángjából csiszolják e botot, amelynek erezete vöröses színű, s igen ellenálló - egy képzett Shien-ka-to kezében méltó ellenfele bármely acélból kovácsolt fegyvernek. Eltörni, elvágni nem könnyű, sebzése, amennyiben a megfelelő technikákkal forgatják 2k6. Ez az egyetlen fegyver,

amelyet egy Shien-ka-to harcos Chi-harc közepette is tud használni. Az iskola egyik legnagyobb hátránya, hogy más stílussal használni igen nehéz, így a Shien-ka-to harcosnak 16 Kp-t és legalább két évet kell áldoznia rá, ha egy másik iskola technikáit is szeretné elsajátítani.

A technikák sokkal inkább támadás-, semmint védelemcentrikusak. A cél minél gyorsabban ártalmatlanná tenni az ellenfelet, könnyed mozgással, mintha a harcművész valóban szélben lobogó lángnyelvként táncolna. Viszonylag széles, lendületes mozdulatok jellemzik, az ütések és rúgások erejét inkább gyorsaságuk és pontosságuk adja. Szeretik távol tartani ellenfeleiket, a közelharc idegen a Shien-ka-to-tól. Kezüket és lábukat közel azonos arányban használják harc közben, állásaik magasak, s kiváló az egyensúlyérzékük.

A stílus harci értékei:

	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	10	15	9	K6-1
Láb	11	15	5	K6

(A harcművész minden harci kör elején bejelentheti, hogy kezével vagy lábával kíván e támadni. E támadásokkor a megjelölt testrészt értékei adódnak hozzá a Harcértékekhez, a fegyverek módosítói helyett - természetesen aktuálisan az, amelyiket használni kívánja. Ez igaz az alább következő iskola harcosaira is.)

Dart-nid-kinito

Kelet-Tiadlan legnevesebb stílusirányzata, szinte érintetlenül őrizte meg a Niarei kolostorokból származó hagyományokat. Magányos, kevés tanítványt oktató mesterek jellemzik, akik a szellem épülésére nagyobb gondot fordítanak, mint magára a harcra. A küzdelem mintegy melléktermékként jelentkezik a szellemi út mellett, igaz e mellékterméket messze földön emlegetik kivállósága okán. A Dart-nid-kinito követői semmiféle fegyvert nem használnak, a harcot inkább megpróbálják elkerülni, ám ha ez nem lehetséges inkább legyőzni kívánják, semmint megsemmisíteni. Miután a szellemi útra összpontosítanak - vagyis a Slan-psi alkalmazására - mindenkinél kiválóbbak e téren. Ez számszerűségekből úgy nyilvánul meg, hogy szintenként +1 Psi-pontot kapnak a Dart-nid-kinito követői.

Szimbólumuk a víz, s mesterektől, iskolától függően, a víz valamely stilizált ábrázolását hordják ruhájukon. A stílusok között ez a leglágyabb. Egyetlen szögletes mozdulatot sem találhatunk benne, a kezek és lábak - mi több, maga a test - inkább körívek mentén mozog. A technika nagy hangsúlyt fektet a védelemre, az ellenfél saját támadásának lendületét próbálja elvezetni, ezt a maga javára kihasználni. A Dart-nid-kinito megtanulása meglehetősen időigényes feladat, kevés harcművész választja. Miután technikáik egyaránt használják a kezét és lábat, gyakran ugyanabban a mozdulatsorban, így nincs értelme a kéz vagy láb harcértékeit különböztetni.

Testük általános harcértékei:

Ké	Té	Vé	Sebzés
7	10	19	K3+1

Avad-ka-kinito

Eredeti Niaréből származó stílus, változtatás nélkül tanítja a Sárga Kolostorok technikai anyagát. Gyakran ma is Niaréből érkezett mesterek oktatják, igen magas színvonalon. A női

tanítványok igen ritkák, hisz elsősorban a fizikai erőre és állóképességre épülő technikákból áll. Egyformán, és talán a legmagasabb színvonalon tanítja a kilenc alapfegyver forgatását, igaz a fegyvereket Chi-harc közepette nem tudják használni.

Jelképük a Sidar hegy stilizált körvonala, ezt általában a tunikájukra hímezve viselik. Meglehetősen stabil állásokat tartalmaz, romboló erejű ütésekkel. A harcművész nem csak karjának erejét, hanem szinte egész testsúlyát beleadja a jól kiszámított pillanatban leadott ütésbe. Ezért a technika sebzése nagyobb a többiénél, nem k6, hanem 2k6+1, viszont körönként csak egy támadásra nyílik lehetőség, mivel a sebzés nagysága a jó időzítésen múlik. Rúgásokat csak ritkán és csak igen alacsony szekcióban - tehát derék alatt - alkalmaznak.

A harcértékeik:

	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	2	18	5	2K6+2
Láb	3	8	5	K6+1

Nisen-nid-to

Vien wri Dara, tiadlani Dorcha által kidolgozott stílus, azóta is a Dorcha testőrségének fő irányzata. Megtanulására egyedül Par-Elyaban vagy Di'Maremben van mód. A gyengébbik nem körében talán ez a leginkább kedvelt harci metódus, ám a Nisen-nid-to iskolák jó néhány férfi hírességet is adtak Ynevnek. A legharcosabbnak tartott stílus, elegáns, látványos és igen hatékony. Oktatását némely mester egybeköti - egy Niaréből származó, igen ritka és igen speciális - mágiafajta tanításával, s ezért a Nisen-nid-to tanítványairól kering a legtöbb legenda.

E stílus a kilenc alapfegyvert használatát is oktatja, a legnagyobb hangsúlyt azonban egy különlegesen kiképzett, egykezes, ún. Nisen-kard forgatásának tanítására fordítja. A Nisen-kardot a tanítványok Chi-harc közben is képesek használni.

A Nisen-nid-to jelképéül a szelet választották, ám a tanítványok nem hordanak ruházatukon jeleket, mégis jellegzetes láb és kéztartásukról azonnal felismerhető stílusuk. A közelharc szintén nem erősségük, ám lábsöpréseik, legváratlanabb helyzetekben végrehajtott gáncsaik messzeföldön híresek. A lábsöprés és a gáncs használata a következő képpen működik: A harcművész a kör elején bejelenti szándékát, majd Támadó dobást tesz. Amennyiben a Támadó dobás sikeres, az ellenfél Ügyességpróbát tehet, ám ha elvétí a földre kerül, és két körbe kerül amíg sikerül felállnia. Addig a Harc Fekve szabályai érvényesek rá. Ha a Nisen-nid-to harcos legalább 25-el túldobja ellenfele Védő Értékét, akkor annak nincs lehetősége az Ügyességpróbára - automatikusan a földre kerül és a fenti módosítók érvényesek rá.

A négy stílus közül ez kívánja a legnagyobb gyorsaságot és ügyességet, viszont nem épít túlságosan a testi erőre. Az alkalmazó harcművész szélesebben mozog, villámként csap le, de a támadások gyorsasága miatt viszonylag kevés erő vihető bele egy-egy csapásba. Inkább a láb használata dominál, de a különbség nem túl nagy: 60%-40% a lábtechnikák javára. A technika rengeteg ugrást, kitérést foglal magába, így a védekezés sem szenved csorbát. A harci értékek:

	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	11	13	14	K6-2
Láb	12	15	9	K6-1
Nisen kard	7	12	11	K6+1

Kovi és Lord Critai

A boszorkánymesterek és a gyógyítás

Már maga a cím is ellentmondást sugall, gondolhatják sokan. Valóban, a boszorkánymesterek, a fekete mágia hírhedt alkalmazói nem jóságuknak, emberségüknek, a gyengék védelmében elkövetett tetteiknek köszönhetik hírnevüket. Mi több, rontásokkal manipuláló mágiájuk borzalmas betegségeket szabadíthat el, egész falvakat, városrészeket fertőzve meg. A sebek gyógyításában sem arattak komoly elismerést szerte Yneven, mivel szinte senki sem tudott olyan esetről, amikor egy boszorkánymester keze érintése nem halálos vágást, hanem annak beforrását eredményezte volna. Nos, a látszat sokszor csal, ahogy ebben az esetben is. Jelentős különbséget tehetünk ugyanis a nem akar és a nem tud között. A fekete mágia ezen ismerőinek sok varázslata használja az áldozat életerejét, a betegségek okozásának pedig minden kétséget kizárólag ők a mesterei. Márpedig ilyen hatalommal nem csak ártani lehetséges. Az igazsághoz tartozik, hogy a boszorkánymesteri mágiának meglehetősen új fejezete a gyógyítás. Megalapozása egy toroni mesterhez, Pererrio de Garrarohoz köthető. De Garraro P.sz. 3120 környékén született Shulurban, a birodalom fővárosában. Nem volt különösebben szorgalmas ifjú, nem becsülte a vak hitet, minden téren megvetette a fanatizmust, és híres volt makacsságáról is. Kivételes képességeinek hála, örökös elégedetlenkedése és határtalan cinizmusa ellenére is elismerték tehetségét: hamarosan igazi mesterek tanítványa lett, akik gondos alapossággal vezették be a hatalomra éhes de Garrarot a fekete mágia kegyetlen titkaiba. Az ifjú tanonc gyorsan tanult, de ellentétben sok társával, ő magyarázatokat is keresett. Még neki sem adatott meg, hogy a tanult mágia működését megértse, ám kísérletei sok új eredménnyel gazdagították a toroni mesterek tudományát.

De Garraro igazi áttörést ért el, amikor töprengései során eljutott a kérdéshez: vajon miért nem gyógyítanak a boszorkánymesterek? Nem tudnak tán, vagy csupán filozófiájukkal ellentétes volta miatt nem foglalkoztak komolyan a dologgal? A kérdés azért ejtette gondolkodóba, mert tisztában volt a Hatalom Italának szervezetre gyakorolt káros hatásával. Tudta, hogy az energiákat felszabadító szer minden alkalommal megkínozza a szervezetet, mintha magából a testből facsarná ki a mágiához szükséges forrásokat. A Hatalom Italának elfogyasztása után a szervezet sokkal gyengébb, nehezebben áll ellent a mérgeknek és betegségeknek, és megviseli a hosszú fizikai megterhelés is. De Garraro ezen kívánt változtatni. Először megpróbálta módosítani az Ital összetételét, elkészítési módját - ám sikertelenül. Azok a folyadékok, melyek ártalmatlanok voltak, nem juttatták Manához az elfogyasztót. Az ifjú boszorkánymester belátta, valóban a test kimerítése árán születhetnek csak varázslatok, így ezen nem változtathat. Ekkor tért át a gyógyítás kérdéseire. Ha a betegséget nem tudja legyőzni a szervezet, miért ne győzhetné le a mágia? A mérgeket semlegesítő formulák példájára megkísérelte megalkotni a betegségeket gyógyító igéket. A több hónapos munkát végül siker koronázta. A megalkotott eljárás egyetlen hátránya - mely a Méreg semlegesítésnél is komoly hátulütő - csupán a jelentős Mana-igény volt. Hiszen a papok sokkal könnyebben semlegesíthetik mind a mérgeket, mind a betegségeket. De Garraro tehát nem adta fel, tovább kutatott. Újabb fordulat volt szükséges ahhoz, hogy ismét eredményes lehessen. A boszorkánymester rájött, a semlegesítés, amellet, hogy a fekete mágia keretein belül nehézkes, felesleges is. Hiszen az áldozat testében tökéletes fegyver van - vagy betegség, vagy mérge. Nincs hát más teendő, mint ezeket támadásra felhasználni. Ezzel a boszorkánymester szervezete felszabadul az adott hatás alól, más ellenben áldozattá válik. Mikoron ezen mágikus formulák kidolgozásával is elkészült, további kutatásokat végzett magával az életerővel is. A Nekromanciának nem az élőholtakkal, hanem az élő emberekkel kapcsolatos ágában jutott jelentős felfedezésekre. Ezeket - továbbá a fent leírt betegségekkel foglalkozó varázslatokat - foglaljuk most össze. Következzenek tehát Pererrio de Garraro varázslatai:

Betegség mágia

Ebbe a csoportba azok a varázslatok tartoznak, melyek betegségek lefolyását befolyásolják, vagy azonosításukban jutnak szerephez. Tulajdonképpen a Rontások hatását is módosíthatják, így érdemes a két csoport közötti kapcsolatokra is figyelmet fordítani - esetenként még ütőképesebb kombinációk létrehozására nyílik lehetőség.

Betegség gyógyítása

Típus: betegség mágia

Mana pont: 22

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkánymester mindenfajta betegséget meggyógyíthat, ha annak súlyossága Nagyon súlyos vagy annál kisebb. Ennek végrehajtásához a varázslat megidézőjének rá kell helyeznie kezét a gyógyítandó testére, s két percen át koncentrálni. Ha a varázslat közben a boszorkánymestert megzavarják, a Mana-pontok elvesznek, a betegség pedig egy kategóriával rosszabbodik. Ekkor - és csak ekkor -, ha a boszorkánymester nem saját magán gyógyított és a betegség fertőző természetű, a gyógyítónak Egészségpróbát kell dobnia. Ennek sikertelensége esetén maga is elkapja a kórt. A felhasználandó Mana-pontok száma nem függ a betegség súlyosságától, a hatás pedig már a varázslat megkezdésekor érezhető; a kór semmiféle további hatást nem vált ki a mágia első szavainak elhangzása után. A boszorkánymester meglehetősen ritkán alkalmazza ezt a varázslatot, mivel nem csekély a Mana igénye, és csak a kevésbé veszedelmes állapotokban használható. Amennyiben saját magán alkalmazza, a varázslat mindenképp sikeres. Ha más élőlényre olvassa rá a gyógyítást, annak sikeres Egészségpróbát kell dobnia. A dobás annyi pozitív módosítóval történik, amennyi a varázslat Erőssége. A gyógyítás erőssége 4 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Betegség befolyásolás

Típus: betegség mágia

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: egészségpróba

A varázslat lehetővé teszi, hogy egy betegség lefolyását a boszorkánymester megváltoztassa. Ez mindkét irányba történhet, a varázslat alkalmazója ronthat vagy javíthat a mágia alanyának állapotán. A javítással át lehet billenteni a beteget a Kritikus - Nagyon súlyos határon, így a gyógyítás is lehetővé válik. A rontás hasznát kár lenne ecsetelni - kellő gonosszággal és Mana-ponttal egy egyszerű meghülés is halálos kórrá válhat. A varázslat sikeres alkalmazásához a boszorkánymesternek meg kell érintenie az áldozatot. Ez közelharcban sikeres Támadó dobást igényel. Az áldozat sikeres

Egészségpróbával ellenállhat a varázslat hatásának. Az Egészségpróbát az Erősségnek megfelelő negatív módosítóval kell dobni, az Erősség pedig 5 Mana-pont feláldozásával 1E-vel növelhető. A varázslat Mana-pont igénye attól függ, hány kategóriával kívánja a boszorkánymester megváltoztatni a betegség lefolyását. Egy kategóriányi változtatás - például Súlyosból Nagyon Súlyosba - 12 Mana-pont. A pontos számok az alábbi táblázatból olvashatóak le:

Kategória változtatás	Mana-pont
1	12
2	20
3	27
4	33
5	38
6	42
7	46
8	50

Fontos megjegyezni, hogy egy betegség súlyossága sohasem lehet magasabb az adott kór maximális súlyosságánál. Hiába áldoz fel a boszorkánymester akár 40-50 Mana-pontot is, az áldozat nem halhat bele néhány perc alatt, mondjuk, hajhullásba. Persze ahhoz, hogy a varázslat igazán hatásos legyen, nem árt, ha a boszorkánymester tudja, milyen betegségben szenved az áldozat, s hogy az mennyire hatalmasodott el a szervezeten. Mivel a kategóriák pontos határát nem ismeri, érdemes inkább nagyobb változásokat előidéznie, bízva abban, hogy az elegendő lesz - akár a gyógyítható küszöb elérésére, akár a gyors leépülés előidézésére. A kategóriák bizonytalansága csak akkor nem érvényesül, ha a boszorkánymester saját magán változtatja meg a betegség lefolyását. Ebben az esetben mindig érezni fogja, mennyi változtatás szükséges, hogy a gyógyítható Nagyon súlyos kategóriát elérje a betegség.

Betegség azonosítása

Típus: betegség mágia

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a boszorkánymesternek lehetősége nyílik minden fontos információt megtudni egy betegségről. A varázslat megidézése után ismerni fogja a lefolyás súlyosságát, a betegség pontos hatásait, terjedésének körülményeit. A gyógyítás módjáról természetesen csak akkor lesznek elképzelései, ha ismeri a betegség lehetséges ellenszereit, vagy mágiához folyamodik. A varázslat felismeri a boszorkánymesteri mágia eredményeként megjelent kórokat is - az azonosító tehát minden efféle esetben tudni fogja, hogy a beteg boszorkánymesteri mágiának esett áldozatul. Ez befolyásolhatja az esetleges gyógyítási szándékot is.

Betegség átadása

Típus: betegség mágia

Mana pont: 18

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: egészségpróba

A varázslat segítségével a boszorkánymester két legyet üt egy csapásra. Megszabadul az őt kínzó kórságtól egy idegen kárára - s ha az történetesen valamely ellenfele, úgy megoldotta a leszámolást is. A mágia alkalmazásakor semmi egyéb nem történik, mint hogy a boszorkánymester áthelyezi a szervezetében jelenlévő betegséget. A varázslat alkalmazásához mindenképpen kell egy áldozat, aki a kór további hordozója lesz. A célpont Egészségpróbát tehet a betegség legyőzésére. Amennyiben a próba sikeres, a kór eljutott ugyan a kiszemelt áldozat szervezetébe, de ott nem tudott megtelepedni, megsemmisült. Ha az Egészségpróba nem sikerül, a betegséget semmi sem állíthatja meg. Különlegessége a varázslatnak, hogy a kapott betegség szintje nem függ attól, mennyivel rontotta el az Egészségpróbát az áldozat. Minden esetben a boszorkánymester szervezetében utoljára uralkodó súlyossággal jelentkezik az új szervezetben. Ez lehet a magyarázata annak, hogy némely igazán elvetemült boszorkánymester először saját szervezetében súlyosítja a betegséget, majd az azt követő körben másra testálja a kórt. Ehhez persze meg kell érinteniük az ellenfelet. Megjegyzendő, hogy a boszorkánymesternek semmi kockázata nincs (csak a Támadó dobás) - ha az áldozat sikeres Egészségpróbát tett, a betegség akkor is átadódott, de gyenge volt, így nem hatott a kiszemelt célpontra. Az Egészségpróba sikerének esélyét ebben az esetben is az Erősség növelésével csökkentheti a boszorkánymester - 1E erősítés 4 Mana-pont ráfordításával lehetséges.

Méregmágia

*E*bbe a csoportba csak egy kiegészítő varázslat tartozik, mely szinte mindenben megegyezik a Betegség átadásával. Jelen esetben természetesen méreg hatásának továbbadásáról beszélünk.

Méreg átadása

Típus: méregmágia

Mana pont: 22

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: egészségpróba

A boszorkánymester a betegségekhez hasonlóan mérgeket is átplántálhat az áldozat szervezetébe. A méreg addigi hatásait ez természetesen nem semlegesíti, az áldozatban azonban a méreg minden tekintetben úgy fog működni, mint a boszorkánymester szervezetében. Amennyiben egy méreg hatása egyszeri volt, például azonnali Fp veszteség, a varázslatot a mérgezést követő 15 körön belül érdemes alkalmazni, utána ugyanis a szervezet semlegesíti az ártalmas anyagot. Ha a méreg hatása görcs, bénulás vagy hasonló állapot előidézése volt, a varázslat alkalmazásával a hatás a boszorkánymesteren azonnal megszűnik, az áldozat testébe pedig teljes értékű méreg kerül. Ha a boszorkánymester megmérgezésekor sikeres Egészségpróbát dobott, tehát a méreg rajta nem fejtette ki hatását, még 10

körön át elegendő mennyiségben áll rendelkezésre a szervezetben ahhoz, hogy a varázslat alkalmazható legyen. A 10. kör leteltével a mérge lebomlott, nem adható tovább. Az áldozat ellenállhat a varázslatnak, sikeres Egészségpróbával. A próba módosítójának meghatározásakor mindig a mérge szintje a mérvadó. Ezt a szintet a boszorkánymester tovább erősítheti, 6 Mana-pont felhasználása 1E-t növel.

Nekromancia

A Nekromancia varázslatait két újjal gyarapította de Garraro munkássága. Ezek mindegyike az élőkben jelenlévő életerővel, s nem az élőholtak energiáival manipulál. Sajátos formái a gyógyításnak és gyógyulásnak, melyek mögött felismerhető a boszorkánymesteri mágiára oly jellemző eredményesség, önzőség és hideg, számító gonoszság.

Életerő átadása

Típus: nekromancia

Mana pont: 16

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: lásd a leírásban

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester fekete mágiája eredetéből, módszereiből adódóan nem teremthet életerőt, igazi életet. Gondoskodhat azonban kedvezőbb újraelosztásáról. Ennek jó példái az Életerő szívásra épülő mágiák. Az Életerő átadása is ebbe a csoportba tartozik. A boszorkánymester érintése az Életerő szívás szabályai szerint 2k10 Sp-t csapol le az áldozattól. Ez ellen semmiféle ellenállás nincs, bár végrehajtásához sikeres Támadó dobás szükséges. Az így szerzett életerőt a boszorkánymester átadhatja bárkinek (saját magának nincs értelme, akkor egyszerűbb - és kevesebb Mana-pontból megoldható - az Életerő rablás alkalmazása). Az átadás pontosan úgy történik, mintha a boszorkánymester saját magát gyógyítaná. Az eddigiek alapján a varázslatból nem sok haszna származik magának a boszorkánymesternek. Ám most következik a lényeg. A varázslat alkalmazója a „gyógyítást” követő 48 órában az átadott életerőt mindenféle mágia használata nélkül visszaveheti, és saját testének építésére használhatja fel. Nem tesz hát mást, mint raktározza az energiát más szervezetében. Ha a 48 óra letelt, az energia már nem nyerhető vissza többé, 48 órán belül azonban bármikor. Meglehetősen kínos lehet ez egy csatában például, amikor az áldozat már alig áll a lábán az energia visszavételének pillanatában. A gyógyítás végrehajtása ellen nincs Ellenállás, de ehhez is meg kell érinteni a célpontot. Az energia visszanyeréséhez elég látni az eddigi raktározót; Mágiaellenállásnak sincs helye az életerő visszavételekor. További Mana-pontok ráfordításával a sebzés nem növelhető.

Életerő raktározása

Típus: nekromancia

Mana pont: 22

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Az életerő raktározása egyike azon boszorkánymesteri varázslatoknak, melyek drágakövet igényelnek végrehajtásukhoz. A drágakőnek alkalmasnak kell lennie az életerő befogadására. Erre a célra kizárólag általános hatású drágakövek, mint smaragd, rubin, avagy rózsakvarc használható. A karátok száma megmutatja a maximálisan tárolható Ép-k és Fp-k számát. Egy karát egy Ép avagy 3 Fp befogadására alkalmas. A varázslat első része mindenben megegyezik az Életerő szívással. A második rész, a nyert életerő felhasználása a különös - a boszorkánymester ugyanis az energiát az előkészített drágakőben helyezheti el. Így a 2k10 Sp-ből annyi tárolható, amennyit a karátszám lehetővé tesz. A kőből csak a boszorkánymester nyerheti vissza az életerőt, azaz kizárólag saját maga gyógyítására alkalmazhatja. A behelyezett életerő korlátlan ideig a kőben maradhat, állandóan jelenlévő forrást jelentve veszély esetére. Az Ép-k és Fp-k kinyerése Mana-pontot nem igényel, a szükséges koncentráció is csak 2 szegmens hosszú, ám egyszerre kell felhasználni az összes tárolt energiát. Természetesen a boszorkánymester ezen az úton is csak Max. Ép-ig és Max. Fp-ig gyógyulhat, akármennyi életerő volt is a kőben.

Kovács Adrián



Térkapuk

2. rész

Pyarroni Térkapu Háló

A Pyarroni Térkapu Háló csak és kizárólag a Pyarroni Államközösség államait köti össze. Működésében és felépítésében is gyökeresen különbözik a Nagy Térkapu Hálótól (RÚNA 2). Alapvetően centrális elrendezésű, azaz minden térkapu Pyarronba vezet, egyik államból sem lehet közvetlenül eljutni a másikba. Használata ingyenes, ám az utazó jobb, ha számol vele, hogy átkeléskor Pyarron varázslói felületesen megvizsgálják: asztrálisan és mentálisan „átvilágítják”. Az államellenes terveket forralók, a rosszban sántikáló vagy titkolózó kalandozók válasszák inkább az utazás hagyományos, bár fárasztóbb módját.

A Pyarroni Térkapu Háló egyidős az Államközösséggel, egyik sem létezhetne a másik nélkül. A Háló biztosítja az összeköttetést a Délvidéken szétszórta elhelyezkedő államok között, hiszen a veszedelmektől terhes, lakatlan vidéken még az utak is ritkák. Amint egy ország felvétetett az Államközösségbe, a Fehér Páholy nyomban megajándékozta egy Pyarronra nyíló térkapuval - így jött létre a Pyarroni Térkapu Háló. A déli és északi kapuhálózat egyesítésekor Pyarron inkább vállalta majd' féltucat új, a dorani elven működő térkapu elkészítését, semhogy saját rendszere önállóságát elveszítse. Így a mai napig megtartotta rendelkezési jogát a teljes Pyarroni Háló felett. A Pyarroni Háló kapui masszív, kyr diadalívre emlékeztető épületek. Egyetlen boltívük alatt több szekér is kényelmesen elhaladhat egymás mellett. A dorani jellegű kapukkal ellentétben nincs külön érkezési és indulási oldaluk, mindkét irányból átjárhatók; attól eltekintve, hogy két oldaluk több ezer mérföldre is eshet egymástól, egészen közönséges kapunak látszanak. Kereskedelmi forgalmat bonyolítani rajtuk keresztül egyáltalán nem tilos, sőt, a kereskedőket - míg csak tiltott áruk forgalmazásával hitelüket nem veszítik - kiemelt szívélyességgel fogadják. A kapuk használatának szabályait csak háborúk esetén, vagy egyéb vészhelyzetben szigorítják; olykor a Hálót le is zárják.

Titkos szentélyek

Ynev legszerteágazóbb térkapurendszerével kétségtelenül a Pyarroni Egyház rendelkezik. Valójában nem is állandó térkapukról, hanem esetenként aktivált térkapu- és teleport-pentagrammákról van szó. Legtöbbjük csak gyalogosan használható, de némelyik átmérője elegendő lovasok befogadására is. Pyarroni templomok kazamatáiból vezetnek eldugott, ősi, apró szentélyekbe. Efféle szentélyek a világ minden táján rejtőznek, az idők során számuk több ezerre gyarapodott. Létükről titkos lajstromot vezettek, ám Ó-Pyarron pusztulásával számtalan feledésbe merült közülük. A pentagrammák aktiválásának módját csak a papok ismerik, s mivel a szentélyek holléte titok, ritkán nyitják meg azokat kívülállók előtt. Főként az Egyház és a pyarroni titkosszolgálat használja őket, többnyire sürgős üzenetek Pyarronba juttatására; olykor papok, ügynökök vagy más bennfentesek járnak át rajtuk. Rendkívüli kapcsolatokkal kell bírnia annak a kalandozónak - netán kalandozó csapatnak - kinek rendelkezésére bocsátják az utazás eme módját.

A távoli kapuszentélyek általában nem nagyobbak egy kerti pavilonnál - melyre gyakran hasonlítanak is. Elhagyatott tájon épültek, lakatlanok, gyakran romosak - de sosem annyira, hogy

lényegük, a pentagramma használhatatlanná válják. Aki efféle épületbe botlik, soha nem tudhatja biztosan, vajon valóban térkapuszentély-e; és ha sejti is, nem ismeri a módját, miként keltse életre.

Ideiglenes térkapuk

Időlegesnek nevezzük a varázslók - vagy más mágiahasználók - által, varázslatokkal nyitott térkaput, teleportot. Technikailag időlegesnek minősül az Örökkévalóság mozaikkal nyitott térkapu is.

Bárkiben felmerülhet a kérdés, mi szükség volt mágusok közreműködésére a déli és az északi térkapuhálók kialakításához, amikor térkaput nyitni már egy közönséges varázslónak sem jelent nehézséget. Nos, a kérdés jogos. A különbség nem is a működésben, hanem a biztonságosságban rejlik. Az időleges térkapuk nem hoznak létre megbonthatatlan falú alagutat a tér szerkezetében, azaz nagy tudású varázsló vagy mágus képes úgymond „rájuk csatlakozni” - ezáltal eltérítheti az átkelőket, akik így egészen máshová érkeznek, mint ahová eredetileg készültek. A mágusok készítette, gyakran kökeretbe foglalt térkapukkal ellenben ilyesmi soha nem történhet meg. Ez a fő oka annak, hogy óvatos kalandozók csak vészhelyzetben közlekednek maguk nyitotta térkapun.

Ideiglenes térkapu megnyitásához gyakorta a varázsló közvetlen jelenléte sem szükségeltetik, mivel Yneven se szeri, se száma a bárki által használható kapunyitó varázstárgyaknak.

Kráni térkapuk

Minden politikus, mágus és hadvezér egyetért abban, hogy Krán valószínűsíthetően több száz, a világ különféle tájaira nyíló térkapuval rendelkezik. Pontos helye azonban mindössze egy tucatnyinak ismert. Ezeket oly erős védómágia óvja, hogy megszüntetésük nem éri meg a temérdek fáradságot (néhányukat pedig már évezredek óta nem használják).

A Kráni Birodalom a határain túl főként ideiglenes térkapukat használ. Ezeket varázslók, vagy általuk készített mágikus hatalmú tárgyak nyitják meg. A legjellemzőbb efféle eszköz a füstkvarc, mely, ha megfelelő hatalommal ruházzák fel, bárki kezében alkalmas térkapu nyitására (mindössze az aktiváló varázsszót kell ismerni). Minden felhasználás előtt fel kell tölteni, s ekkor kerül meghatározásra az úti cél is. A szürkésbarna követ álcázásként előszeretettel ágyazzák ékszerekbe - kráni fejedelmeknél és kémeknél gyakran látni efféle drágaságot.

Krán varázslói legszívesebben a Térkapu Pentagrammákat alkalmazzák, némi előrelátással kiegészítve. Az egymással szimpátia viszonyban álló iker-jel egyikét jó előre felrajzolják otthonukban, rendházukban, így a hazatéréshez elegendő csak a párját elkészíteniük.

Godoni kapuk

A térmágia a Godoni Birodalom elpusztítása során Krán egyik leggyakrabban alkalmazott eszköze volt. A Felföldet Kránnal összekötő kapukon eleinte orkok özönlöttek, később aquirok keltek át. A Keleti és a Nyugati Kapu irtatlan kőboltíve a mai napig áll, s az aquir varázsigé ismeretében használható is.

A rossz emlékű Déli Kaput szintén a „sötét népek” nyitották, egy Káosz és Halál fertőzte Külső Síkra. A kapu sosem látott asztrál- és mentáldémon-fajzatokat okádott magából, ennek kultikus és hétköznapi megnyilvánulásai a mai napig fellelhetők a Felföld népszokásaiban, de még Shadon kultúrájában is. Szerencsére a kapu holléte a feledés homályába merült - bár egyesek állítják máig nem zárult be tökéletesen.

A hegyekben megbúvó Északi Kapu Godon mágusainak munkája, ezen keresztül menekült el a birodalom népe az összeomláskor. Pontos helyét kevesen ismerik, a használatához szükséges varázsszót pedig alig egy tucatnyian. Különlegessége, hogy nincs túlsó oldala, bárhová eljuthat rajta keresztül az utazó, vagy bárhonnán visszatérhet a Felföldre. Nem csoda, ha az Északi Kapu titkát a beavatottak féltékenyen őrzik.

Nyulászi Zsolt



Kadal pap

Az előzőekben már szó esett a törpék népének isteneiről, de a papok képzettségei, különleges képességei továbbra sem láttak napvilágot. Az olvasók érdeklődő kérdéseire válaszul, következzen hát Kadal papjainak leírása.

A drágakövek és ércek ura rendelkezik a legtöbb hívővel és a legtöbb pappal Tarin hegyláncai közt. A papok közül többen is kalandozni indulnak - zömmel nem azért, hogy Kadal hatalmát megmutassák az embereknek, inkább tapasztalatot kívánnak szerezni távoli birodalmak barlangjairól, esetleges drágakőlelőhelyeiről. Semmi sem csigázza fel őket annyira, mint a lehetőség, hogy ritka kövek - különösen vörös rubin - birtokába jussanak. Örült küldetések tucatjait vállalták már, ha arról szereztek tudomást, hogy az út végén különleges drágakőre lelhetnek. Ezen szenvedélyüket sokan, sokféleképpen kihasználták már, de a törpék eleddig elég makacsnak bizonyultak ahhoz, hogy ne változzanak meg. Megfontolják az ismeretlenek - többnyire emberek - ígéreteit, majd felméri a csalás illetve nyereség esélyét, és döntenek - legtöbbször a megbízó kedve szerint. A papok és barlangok viszonyát egyébiránt jól jellemzi a tény, hogy az új tárnák, folyosórendszerek megáldása is Kadal papjainak feladata. Persze, a papok nem mindig oly hevesvérűek, mint amikor ritka drágakövekről esik szó - mi több, ők képviselik a törvényt, rendet és igazságot Tarin tárnáiban. Mint már Kadal leírásánál említésre került, ők alkotják a törvényhozó papok csoportját, hasonlóan Dreina híveihez. Kadal papjainak építész tudását is legendák övezik. Az Északi Szövetség birodalmaiban - különösen Gianag hercegségében - gyakran bízzák meg őket kastélyok, várak, paloták tervezésével. A törpék legtöbbször boldogan vállalják a feladatot, megpróbálnak megfelelni az emberek ízlésének és saját népük építészeti kultúrájának egyaránt. Ez olyan kihívást jelent, melynek sikeres teljesítésekor valóban híven szolgálják istenüket.

Képzettségeik 1. szinten:

Képzettség	Fok
3 fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Pszí	Mf
2 nyelvtudás	Af 5,4
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret (saját)	Mf
Történelemismeret (törpe)	Mf
Történelemismeret (emberi)	Af
Pajzshasználat	Af
Térképészet	Mf
Legendaismeret (törpe)	Af
Építész	Mf
Értékbecslés	Mf

A további szinteken megkapott képzettségek:

Szint	Képzettség	Fok
2.	Vakharc	Af
3.	Legendaismeret (törpe)	Mf
5.	Pajzshasználat	Mf

A Kadal-pap fegyvertára

Kadal papjai nem kedvelik a nehéz páncélokat, a nagy, kétkezes fegyvereket, mivel ezek nehezítenék a mozgást a kiépítetlen barlangok keskeny folyosóin. Sokkal szívesebben forgatnak egykezes csatabárdot, csatacsákányt, s előszeretettel használnak mellettük kicsi vagy közepes méretű, kerek pajzsot. Ezeket, ha nincs szükség rájuk, legtöbbször hátukra szíjazva hordozzák. A páncélok választásakor is a könnyebben kezelhető, de nemes vérteket szeretik, a lánc- és sodronyíngeket. Megeshet, hogy pikkelyvértet öltenek, de ez meglehetősen ritka. Dobófegyverük legtöbbször hajítóbárd, ám a török használata is elterjedt. Sokan értenek közülük a könnyű nyílpuska használatához, az íjakat ellenben nem sokra becsülik.

A Kadal-pap különleges képességei

Kadal meglehetősen komoly hatalommal ruházta fel követőit. A papok elsődleges képessége a papmágia használata. Mana-pontjaik száma nem $6+k3$ szintenként, mint mások esetében, hanem minden körülmények közt 8 Mp. Kadal a Természet és Élet szférákban rendelkezik befolyással, papjai ezek varázslatait használhatják.

Különleges képességeik közül az elsőt 3. Tapasztalati szinten képesek alkalmazni először. Befolyást nyernek a törpék drágakő mágiájába, annak is azon területébe, mely a rubinokkal foglalkozik. Egy hónapban egyszer megáldhatnak egy követ - Szertartás varázslat segítségével -, s ezt fegyverbe foglalhatják. A kő áldásakor meg kell jelölniük egy ellenfelet - egy személyt vagy szörnyeteget -, akinek elpusztítására a fegyver megszenteltetik. A kiválasztott célpontnak mindenképpen vallásuk - vagy a vallás által képviselt értékek, az Élet és a Rend - ellenségének kell lennie. Amennyiben ez nem igaz, a mágia hatástalan lesz. A követ befoglaló fegyver kijelölt áldozata ellen a következő módosítókkal rendelkezik (alapértékein kívül): KÉ: +10 TÉ: +25 VÉ: +15. Sebzését a mágia a kétszeresére növeli. A mágikus fegyver képességei addig maradnak fenn, míg a kijelölt ellenfél életben van. A halál bekövetkeztéig a pap sem teheti semmissé a mágiát, hogy a rubint esetleg másra használhassa.

5. szinten a rubinnal kapcsolatos második különleges képességük birtokába jutnak. Ez részben hasonlatos a fentihez: ugyanúgy havonta egy alkalommal használható - az eredmény azonban nem rombolás, hanem építés. A megáldott kő felhasználója - amennyiben vallása nem ellentétes Kadal szféráival - gyógyítani képes segítségével, naponta legfeljebb háromszor. A kő egy alkalommal vagy 4 Ép-t vagy 15 Fp-t gyógyít használóján. A rubint mindössze 13 alkalommal lehet igénybe venni, azután hatalma elvész. „Kimerülése” után természetesen ismét felhasználható lesz, akár erre, akár fegyverbe foglalásra.

A harmadik képesség birtokába 9. szinten jutnak Kadal papjai. Ez nem más, mint a barlangok szikláinak formázása. A pap naponta egyszer használhatja a képességet, melynek segítségével két dolgot tehet. Első lehetősége, hogy Tapasztalati szint-8 köbméter követ formázzon tetszése szerint. Hatalmát másként felhasználva egyetlen intésével folyosót nyithat egy sziklafalba, legfeljebb azonban 3 méter hosszán. A járat magassága törpékhez méretezett, így emberek csak meggörnyedve juthatnak keresztül rajta. A folyosó 12 körig marad nyitva a sziklában, azután a fal eredeti állapotába zárul vissza.

Kovács Adrián

Tetoválások

A legtöbb ynevi boszorkánymester testét mágikus tetoválások, rajzolatok, rúnák borítják, melyek különös dolgokkal ruházzák fel viselőjüket. Ez nem más, mint a varázslói jelmágia boszorkánymesterek által alkalmazott változata, a tetoválásmágia. Itt a rajzolatot (jelet, rúnát) minden esetben a boszorkánymester élő testére tetoválják, de az egyszerűbbek (látás-, halláserősítés, macskaszem, őrzőszem) mások testére is rákerülhetnek. (Bár ilyenkor többnyire gondot okoz, hol találunk boszorkánymestert, aki a későbbiekben feltölti a bélyegeket.) Ezek a jelek általában ezüstérme nagyságúak, de például az, melynek segítségével a boszorkánymester hatékonyabban forgatja fegyverét, akár egész karját is beboríthatja. A tetoválások - eltérően a boszorkánymesteri varázslatoktól - nem annyira a pusztítást, mint inkább a boszorkánymester védelmét szolgálják. Találhatunk átoktól védő rúnát, anyagtalanná tevő rajzolatot, vagy akár olyat, amitől viselője láthatatlanná válik. Azonban - igaz, csak kis számban - akadnak támadó jellegű tetoválások is. Némelyek félelmet sugároznak a támadó felé, mások egyszerűen csak felerősítik a boszorkánymester mentális befolyását. A jeleket felhasználóik előre betanulják, a hozzájuk tartozó mágikus tulajdonságokkal együtt. Maguktól nem képesek tetoválást kreálni. A legtöbb rajzolatot Ein Endorel: Aritum tevrel (Mágikus rajzolatok) c. könyvében találhatjuk. Az igazsághoz tartozik, hogy kevés boszorkánymester juthat birtokába e ritka és drága műnek. A kötet példányaira szüntelen vadásznak az Aranykör lovagrend tagjai és más, a boszorkánymesterek hatalmának megtöréséért küzdő erők. A mű szerzője, Ein Endorel abasziszi születésű, de kétes hírű iskoláit már Toron fővárosának falai között végezte. Toron jeles boszorkánymesterei nehezen fogadták tagjaik közé a külhoni ifjút, ám Ein Endorel tehetsége és mágiaelméleti téren mutatott tudása lassan legyőzte a származásából adódó ellenérzéseket. Az abasziszi boszorkánymester sokat értekezett varázslókkal, mivel nemcsak a hatalomhoz vezető út, a varázslatokat mozgató erők rejtelmek is érdekelték. Rögtön felkeltette érdeklődését a varázslók jelmágiája, s a maga szerény lehetőségeivel és a boszorkánymesteri tudás segítségével kutatásba fogott.

Az első rajzok meglehetősen esetlenek voltak, ám nem az jelentette a fő problémát. A tetoválások nem tudták megőrizni a beléjük foglalandó manát. Az egyre újabb sikertelen kísérletek eredményeképp Endorel arra gondolt, a rajzok megalkotásakor kell felhasználnia. A következtetés helyesnek bizonyult, az így elkészített ábrák már alkalmasak voltak a varázslatok energiáinak befogadására. Ezek után már csupán ötletek és idő kellett az új mágiaforma tökéletesítéséhez. Az ismeretek kötetbe foglalása majd egy évet vett igénybe. A mű eredetijét azóta is Shulurban őrzik, másolatai azonban eljutottak Ynev számos pontjára. Endorel munkáját sokan komoly veszélynek tartják, véleményük szerint a könyvben leírtak tág teret nyithatnak a további kutatásoknak, melyek következményeképp a boszorkánymesterek megsokszorozhatják eddigi hatalmukat. A fóliáns létét több évtizeden át sikerült titokban tartani, de egy, az Északi Szövetség megbízásából tevékenykedő kalandozó csapat nyomára jutott a toroni boszorkánymesterek féltve őrzött kincsének. A hírrel három nap ámokfutáshoz hasonlatos menekülés után sikerült elérni Tiadlan biztonságos határát. Doran varázslói azonnal felismerték a kötet jelentette veszélyt, s értesítették Krad és Dreina lovagjait is. Az inkvizíció roppant gépezete lassan, de határozottan lépett működésbe. Ennek hatására az Yneven keringő példányok száma megcsappant, de tájékozott boszorkánymesterek tudják, hogyan, honnan juthatnak hozzá. Így a tudás nem veszett el, birtokában a boszorkánymesterek valóban félelmetes dolgokra képesek. Lássuk, hogyan írja le Ein Endorel a tetoválás készítésének módját:

„...A rajzoló két napig böjtöl, s a harmadik nap megkezdí szerszámai megtisztítását. Füstölő párájába helyezi a tűt, és kikeveri a festéket. Ez tartalmazzon csontörleményt, hamut, tintát, s néhány cseppet a rajzoló véréből. A jel felrajzolását éjközép idején kezdje meg, s a tetoválás művelete alatt

egyfolytában kántálja a jelhez tartozó mágikus litániát. Ily módon plántálhat Manát a jelbe, amely majdan életben tartja, s őrzi a bélyeg mágikus hatását. A tetoválás elkészültével a viselő immár birtokába jutott a csodának, de még nem képes felhasználni. Ehhez újabb Manát igényel a rajzolat, csak eztán kezdi meg működését. A hatás addig tart, míg fel nem őrlődik a jelnek másodjára adományozott Mana. Ha ez elfogyott, megszűnik a varázslat hatása, s csak a litániával bekerült Mana őrzi emlékét, egészen újabb feltöltésig...”

Most nézzük, mit is jelent ez: Minden rajzolathoz tartozik egy litánia, mely minden esetben 7 Mp-t helyez el a tetoválásban. Ez lényegében egyfajta kötőelem, amely az egyes használatok közt őrzi a jel mágikus erejét. Ahhoz, hogy a jelbe plántált varázslat létrejöhessen, újabb Mana-pontokat kell áldozni. Ezek fogják táplálni a rajzolatot a hatásidő alatt. A Mana elfogytával - a hatásidő lejártával - a varázslat megszűnik. Ezután már csak 7 Mp-ot tartalmaz, amely az újabb használatig őrzi a jel hatását. A tetoválásoknak azonban megvannak a veszélyei is. Ha a rajzolat megsérül, nem csak a mágikus hatás szűnik meg, de a felszabaduló Mana akár el is pusztíthatja a jel viselőjét. (Számszerűen kifejezve: 1Mp x k6/3Fp veszteség). Annak esélye, hogy harcban a rajzolat megsérül, a méretektől függően 5-20 % lehet. Néhány gyakoribb, elterjedtebb tetoválás:

Látójel

Mp: 7

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc (6 kör)

Időtartam: 6 óra

Ezt a jelet viselője bal szeme alá szokás tetoválni. A rajzolat képessé teszi a boszorkánymestert, hogy látása kétszerte élesebb legyen az addiginál.

Hallójel

Mp: 7

A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

A jelet rendszerint valamelyik fül mögé, a fejbőrrre rajzolják. A tetoválás hatására a hallás kétszerte élesebb lesz, s a felhasználó képes zajban is kiszűrni a számára fontos hangokat.

Macskaszem

Mp: 7

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

A jelet a jobb szem alá tetoválják. Hatására a boszorkánymester az ultralátás képességére tesz szert (20 m távolságig), és képessé válik a 2E láthatatlanság érzékelésére is.

Őrző szem

Mp: 10

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

Ez a mágikus rajzolat a boszorkánymester homlokát ékteleníti. Este, elalvás előtt szokás aktiválni, ugyanis alvás alatt a szem ébren őröködik. Ahhoz, hogy a boszorkánymestert ilyenkor meglephessék, -40%-kal kell a lopkodási esélyt dobni (esetleg láthatatlanná kell válni), ellenkező esetben a „szem” felébreszti tulajdonosát. A pszi Emlékfelidézés diszciplínával felidézhetők azok az események, melyek a „szem” működése alatt a helyszínen történtek.

Szellemtest

Mp: 20/35

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

A mágikus rajzolat a mellkas közepén helyezkedik el. Feltöltve a boszorkánymester teste (csak a teste, ruházata és eszközei nem) I. vagy II. fokon anyagtalanná válik. Képes rá, hogy átmenjen kőfalakon, II. fokon áthaladnak testén a fémfegyverek, mágikus tárgyak azonban útját állják, s varázserővel felruházott fegyverek sebezni is képesek. (Lásd: varázslói mozaikmágia, természeti anyagok mozaikmágiája, légiesség...)

Hatalom bélyege

Mp: lásd a leírásban

Varázslás (feltöltés) ideje: 5 perc

A hatalom amulettjét helyettesíti. (Töltési, kinyerési módot lásd ott.) Bárhová elhelyezhető, s akár több is használható belőle, szem előtt tartandó azonban, hogy a töltéshez meg kell érinteni.) Mérete miatt 15% az esélye, hogy harcban eltalálhatják. Ilyenkor az általános 7k6 Fp-n kívül még annyi Fp-t veszít viselője, ahány Mp a jelben volt.

Csigás Gábor és Kovács Adrián

Ynev földrajza

Ősöreg óriás

A M.A.G.U.S. kalandozói által bejárható kontinens nem csupán ősi, hatalmas is: az északfoki Beriquel szigetétől a Déli Jégmezők pereméig jó 35.000 mérföld hosszúságban nyújtózik, területe 200.000.000 négyzetmérföld - valóságos óriás a szárazföldek között. A geográfusok egyöntetű véleménye szerint a legnagyobb földfelület a csillagok alatt, mérete a bolygó más szárazulatainak együttes méretét is meghaladja.

A Keleti- és Nyugati-óceán határolta roppant hátságot két beltenger (a Quiron- és a Gályák tengere), két óriási öböl (Ravanói, Shadoni) és egy égbe nyúló vízvázalató (a Sheral-hegység) tagolja; ezek a tényezők befolyásolják az egyes tájegységek éghajlatát, településtípusait, sőt, kultúráját. Az alábbiaban főként a földrajzi vonatkozásokkal foglalkozunk; a teljes kép kialakításához a Geoframia készülő átirata nyújt majd segítséget.

Ynev szárazföldi területét északról dél felé haladva hagyományosan hét zónára osztják. E hét terület nem jelent hét különböző éghajlati övet: a keleti és nyugati partvidékek, a hegyvidékek klímája még azonos zónákon belül is oly különböző lehet, hogy a tudós elmék ilyenén osztályozásukat meg sem kísérelték.

Lássuk most sorjában a hét zónát, s tekintsük át sajátágaikat!

Ynev tájai

I. Beriquel és a Daray-hátság

Az északfoki szigetet övező tenger, akár a tőle délre húzódó szárazulat, egy valaha élt térképészlől, Igrain Reval hú társáról kapta nevét. Niles Daray mestere kíséretében egy emberöltőn át vándorolt szerte a kontinensen, munkásságának oroszlánrészét azonban itt, az akkor Fehérnek (a kyrek nyelvén Myer) nevezett tenger partján végezte. Testét is a Nel'Myer hajjai nyelték el - ahol hajója a hullámsírba veszett, Észak mágusai, a törpék papjai messze tündöklő szirtet emeltek; a Nel'Myer is ekkor nyerte új nevét: Mer'Daraynek, azaz Daray Fehér Tengerének mondja a nép. Beriquelt hideg, sarki eredetű áramlatok környékezik; a sziget éghajlata zord, a partvidék kövecses talajában csak igénytelen, széltűrő növények tenyésznek. Belső területeiről már kevesebbet tud az ynevi tudomány - ám sokan feltételezik, hogy a Reriquena vonulatán túl - hőforrásoknak, a föld mélyéből sugárzó forróságnak köszönhetően - sokkal elviselhetőbb viszonyok uralkodnak. (A kontinens legészakibb partjára áttelepült törpék legendáriumában erre közvetett bizonyítékokat találni.) A Marvinella-öböl és a Quiron-tenger közt húzódó terület - főként a Quiron szabad, melegebb vízfelületének köszönhetően - enyhébb és barátságosabb. A több apró hegységtömbbé szétagolódott, ősi sziklavonulatok ormain örök hó fehérlik, az uralkodó szélirány északkeleti, mely idáig hozza a Keleti-óceán meleg áramlatának leheletét. Ezek az áramlatok korok óta hömpölyögnek délnek Ynev partjai mentén; a Sinemos-szorosban délkeletnek fordulnak, s a félszigetet megkerülve folytatják útjukat a Duaron-tengerig, ahol beleolvadnak az egyenlítői víztömegekbe.

A Nyugati-óceán hasonló áramlatai a túloldalról ölelik a kontinenst. Ezek hozták létre Himano sivatagát, teszik kellemessé a hosszan elnyúló Riegoy-öböl éghajlatát télen-nyáron egyaránt. A Fendor-tenger és Anublien vidéke csikorgóan hideg telet, forró nyarat nem, csupán aranyló őszt és balzsamos

tavaszt ismer - a hegység-szigetek gleccserei azonban messzire szikrázó jégujjakként hirdetik itt is a természet hatalmát.

II. Vinisla és a Liorok

A Quiron-tengertől délre található, Anuria és Kwyn Lior határolta vidékről azt tartják, hogy valaha rég, a Teremtés hajnalán sokkalta magasabban feküdt - meglehet, egyetlen hatalmas fennsíkot alkotott K'Harkaddal, Onporral és a Tinolokkal. Utóbb - ki tudja miféle erők hatására - széttöredezett; egyes részei megsüllyedtek, mások lombhullató erdők földte tábla- és tanúhegyekként komorlanak. E táj földje termékeny föld, televényén az enyhe időnek hála kétszer arathatnak Abaszisz munkára serény lakói.

Az Onialon túl, ott, ahol a Sheral és a Keleti-óceán légáramai találkoznak, gyakorta tombolnak vad viharok - a dzsahok ősi hite szerint itt születik az összes felhő, innét szállítja a négy égtáj felé „Dzsah könnyecskéjeit”. A Liorok táblahegyek tagolta síkját keleti barbárok nomád törzsei lakják; a J'Hapinla lejtőről alázúduló folyók partján legeltetik, a Nament-sivatag peremén teleltetik állataikat. Megjegyzésre érdemes, hogy a hegyek, síkságok és folyamok elnevezései szinte kivétel nélkül az eredeti kyr hangalakot őrzik - még azon népek ajkán is, amelyek egyébiránt nem ápolják a múlt hagyományait.

III. Godora és az északi lejtők

A Nyugati-óceán meleg áramlatai Vinislától a Sheral vonulatáig egyre erőteljesebben érzetik hatásukat. Párát hordozó északnyugati és száraz déli szelek ütköznek meg a magasban, örvényükből bőven hull az eső a Tinolok körül burjánzó gonosz rengetegre, melyet a közös nyelv Elátkozott Vidéknek nevez. Kijut a csapadékból a Godorai alföldnek s a Kalandozók Városának, Erionnak is; nyáridőben csak a Godorai-tengernek címzett hatalmas öböl, no meg a Nagy Vízvásztó hűvösebb fuvallatai hoznak enyhülést. A Sheral északi lejtőinek lombhullató erdeiben, s feljebb, a fenyvesek végeláthatatlan birodalmában farkasfoga van a télnek; mondják, az éjjelente utazók közül csak a legerősebbek állhatják a csillagok dermedt tekintetét. Eborá tavának vize jéghideg, mélyén temérdek drágakövet sejt a néphit.

A kontinenst felező hegységglánc, az óceán és a kráni Gyűrű szelei az északnak rohanó folyamok ívét követve kerülnek a Sheral csúcsait, s El Ibara levegőjét csontszárazzá aszalva suhannak tovább a Ravanói-öböl felé.

Beszélik, a női lélek sem lehet szeszélyesebb a godorai időjárásnál, s bizony nem túloznak: a nap bármely szakában háromszor-négyszer, olykor többször is változik - zivatarok jönnek, jégeső hull, ám alig pár órán belül ismét kitisztul az ég.

Ynev Egyenlítője - amennyiben ilyesmiről egyáltalán beszélni érdemes - a Godorai-tengert a Duaron-tengerrel összekötő képzeletbeli egyenesen, délnyugat-északeleti irányban húzódik.

IV. Sheralan és a déli lejtők

Az Egyenlítő vonalában húzódó monumentális hegység hava bizvást kitöltené a Quiron-tenger medencéjét, s elegendő volna ahhoz is, hogy jeges-fehér szemfödélként borítsa be Taba El Ibarát - a Sheral havát és jegét azonban korokkal ezelőtt vasmarokra kapta a fagy, s el sem ereszti, míg világ a világ.

Az üvegrezgésű csend és a gleccsersordulások birodalmában állandó vendégnek számítanak a viharok; a tél hosszú és kíméletlen, a tavasz hideg, a nyár kurta és hűvös még a Nagy Vízvásztó déli lejtőin is, melyek El Qusarma erdőségein, a Shibara forrásvidékén túl Ynev leghatalmasabb sivatagának aranyló homokjába olvadnak.

V. Ibara és Ravano

Taba El Ibara - dacolva a felette süvöltő szelekkel és a közhiedelemmel - nem oly száraz, nem oly terméketlen, amilyenek az első pillantás után gondolnánk. Abban, hogy kebelén kultúrák (sőt, magaskultúrák) fejlődhetek ki az évezredek során, a legfontosabb szerepet természetesen a Shibara játszotta - a Szent Folyam, melyet a dzsah néphit szerint egy Dzsah által halálra sújtott jégóriás olvadozó teste táplál. A Shibara szűk völgyében növénytermesztés, állattenyésztés folytatható, oázisok távolabb nem, csak itt maradhatnak fenn; a vádikat, kitaposott utakat időről időre elsöprik, a dűnéket újraformálják a könyörtelen viharok. Ibara fedetlen kebelén ékköveknek rémlenek még a legcsúfabb porfészkek is - hiszen élet, s ami még fontosabb, víz található falaik közt.

A Ravanói-öböl nyugati, északnyugati és északi partvidékén félelmet, lehetetlent nem ismerő kalmárok dacolnak aszályal és zivatarral, hőséggel és korai faggal: a számukra megadatott négy évszak közül kettő, a tavasz és az ősz oly rövid, hogy szinte észre sem veszik. Az öböl túloldalán, ösöreg röghegyek düledékein lombos erdők zöldellnek. A Gályák messzi tengeréig húzódik Gorvik, a sátánimádó shadoni szakadárak birodalma. Televényén fekete szőlő és fekete szemű, kéjre kész asszony terem; szántásra-vetésre alkalmas földterületet csak mutatóba találni - aligha véletlen, hogy e táj népe igényei kielégítésének módját a szüntelen viszálykodásban, rablóhadjáratokban találta meg. Errefelé már ritkák az igazán kemény szelek, a hosszan tartó viharok, csupán a Kráni-hegység érezteti olykor-olykor jeges leheletét...

Szerző nem volt feltüntetve



Ynevi ereklyék

Az ostobák mindent megadnának érte, a bölcsek semmit

- Egy ereklyét?! Nem! Szó sem lehet róla. Van fogalmad arról, hogy micsoda hatalmak őrzik? De még ha meg is szerezzük... Ezeknek az átkozott holmiknak saját lelke van! Ha az őrzőkkel el bánunk is, az a dolog tesz majd róla, hogy ne legyen benne köszönet...
- Hát persze. Hatalmat ad, nagy hatalmat. De soha nem szabadulunk meg tőle. Én nem akarok egy francos tárgy szolgája lenni, bármekkora hatalmat jelent is. Különben is csak egy valakié lehet. Csak nem fogunk tíz év után összeveszni egy mocskos koronán!
- Még hogy nekünk rendeltetett?! Te megvesztél! Menj egyedül, én maradok. Érzed a közelségét? Szólít? Akkor eredj!
- Micsoda? Hogy az átruházási szertartáshoz egy félelfre van szükség? Keríts magadnak más bolondot! Menjünk vissza Erionba, ha ez a vágyad. Az alatt a két hónap alatt talán megjön a józan eszed...
- Tessék? Ezt nem mondtad komolyan?! Hogy a szertartáshoz elég egy félelf feje...? Az ilyen ocsmány tréfákat nem tűröm...! Ah...arghhh...aaaa...

P.sz. 3694. Ediomad

Nem könnyű ereklyékkel ellátott csapatnak mesélni, így érdemes több alapszabályt is figyelembe venni. A leírt ereklyén kívül persze bárki kitalálhat újakat, ám az ilyesfajta tárgyakat mindig nagy gondossággal kell „megálmodni”. Az ereklyék igen nagy hatalmú varázstárgyak, amiket magas szintű varázslók, papok készítettek valamely külső létsík egyik teremtményének segítségével. Ez igen fontos megkötés, mert legyen bármekkora hatalmú egy varázstárgy, ha elkészítésében nem működött közre nem evilági lény, akkor nem minősül ereklyének. Minden ereklyéből csak egyetlen darab létezik, hacsak a leírás másképp nem rendelkezik. Olyankor, ha több példány is készült a tárgyból, valószínű, hogy a teljes hatalmát csak a tárgyak együttes elhelyezésekor lehet használni. Az ereklyéket igen nehéz, olykor lehetetlen megsemmisíteni az Elsődleges Anyagi Síkon, elpusztításukra ott van legnagyobb esély, ahonnan a készítésénél közreműködő lény származik. Minden ereklyére egyformán vonatkoznak az alábbi szabályok:

- Mágikus ellenállásuk 100%, ami azt jelenti, hogy semmiféle mágia nem fejt ki rájuk hatását Yneven.
- Egoval rendelkeznek, melynek értéke 50 és 100 Ego pont (EP) között váltakozik.
- Jellemmel rendelkeznek.
- Háromféle kommunikációs forma közül legalább az egyikkel bírnak. A három kommunikációs forma:
 1. Emocionális - érzelmeket sugároznak hordozóiknak, némelyik igen finoman árnyalva.
 2. Telepatikus - gondolati úton történő közlés, általában a hordozó fejében megszólaló hang formájában, ritkábban a hordozó agyában olyan gondolatok fogannak meg, amiket az ereklye sugall, ám a hordozó úgy gondol rá, mintha saját ötlete volna.
 3. Beszéd - az ereklyék a legkülönbözőbb nyelveken tudhatnak beszélni, ez leginkább azon múlik, hogy készítője milyen nyelvet beszélt, illetve, ha lelket zártak az ereklyébe, az eredetileg milyen nyelveket ismert.

Könnyen előfordulhat, hogy az ereklye és hordozója közt nézeteltérés alakul ki, ilyenkor az Ego dönti el, hogy mi történik. A hordozó (karakter) Egoját a következőképpen számolhatjuk ki:

$$\text{Ego} = \text{Akaraterő} * 2 + \text{Intelligencia} + \text{Asztrál}$$

Amennyiben a hordozó Egoja legalább 10-zel nagyobb, úgy az ereklye mindenben követi hordozója parancsait és segít neki. Am ez nem jelenti azt, hogy minden tettel feltétlenül egyetért vele. Amennyiben jellemük ellentétes, az ereklye törekedni fog rá, hogy megszabaduljon hordozójától, az elveszítse őt, vagy ellopják tőle - lehetőleg olyan valaki, akinek kisebb az Egoja, így a tárgy uralni tudja. Persze egy ereklye lehet hűséges is hordozójához, ám ez csak abban az esetben valószínű, ha jellemük megegyezik, s a hordozó ténylegesen intelligens lényként bánik vele: kikéri és meghallgatja véleményét, ad tanácsaira, figyelembe veszi szempontjait, s nem használja ki állandóan Egojából következő uralmát.

Ha az ereklye Egoja nagyobb, akár csak 1 ponttal is, úgy a helyzet fordított. Az ereklye mindenben uralja hordozóját, az azt teszi, amit az ereklye sugall vagy parancsol neki, az ereklyétől nem képes megszabadulni akarattal. A hordozó tudatában lesz szolgálai helyzetének, s minden cselekedetének - ez persze irtózatot lelki teher, különösen, ha tárgy olyan cselekedetekre kényszeríti, ami ellentétes jellemével. Az összefonódás az ereklye és hordozója között egyre mélyül, s minden öt, együtt töltött év elteltével 10%-al nő az esélye, hogy ha az ereklye elkerül a hordozótól, úgy az ebbe belepusztul. Az ereklyét a hordozójával mindig egy különleges mentál-fonál köti össze, amely csak Mentál Szem diszciplinával érzékelhető. Ez a mentál-fonál automatikusan kialakul, ha egy ereklye hordozóra lel, azaz, ha egy élőlény megérint egy ereklyét. A kezdetekkor csak úgy lehetséges a mentál-fonál megtapadása ellen védekezni, ha a karakter tisztában van, hogy ereklyével van dolga, koncentrálni arra, hogy nem akar a hordozó lenni, és sikeres Akaraterő próbát hajt végre. Ilyenkor annyi mínusszal kell számolni, amennyi a két Ego közti különbség. Ha az Akaraterő próbát a karakter elvétette, még mindig esélye van, ha megfelelő nagyságú Mentális Mágiaellenállással rendelkezik. Az ereklye ugyanis az Egoja plusz 2k10 erősségű mentálmágiával próbálja a mentál-fonalt odakötni jövendő hordozójához. Ha az első próbálkozása sikertelen, tovább nem igyekszik, ám ekkor a karakternek soha többé nem lehet esélye, hogy az ereklye hordozójává váljon. A későbbiekben a mentál-fonál (az közönséges mentál-fonállal ellentétben) csak egyféle képpen szakítható el: egy olyan akaratközpont írással, melynek erősítése több mint duplája az ereklye EP értékének. Ilyen esetben természetesen fennáll a fentebb említett veszély, azaz, hogy a hordozó nem éli túl a mentál-fonál elszakadását (az ereklye elvesztését).

Abban az esetben, ha a hordozó Egoja kevesebb, mint 10-zel nagyobb állandó mentális küzdelem alakulhat ki. Ha az ereklye és hordozója jelleme megegyezik, úgy esély lehet, hogy egy-egy ügy kapcsán megegyezzenek, s az ereklye azt tegye, amit hordozója kíván. Persze ez esetben is számít, hogy a hordozó miképp viselkedik az ereklyével (lásd feljebb). Ha azonban jellemük ellentétes, minden esetben mentális párbajban dől el, hogy melyikük akarata érvényesül. Ez úgy történik, hogy a hordozó (karakter) dob k10-zel. Ha a dobás eredménye kisebb, mint a két Ego közti különbség, úgy a hordozó akarata érvényesül, ha nagyobb, akkor az ereklye uralja időlegesen a hordozót. Ez az uralom azonban mindig csak egy-egy jól meghatározható cselekedetre terjed ki, a következő cselekedetnél újra hasonló módon döntenek el, hogy ki érvényesüljön.

Ez azonban egy kard esetében nem jelenti azt, hogy minden csapásnál el kell döntenie, hogy hajlandó-e harcolni az ereklye vagy sem - általában hajlandó, hacsak hordozója nem haragította magára valamivel, vagy nem olyan valaki ellen akarják használni, aki bármily okból fontos az ereklyének. Ráadásul nem mindig a hordozó kezdeményezi az ereklye használatát - sűrűn előfordul, hogy az ereklye szándékozik valamit csinálni, vagy csináltatni hordozója segítségével. Természetesen ilyenkor is fenti szabályok érvényesülnek.

Kalandmester!

Ha ereklyét szősz a történetedbe, mindig ügyelj arra, hogy egy csapatban egy ereklyénél ne legyen több. Miután minden tárgyból csak egy létezik (kevés kivételtől eltekintve), pontosan vezesd, hogy az ereklye éppen kinél van, még véletlenül se találhassa meg más. Ha kalandodba olyan valaki szándékozik beállni, akinek más KM-nél szerzett ereklyéje van, gondosan mérlegeld, hogy a te Yneveden az a tárgy nincs-e ismert személynél, vagy helyen - ha igen, úgy a jövevényt ne engedd az ereklyével beállni a játékba, vagy találd ki a te univerzumodban is hihető módon, hogy hogyan került hozzá.

Mielőtt bárkinek megengednéd, hogy ereklyéje legyen, gondosan mérlegeld a következményeket - az ereklye egyszerre áldás és átok. Egy karakter egész életét meghatározza, ha ereklyéhez jut - olyan hatalommal ruházhatja fel, amire Ynev minden táján felfigyelnek, s lesznek olyanok, akik nem örülnek egy ereklye előkerülésének, egy új Hatalom felbukkanásának. Így azután sokan fognak vadászni a karakterre, ha az nem kellőképp óvatos, és ostobán dicsekszik szerzeményével. Különösen veszedelmes ez, ha alacsony szintű karaktert jutatsz efféle tárgyhöz - ezt nagyon nem tanácsolnám. Ilyesmit csak nagyon-nagyon indokolt esetben tehetsz, s akkor sem szerencsés. Egy karakter valahol 11 és 15 TSZ között érett meg egy ereklyére, előbb nem nagyon. Az pedig, hogy egy karakternek több ereklyéje is legyen, szinte kizárt. Ha mégis efféle történne, ügyelj, hogy az ereklyék csak azonos jelleműek lehetnek, különben a lehető leghamarabb elpusztítják hordozójukat.

Yneven közel nyolcezer ereklyét tartanak számon a bölcsek, s kit tudja, hány lehet még, melyeket senki sem ismer. A leghíresebbeknek gyakran a története és hatalmuk mibenléte is köztudott, megint másoknak a feltalálási helye sem titok, és jó néhánynak ismert a gazdája is. De legszámosabban mégiscsak az ismeretlenek vannak, s ezek a legveszedelmesebbek is. Ereklyével kapcsolatban a nemtudás sokszor a halállal egyenlő, vagy még valami rosszabbal...

Az alatt következő ereklye híresnek híres ugyan, de tulajdonságai, lelőhelye, esetleges gazdája mibenlétét, hollétét és kilétét sűrű homály fedi.

Cadwini korona**Ego:** 93**Jellem:** káosz**Kommunikáció:** emocionális és telepatikus

A Káosz évezereidei alatt került Ynevre, valószínűleg egy másik síkról. Csillogó lilaszín fémből készült egyszerű fejpánt, melynek homlok felőli részén öklömnyi rubin foglal helyet. Híre sokfelé eljutott, mert a Dawa Birodalom virágzása alatt több hordozója is akadt, s a róluk szóló legendák legtöbbször fennmaradt. Hatalma óriási, ám használata igencsak veszedelmes. Hordozójának minden pszi-pajzsát megkétszerezi, s az asztrális mágiával szemben (legyen annak bármekkora az erőssége) immunitást ad. Naponta háromszor képes 100 E erősségű örületet kelteni, és naponta egyszer képes a Lélekrablásra. A Lélekrablás képes bármely élőlény lelkét kiszippantani testéből (70 erősítésű, mentálmágiának minősül), és a rubinba zárni. Ezek a lelkek a korona rabjai lesznek, s bármikor szolgálatába állnak. A lelkek több formában is megjelenhetnek. Hogy éppen mely formát öltik fel, kockadobással döntendő el, az alábbi táblázat alapján:

01-60	Halott Lélek
61-81	Kóbor Lélek
82-88	Árny
89-96	Fantom

A korona állandóan éhes lelkekre, célja, hogy minél több, minél hatalmasabb lelket magába ragadhasson. Egyszerű pórok, tudatlan harcosok, közemberek lelkét semmire sem becsüli, épp ezért hordozóját mindig arra ösztönzi, hogy megfelelő áldozatokat szerezzen neki. Szóbeszéd járja, hogy legutóbbi hordozója Ediomadban veszett oda, ám ezt senki sem veszi komolyan. Az ismeretlen helyen rejtőző ereklyék döntő többségét előszeretettel kötik Ediomadhoz...

Lord Critai

Bestiárium

Ocsány, Patkánybáró

Ocsány

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1-3

Termet: N (3,5m)

Sebesség: 60

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 55

Védő Érték: 80

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+6

Életerő pontok: aa25

Fájdalomtűrés pontok: 55

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: 9

Pszi: -

Intelligencia: -

Max. Mp.: -

Jellem: semleges

Max. Tp: 5

Ha Ynev bestiái közt megrendeznének egy nem hivatalos szépségversenyt, az Ocsány minden bizonnyal az utolsók közt végezne. Azon kevesek, akik elmondhatják magukról, hogy találkoztak a világ ezen förtelmes teremtményével, semmiképp sem vacsorájuk folyamán emlékeznek meg erről. Az Ocsány valóban rendkívül visszataszító, akár látványáról, akár bűzéről kell véleményt mondanunk. A szörnyetegek Ynev meleg mocsaraiban töltik teljességgel felesleges napjaikat, táplálkozással, utódnemzéssel, az arra járó utazók vagy állatok megtámadásával. Ez utóbbi tevékenységük összefügg a táplálékszerzéssel, az Ocsányok ugyanis megpróbálnak minden közelükbe kerülő dolgot, tárgyat, lényt, személyt felfalni. Szerencsére e szerzetek meglehetősen kényesek az éghajlatra, s kizárólag olyan

helyen találhatóak meg - már ha valaki oly botorságra vetemedne, hogy keresi őket - ahol a telek enyhék, a nyarak pedig nem túl forrók.

Az Ocsányok 3-4 méter magasak, szélességük sem marad el ettől. Testük nem is igen emelkedik a föld fölé, haladásuk inkább a csúszásnak és a test idétlen vonszolásának keveréke - ennek tudható be lassú tempójuk. Mivel intelligenciájuk még azt a mércét sem üti meg, mely ahhoz szükséges, hogy állatoknak tartsuk őket, meglehetősen nehéz leírni gondolkodásukat, viselkedésüket. Leginkább akkor járunk közel az igazsághoz, ha úgy tekintünk rájuk, mintha intellektus szintjén amőbák vagy hasonló alsóbbrendű lények lennének. Reakcióikat csak és kizárólag a környezet közvetlen ingerei irányítják, nem gondolnak jövőre, nem rendelkeznek múlttal. Életük csupán egyetlen pillanatra korlátozódik, melyben éppen léteznek. Ha fájdalom éri őket, megkeresik ugyan forrását, de csak kétféleképpen válaszolhatnak. Először mindenképpen hatalmas, csápszerű nyúlványukkal kezdik ütlelni a fájdalom okozóját. Ez sokszor eredménytelen, hiszen egy hegyes cserjecsont vagy a futótűz nem futamodik meg a csapásoktól. Amennyiben a fájdalom továbbra is fennmarad, az Ocsány kénytelen helyet változtatni. Ha ez utóbbi sem segít, a folyamat kezdődik előlről a céltalan csapkodással. Szaporodásukhoz ugyanúgy két nem és két egyed szükséges, mint más lények esetében, ám az Ocsányok hermafroditák, így nem kell túl sokat vesződniük a keresgéeléssel. Bárki megteszi, aki azonos fajba tartozik. Az Ocsányok egyébiránt meglepően szaporák: a faj csak így maradhat fenn, hisz a környezet rengeteg változásához a lények képtelenek alkalmazkodni. A túlélést segíti hatalmas termetük is, és viszonylag nagy ellenállásuk a fájdalommal szemben. Természetes ellenségeik nem igazán vannak: vastag, erősen savas nedvekkal átjárt bőrük nem kínál kedvező körülményeket az élősködőknek, testi erejük pedig elriaszt minden ragadozót.

Az Ocsány, ha mégis harcolnia kell, hatalmas, csápszerű nyúlványát használja erre. Ostorhoz hasonlatosan többször megforgatja a levegőben, majd kellő lendületvétel után lesújt. A csapás valóban elképesztő erővel zuhan alá, a mocsár egyszerű állatait egyetlen sikeres találat is halálra zúzza. A védekezésre kevesebb figyelmet fordít, mivel nem képes felmérni a támadások és a fájdalom közti, számunkra teljesen nyilvánvaló összefüggést. Igyekszik ugyan kitérni a felé száguldó fegyver elől, de a VÉ jelentős részét mégis inkább a támadások előtt és között ide-oda lengetett csáp adja, amely nem engedi közel az Ocsány testéhez az ellenfeleket. Az Ocsány szeme - csak egyetlen darabbal rendelkezik - viszonylag védett helyen látható, a test tetején elhelyezkedő csontos gödörben ül. Ezen, a durva tapintáson és egy primitív hallószerven kívül a lények semmiféle külső érzékelővel nem rendelkeznek, így szagok és ízek nem jutnak el tudatukig. Ennek köszönhetően szinte minden táplálékot válogatás nélkül elfogyasztanak. Mivel így könnyen mérgezés áldozatául eshetnének, szervezetük ellenállása az ártalmas idegen anyagokkal szemben egyenesen bámulatos - ezért hát a magas Méregellenállás. Az Ocsányok testfelépítése meglehetősen egyszerűnek mondható. A test két alsó nyúlványa - mivel a mozgást szolgálják, nevezzük őket lábnek - alig egy arasznyi hosszúságú, cölöpszerű. A fogásra és harcra használatos csáp meglehetősen hosszú, a 1,5-2 métert is elérheti. A szemről már szóltunk. A bőr különleges vastagsága folytán 2-es SFÉ-t ad gazdájának. Emellett a hámban savas testnedvvel teli csövecskék futnak, melyek, ha a bőr komolyan megsérül, kiáramlanak a seb felszínére. A sav nem okoz kárt az Ocsány sűrű, mézszerű nyákkal borított testében, ám a szétfröccsenő folyadék könnyen elérheti a támadókat. Minden olyan sebzésnél, melynél az Ocsány Ép-t is veszít, a 3 méter sugarban körülötte állóknak Ügyességpróbát kell tenniük. Amennyiben ez sikertelen, k10 Sp sebzést szenvednek el a savtól. A fentiekből látható, a szörnyeteg meglehetősen ütőképes a harcban, viszont semmiféle értékkel nem rendelkezik - ez utóbbi alól csak savas testnedve jelenthet kivételt. Mivel a lény rendkívül lassú, könnyű elmenekülni előle, így csak azok kísérlik meg lekasabolását, akik éppen egy kis izommunkára vagy 1-2 liter tiszta savra vágnak. Ez utóbbi kinyerése meglehetősen időt és kitartást igényel, emellett elég nagy veszteséggel jár - ráadásul nem is veszélytelen. Ha valaki megfelelően védi magát a sav ellen

- vastag bőrkesztyűvel például - bő fél óra alatt k3 liter közepes erősségű savat sajtolhat ki a lény teteméből. A sav deciliterenként k6 Sp-t sebez.

Patkánybáró

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: 2K6

Termet: K (1,3m)

Sebesség: 80 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 15

Támadó érték: 45

Védő Érték: 85

Célzó Érték: 5

Sebzés: K6 (saját rövidkard)

Életerő pontok: 5

Fájdalomtűrés pontok: 20

Asztrál ME: 1

Mentál ME: 1

Méregellenállás: 3

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: semleges

Max. Tp: 3

A bestia leírása

A patkánybáró gúnynévvel illetett lények, kik magukat morgáshoz hasonlatos, inkább garathangokból álló nyelvükön Wsim'dsrm-nek nevezik, nem véletlenül szolgáltak rá az emberek által használt elnevezésre. Senki sem tudja, fajuk vajon nemesebb ősök elkorcsosult maradványa-e, avagy az istenek keze már kialakulásukkor ilyenné formálta őket. Egy bizonyos: nem született még ember - de törpe vagy elf sem -, aki ne érezte volna már az első találkozás alkalmával a meghatározhatatlan, különös kapcsoló erőt, mely e lényeket a földmély és a pincék patkányaihoz köti. Már külsejükben is hasonlatosak a patkányokhoz. Bár humanoidok, tartásuk kissé görnyedt, ujjaik pedig közepes hosszúságú karmokban végződnek. Fejük meglehetősen lapos, többek szerint ék alakú. Fülük fejük oldalára lapul, csúcsa hátrafelé tekint, többnyire apró szőrszálak borítják. A szőrborítás egész testüket jellemzi, viszonylag durva, szürkés szálak fedik őket szinte mindenhol, a tenyér és a talp kivételével. Hátukon - különösen a hímek esetében - a szőr a gerinc felett hosszabb: egész testükön végig húzódó, sörényszerű tarajt képez. Farkuk is patkányszerű lehetett egykoron, csupasz, szegmentált. Jelenleg ez már erősen visszafejlődött, de egy-egy egyedén még mindig meglepően hosszú, 5-8 hüvelyknyi csonkot találhatunk. A patkánybáróknak mégis leginkább az arca, a szeme különleges. Az infra tartományban is látó szemek vörösen csillognak az állatias arcban, melynek szája sohasem húzódhat mosolyra - nem csak a szándék, az izmok is hiányoznak: csupán éles szemfogakat, aránytalanul hosszú metszőfogakat tárhatnak visszataszító vicsorral a megrettenteni szándékozott áldozat felé. A patkánybárók annak idején, több ezer évvel ezelőtt közel álltak a kihaláshoz. Fajukat nem jellemezte - most sem jellemzi - a patkányokkal összekapcsolt gonosz intelligencia, tulajdonképpen még a goblinok legrosszabbjainál is ostobábbak. Hiába voltak hát viszonylag sokan, viszonylag erősek - a

számukra menedéket jelentő föld alatti járatokra, barlangokra sok jelentkező akadt akkortájt. Az orkokkal semmiképp sem vehették fel a versenyt, ám még a gyengébb goblinok is kemény ellenfélnek bizonyultak - hiszen csapdákat építettek, mérgeket használtak, sámánjaik primitív mágiáját fordították ellenük. A patkánybárók élettere megcsappant hát, számuk viharos sebességgel közeledett ahhoz a kritikus határhoz, amely után egy faj számára már nincs visszaút a kipusztulás felé vezető lejtőn. Ez idő tájt figyelt fel rájuk a Tamarik néhány tagja. A patkánybárókban hatalmas lehetőségek rejlettek, de ezeket gondos munkával kellett a felszínre hozni - a Tamarik hozzá kezdtek hát a neveléshez. A földalatti faj ugyanis valóban kitartó volt, továbbá meglehetősen ostoba - tehát tökéletes rabszolga a Tamarik dekadens fajtájának. A Tamarik rájöttek, a patkánybárók hasonlósága névrokonaikhoz nem a véletlen műve. A humanoidok néhány tagja egy kis gyakorlással és némi akarással parancsolni tudott néhány patkánynak. Ezek között a kivételes bárók között pedig akadtak még kiemelkedőbbek: a Tamarik feljegyezték olyan esetet is, mikor a patkánybáró hívására 57 patkány jelent meg, engedelmeskedve minden parancsának. A Tamarik kihasználták ezt az adottságot is, néhány bárót vezetőnek jelölték ki, s átvették a faj tulajdonképpeni irányítását. A patkánybárók először különös, jószándékú idegeneket láttak a Tamarikban, majd vezetőket, komoly tudású urakat, akiket boldogan fogadtak el támogatóiknak, irányítóiknak. A patkánybárók sorsa ugyanis gyors fordulatot vett. Az eddigi fejetlenséget jól szervezett munka és sötét intelligencia váltotta fel, a Tamariknak hála. A szolgaság még mindig jobb volt az állandó félelemtől, meneküléstől és vesztes csatáknál - ezek örökre véget értek. Egyre több apró összetűzés dőlt el a patkánybárók javára a goblinok ellen. Ám az orkok és goblinok számbeli fölényét semmiképp sem tudták felülmúlni, így a terjeszkedés is kisebb jelentőségű volt a másik két fajhoz képest. A Tamarik és patkánybárók közös barlangjairól a Tamarik leírásában esik szó.

A patkánybárók ritkán járnak magányosan, inkább 6-8 fős csapatokban tevékenykednek

Szerző nem volt feltüntetve

Menden Loandar

A férfi, aki elindult, hogy kis álnokból nagymenő legyen

Státusz:	Játszható
Kaszt:	Harcművész
Szint:	4
Faj:	Ember (abasziszi)
Jellem:	Rend, Élet

Képességek

Erő:	16
Állóképesség:	15
Gyorsaság:	20
Ügyesség:	17
Egészség:	16
Szépség:	13
Intelligencia:	14
Akaraterő:	17
Asztrál:	13
Műveltség:	15

Életerő

Életerő-pont:	10
Fájdalomtűrés-pont:	57

Pszi:	Slan Pszi alkalmazó
Szint:	4
Pszi-pont:	25

Fegyverei	Harcértékek				Sebzés
	Ké	Té	Vé	Cé	
Pusztázó kéz					
Nisen-nid-to/kéz	42	66	119	-	K6-2
/láb	43	68	114	-	K6-1
Shien-ka-to/kéz	40	71	114	-	K6-1
/láb	41	71	110	-	K6
Bot, hosszú	35	65	120	-	
Bot, rövid	40	64	121	-	
Tőr*	41	66	106	-	
Egyenes kard	37	71	120	-	
Kétkezes harci bárd	31	63	110	-	
Dárda	39	68	109	-	
Slan csillag*	40	59	104	-	
Buzogány, egykezes	38	66	116	-	
Könnyű nyílpuska	-	-	-	27	
Rövidkard*	40	67	118	-	
Másfélkezes kard	37	69	120	-	

A *-gal jelölt fegyverek dobásában képzett

Képzetségek	Fok/%
10 fegyver használat	Af
4 fegyverdobás	Af
Vakharc	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Írás/olvasás	Af
Pszí Slan-út	Af
Sebgyógyítás	Af
Futás	Af
Fegyvertörés (pusztázó kézzel)	Mf
Nyelvismeret (közös 4, erv 3)	Af
Vallásismeret	Af
Kötéltánc	28%
Titkosajtókeresés	16%
Mászás	57%
Esés	64%
Ugrás	67%

Felszerelés:

Könnyű nyílpuska, 3 Slan csillag, 2 Dobótőr, Bot hosszú

Menden Loandar Abasziszban született, tehetős kereskedőcsalád második gyermekeként. Szülei mintakereskedőt szándékoztak faragni az ígértes képességekkel megáldott fiúból, ám Menden

tanulmányai mindegyre rácsúszkáltak ezekre a reményekre. Nem mintha az ifjú esze bármi kivetnivalót hagyott volna maga után - az igazi gondokat féktelen és szörnyen makacs természete okozta. Sem tanítói, sem szülei nem tudták megváltoztatni, a kereskedőnek szánt fiú pedig egyre több kellemetlen esemény részese, majd okozója lett. Kisebb-nagyobb verekedések, iskolai botrányok... mindent Menden neve fémjelezte. Az idő telt, ő is lassan felnőtt - ám semmi sem változott. Az akkortájt 16 esztendő Menden igazi hírnévre tett szert a környék lakói között. Többször összecsapott városőrökkel is, de szülei befolyásának hála, ez semmiféle komoly következménnyel nem járt. Ki tudja, meddig folyt volna ily mederben a család s Menden élete, ha az apának nem kell hosszabb utazást tennie a Városállamok egyikébe. Ez az út azonban mindent megváltoztatott.

A kereskedőcsalád fejének utazásán tetemes vagyon sorsa döntött el, az Abaszisztól két heti lovaglásra elterülő városállamban, Penerogban. Az út Caedon és más államok átszelésével vezetett végig a Quiron-tenger partján. Az első másfél hét nyugodtan telt, a családjával és 12 örrrel utazó kereskedő karavánja elrémítette az áldozatokra vadászó útonállókat is. A második hét végén történt a katasztrófa. 40-50 goblin csapott le rájuk, orkok és emberek vezetésével. A meglehetősen nagy létszámú csapat három hajón érkezett Gro-Ugonból, rabszolga-beszerezés céljából. A csata rövid volt - a többszörös túlerő percek alatt legyűrte a karaván őreinek ellenállását. A rablók kifejezetten szép zsákmányt mondhattak magukénak aznap. A karaván szállította áru, no meg hét erős, szívós és négy nem túl értékes rabszolga gyarapította vagyonukat. Menden szülei elestek az összecsapásban, semmiképp nem akartak az ocsmány támadók kezére kerülni. Hallottak már történeteket a Gro és Ugon hegység mélyén tekerő bányákról és lakóiról - a könnyebb megoldást választották hát. A fiúnak nem volt ilyen „szerencséje”. Heves természetétől vezérelve, rögtön az örök segítségére sietett - szülei hangos tiltakozása ellenére. Rövid tőrrel ritkította a goblin támadók sorait, míg egy kőbunkós alak le nem terítette. A fiú bevérzett szemmel tért magához, éppen a legjobb pillanatban, hogy lássa az arcot, melynek tulajdonosa a kezére erősítette bilincseit. A goblinok úgy határoztak, az eddigi foglyokkal együtt elég rabszolga gyűlt össze a hazatéréshez. Hajóra szálltak hát, a raktérben százegynéhány szerencsétlen, láncra vert emberrel. A tengeren hatalmas vihar csapott le a rajra - szétszórta őket, az egyik vitorlást pedig teljesen elpusztította. Az út további része viszonylag zavartalan volt mondható, így sikeresen partra szálltak az ork-goblin birodalom déli részén. Itt kerültek elosztásra a rabszolgák. Menden semmit sem értett a visszataszító orkok és goblinok szörnyű nyelvén, így arra sem talált választ, miért éppen ő és hat társa került a Gro-hegység egyik kisebb, alig hat-hét szintes kőbányájába, bár a kérdésre adott válasz semmiben sem befolyásolta volna a tényeket. Kemény, túlélésért folytatott harc következett. Az első hét végére Menden csontsoványra fogyott, csak szerencséjének köszönhető, hogy legyengült szervezetét egyetlen betegség sem támadta meg. A továbbiakban azonban a fiú akarata kerekedett fölül. Élni akarása átlendítette az első mélypontra, teste kezdett hozzáedzódni a megpróbáltatásokhoz, lelke nemkülönben. Megtanult tűrni és tervezni. Csak a szökés reménye tartotta életben, nem tett hát mást, mint megpróbált kikerülni a figyelem középpontjából, miközben ő maga mindent megfigyelt. Négy hónap telt el a bánya fülledt, poros poklában, mire Menden elérkezettnek látta az időt terve megvalósítására. Midőn épp azon gondolkodott, kiket is avasson még be tervébe - akikben megbízhat, s akik semmiképp sem hátráltatják a gyors menekülést - különös dolog történt. Szűk vajatban csákányozott társaival, amikor a két goblin ór hirtelen lehanyatlott. Az egyik hátából véres csákány meredt elő, másikkal nyakán vékony, lilás csík éktelenkedett. Egy különös, intelligens tekintetű, szakadt öltözékű ork és egy nyurga, árnyékba vesző alak állt az áldozatok mögött. A folyosóról két további idegen - egy több sebből vérző törpe, és egy furcsa, légiességű lány - lépett elő. A törpe mindkét kezében goblin öröktől zsákmányolt bárdot tartott, a Mendennel egyidős lány pedig köveket szorongatott. A szétvert lábbilincsek nyomai kétséget sem hagytak afelől, hogy ők is a bánya vendégszeretét élvezték az utóbbi időben. Nem vesztegették

az időt hosszú bemutatkozásra, hiszen minden perc csak szökési esélyeiket csökkentette volna. A négy ismeretlen megszabadította Mendent és társait a lábbilincsektől, majd együtt folytatták útjukat. Egyre közelebb jutottak az aknarendszer szívéét jelentő lifthez, melyet rabszolgák hajtottak a bánya legfelső folyosóján. Ezenközben számuk egyre nőtt. Az idegenek meglehetősen hatékonyan használták a csákányt, hajítóbárdot és minden más, kezük ügyébe kerülő tárgyat, mellyel bármilyen módon goblinvért lehetett ontani. Csak a villámgyors, vékony férfi nem használt soha semmiféle fegyvert - a lanthúrhoz hasonlatos fojtóhurkon kívül, melyet a kétes éberségű goblinok nem vettek el tőle foglyul ejtésekor. A négy különös alak - egy zsineggel harcoló, néha szinte láthatatlanná váló férfi, egy követet dobáló, alig 16 éves lány, egy dühös, baltákat lengető törpe és egy csákányt forgató udvari ork - minden foglyot kiszabadított, eszük ágában sem volt kiosonni a bányából. Menden két-három összecsapás után rájött az idegenek taktikájára. Az újonnan kiszabadított foglyok kerültek minden esetben az első sorba, így az életképesek maradtak csak meg a következő ütközetre. Kíméletlen elképzelés az ütőképes csapat előállítására, de mindenképp figyelemre méltó - gondolta Menden. Majd' egyórás gyaloglás után elérték a liftet. Itt már hemzsegték az örök; ez volt a legfontosabb csomópont a bányában, hiszen innen lehetett feljutni a felszínre. Mire a csapat ide érkezett, már 25-30 főt számlált. Menden kiemelkedően harcolt, bár csákányforgatás terén nem érhetett az udvari ork nyomába. Szinte leghátul haladt, alig hárman-négyen voltak csak mögötte - az idegeneket leszámítva. Közülük hamarosan kivált a vékony alak, s a menekülőket megelőzve, a lifthez osont. Elérte, megkapaszkodott a fenekén, és az éppen felfelé igyekvő négy örrel feljutott a liftet húzó rabszolgákhoz, az első színté. Rövid csata - három halott goblin - után a rabszolgák visszaengedték a liftet, s kezdetét vette a harminc szökevény kirohanása. A liftet csak húszan érték el, a felső szinten pedig újabb összecsapás várta őket. A liftet csak az odarendelt rabszolgák fele húzta, iszonyú erőfeszítéssel. A többiek a fojtóhurkos alak vezetésével az örök sorait ritkították. A lifttel feljutók az utolsó pillanatban érkeztek, az örök már majdnem eljutottak az emelőkereket forgató rabszolgákhoz. A foglyok csapata megháromszorozódott, gyorsan felmorzsolva a goblin ellenállást. A bánya liftjének tartóköteleit elvágták, így az örök nem juthattak fel a felszínre, értesíteni társaikat. Sajnos, ennek következményeként a további szinteken dolgozó foglyok csapdába estek, menekülési esélyük semmivé foszlott. Nos, áldozatok nélkül nincs győzelem... Menden nem is tudta, mit gondoljon a négy vezetőről. Szabadulásuk legalább tízszer annyi életet követelt, de nekik sikerült kijutniuk. Végül tizenhatan érték el a bánya kijáratát. A bányavároson való áttöréskor újabb nyolc rabszolga vesztette életét. Nyolcan jutottak ki - a négy idegen persze hiánytalanul köztük volt.

Kezdetét vette a hosszú menekülés a Gro-hegységből. Együtt maradtak mindannyian, de a birodalomból csak öten menekülhettek el. Tiadlan biztonságot jelentett, magát az életet. Több héten át vándoroltak, hol megdolgozva a pénzért, hol inkább csak megszerezve azt. Mindőjük iskolát keresett, ahol képességeit, tudását fejleszthetné. A nyurga férfi egy fejjadászklán tagja lett. Az ork és a törpe szinte testvérként kalandozott tovább, eljutva egy magányos mesterhez, aki különös harcmódorra tanította ki őket. A fiatal lány, Cybelle Arethusa végül is a boszorkánytanokat választotta. Mendent egy harcművész iskola fogadta be, hosszú évekre elszakítva társaitól, a világtól... Itt kezdődött a zabolátlan abaszisi fiú igazi nevelése. Az iskola négy éven át edzette acéllá Menden testét és akaratát. Megtanulta harcművészként szemlélni a világ dolgait, de lelke mélyén megmaradt fékezhetetlennek, sok szempontból meggondolatlanoknak. Három éve kalandozik Yneven, hol dicsőségért, hol vagyonért, hol az igazságért. S nyughatatlan lelke mindegyre űzi tovább...

Kovács Adrián

Fegyverek

Az Ynev fegyverei vértjei sorozatból

Új rovatot indítunk most a RÚNA hasábjain. Mint más egyébről, helyszűke miatt a fegyverekről is csak szűkszavú leírást találhat az érdeklődő a M.A.G.U.S. lapjain. Magazinunkban azonban lehetőség nyílik a részletesebb tárgyalásra, s mi örömmel élünk e lehetőséggel. Bizonyára sokan akadnak közöttetek, akik a vázlatos leírás alapján nehezen tudták elképzelni, hogyan is fest pontosan, s mi módon használható egy-egy fegyver. Jelen sorozatunkkal részben nekik kívánunk segíteni, részben pedig színesebbé, érdekesebbé szeretnénk tenni a játékosok számára az Ynevi fegyverek világát. A fegyverek ugyanis gyakran nem csupán a harc eszközei, de egyedi műalkotások is, netán a hatalom szimbólumai. Ám még ha csupán az egyszerű készségeket tekintjük is, változatosságuk, tájankénti különbözőségük akkor is lenyűgöző lehet.

Első alkalommal a szűrő-vágó fegyvereket mutatjuk be. Ezek három nagy csoportra oszthatóak: A szorosabb értelemben vett kardok főleg szúrásra használt, egyenes pengével bírnak. A szablyák pengéje enyhén görbült, így jobb vágófelületet adnak. (Gyakran az egyszerűség kedvéért a szablyákat is csak kardnak hívjuk.) A török rövidebbek, könnyebbek mind a kardoknál, mind a szablyáknál. Különleges és sokat vitatott a csatabárdok és balták csoportja, mivel ezek egyszerre szűrő-/vágó- és zúzófegyverek. Igaz ugyan, hogy a közvetlen sebzést a bárd pengéje illetve csúcsa okozza, csakhogy jelentős szereppel bír a csapás erőssége is, ráadásul kezelésük, forgatásuk közelebb áll a buzogányokéhoz, mint a kardokéhoz. Ezért most nem térünk ki rájuk, leválasztjuk a szűrő-vágó eszközökről, s majd a következő alkalommal szólunk róluk.

Minden szűrő-vágó fegyver alapvető problémája a penge anyagában rejlik. Ynev-szerte igen sokféle anyagból készítenek kardokat, de a legalkalmasabbnak mindig is az acél, illetve ötvözetek bizonyultak. Hagyományos (nem mágikus) módszerekkel a vasat a vasércből csak faszén segítségével lehet kinyerni, így elkerülhetetlen, hogy a vashoz igen kis mennyiségű szén is kerüljön. Ezt az ötvözetet nevezzük acélnak. Hogy az acél milyen tulajdonságokkal bír, azt széntartalma határozza meg. Minél több benne a szén, annál ridegebb, keményebb. A szívas gyakorlatilag lágy, rugalmas fém. A kardkovácsok ennek megfelelően örökös dilemma előtt álltak: Ha kevés szén kerül a kardba, az ugyan nehezen fog törni, rugalmas lesz, ám lágysága miatt nehéz kiélezni és hamar kicsorbul, netán elgörbül. Ha viszont sok szenet tesznek bele, a penge igen éles és kemény lesz, de egy nagyobb ütés hatására ridegen eltörik. A középút megelégedése korántsem könnyű feladat; ez jelentette az igazán nagy tudású kovácmesterek számára a kihívást.

A fenti probléma áthidalására több megoldás is született. Egyesek különböző ötvözőkkel megnövelték az acél szívósságát és keménységét - lásd abbit acél. Mások más anyagokat kezdtek használni, de ezek közül csak a mithrill bizonyult az acélnál jobbnak. Megint mások nemzedékeken át tökéletesítették a kovácsolás folyamatát, mígnem olyan fegyvert alkottak, amely szinte tökéletes. Akiknek módjukban állt, mágiával itatták át a kész kardot, ami sosem látott tulajdonságokkal ruházta fel. S akadtak olyanok is - néhány igen fejlett államban -, akik nem a kész kardra alkalmazták a mágiát, hanem maga a kovácsolás folyt varázslatok segítségével. Az összes efféle módszer célravezető, azonban közös tulajdonságuk, hogy nagyon költségesek, így nem igazán hozzáférhetőek bárki halandó számára.

A leggyakoribb kovácsolási eljárás a lapolás. Ennek lényege, hogy a nagy széntartalmú acélt kikovácsolják, majd rétegesen összehajtják és ismét kikovácsolják. Ezt számtalan alkalommal

megismétlik, így több száz, esetenként több ezer rétegből álló fémet nyernek, amely a szénrétegek következtében kemény és éltartó, a vasrétegek miatt viszont rugalmas. Továbbblépésnek számított, amikor a lapolt kard közepébe lágyvasat dolgoztak bele, ami tovább növelte rugalmasságát. Az abasziszi kovácmesterek lágyvas helyett előszeretettel alkalmaznak abbit acélt. (A különböző acélok összedolgozása nem kis feladat, amelyre csak a valódi kovácmesterek képesek.) Végül a kard élet megedzették, amitől az kemény és rideg lett. Ez a három különböző fémréteg igen szilárd, kemény, mégis rugalmas, szinte törhetetlen kardot eredményez. A kard minősége természetesen attól függ, milyen alapos volt a kovács. Nem ritka, hogy egyetlen kardot akár évekig is készít egy mester, annak reményében, hogy tökéleteset alkot. Így készülnek többek között a Slan-kardok, amelyek hihetetlenül magas ára a hosszas és elképesztően gondos elkészítésben leli magyarázatát (egyebek közt fontos kérdés a felhasznált víz és faszén minősége, a műhely levegőjének hőmérséklete, a csillagok állása, de még a kardmíves tradicionális ruházata is). Szerinte Yneven nem is hallott senki olyasmit, hogy egy Slan kard valaha is eltörött volna!

Kedvelt eljárás a kardok elkészítésekor mágia segítségéhez is folyamodni. A vas, mint minden fém, kristályszerkezettel bír, kristályai azonban aprók, szabad szemmel alig láthatóak. Ezek a kristálydarabok önmagukban nagyon kemények és szívósak - ez adja a fémek keménységét -, azonban egymás mellett viszonylag könnyen képesek elmozdulni - ettől könnyű megmunkálni a fémeket. Mágiával gyakran a kristályok méretét növelik meg a fémen belül, amit kovácsolással soha nem lehetne elérni. A varázslatok segítségével, hatalmas fémkristályokból felépített kardok viszonylagos vékonyságuk ellenére is törhetetlenek és kemények. Erre az egyik legjobb példa a Jann szablya, ami hasonló körülmények között készül. Készítésének titkát homály fedi, csak néhány tisztavérű jann család birtokolja a tudást.

Hagyományos módon kovácsolt, kész kard mágiával történő felruházására több módszer is ismert (rúnamágia, drágakőmágia), ezek azonban nagy tudású varázsló vagy mágus közreműködését igénylik.

A kard felépítése

Minden kard - származzon bárhonnan is - felépítése nagyjából azonos. A mellékelt ábrán láthatóak az alapvető elnevezések. Ezek közül a vércsatorna megtévesztő, mivel valójában semmi köze a vérhez. A pengén végigfutó horony mindössze a kard könnyítését szolgálja. A penge nyaki részére kerül a markolat, aminek felerősítésére több módszer ismeretes. Az egyik legelterjedtebb, amikor az üreges markolaton át dugják a nyakat, s a végére felrakják a markolatgombot. A markolatgombnak azonban nem ez az egyetlen funkciója. Egyrészt ellensúlyozza a pengét, ezáltal az egész kard súlypontja közelebb kerül a markolathoz - így könnyebb forgatni -, másrészt pedig harc közben, ha az ellenfél elég közel kerül, le lehet ütni vele.

Attól függően, hogy mire használják, a kardok keresztvasa igen sokféle lehet. A vívásra és vágásra használt kardok markolatát általában jobban védik, mint a nehezebb, esetleg két kézzel használt kardokét, mivel ezek esetében a kosár akadályozhatja a forgatót. A keresztvas gyakran lehajlik a penge felé, ami elsősorban az ellenfél fegyverének elfogására illetve eltörésére szolgál.

A török és kések, ha lehet, még színesebb, változatosabb palettát mutatnak. Felépítésük hasonlít a kardokéra, arányaik azonban érthetően mások. A török a késekkel ellentétben leggyakrabban szúrásra használatosak, és szinte minden esetben rendelkeznek keresztvassal.

A M.A.G.U.S. rendszerében a pengéjük alapján osztályozzuk a szűrő/vágó fegyvereket. 40 cm alatt tör, 40-60 cm-ig rövidkard, 60-80 cm-ig hosszúkard, 80-120 cm-ig másfélkezes kard, ettől fölfelé kétkezes pallos.

Kardok

1. Kétkezes pallos

Mind hosszát, mind súlyát tekintve a legnagyobb kardnak mondható. Lovagok kedvelt fegyvere, mivel éle és hegye mellett súlya is komoly szerepet játszik sebzésében - így jól használható nehézvértezet ellen. Súlya 7 kilogramm, de mivel súlypontja távol esik a markolattól, forgatása nem könnyű feladat. 14-esnél kisebb Erővel rendelkező karakterek hosszútávon nem képesek kezelni. A kardon ugyan megfigyelhető a messze kinyúló keresztvas és a háritógyűrű, azonban védekezésre ez a fegyver szinte alkalmatlan, mivel hatalmas súlya nehezen kezelhetővé és lassúvá teszi. Forgatásához két kéz kell, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható. Körönkénti 1/2-nél többet még magas ügyesség és gyorsaság mellett sem lehet vele támadni. Törpék egyáltalán nem használhatják. 21-es illetve 22-es Erővel rendelkező karakterek egy kézbe is vehetik, ilyenkor másik kezükkel pajzsot, másodfegyvert foghatnak, azonban a pallos sebzése így csak 3k6 lesz. Az erőn kívül követelmény még a legalább 180 cm-es testmagasság és 80 kg-os testsúly. Előnye leginkább csatákban mutatkozik meg, kalandozók - helyigénye miatt - nem igazán kedvelik.

2. Másfélkezes kard

A palloshoz hasonlóan két kézzel forgatható, így sebzése jóval nagyobb, mint egykezes testvéreié, azonban nem használható mellette pajzs. Aki 16-os vagy ennél nagyobb Erővel rendelkezik, egy kézzel is képes forgatni, levonások nélkül. Aki alacsonyabb Erővel forgatja egy kézben, az csak minden második körben támadhat vele. (Ha másik kezében is fegyvert tart, azzal csak akkor támadhat közben, ha jártas a kétkezes harcban!). Egy kézbe fogva a fegyver sebzése is csökken, 2k6-2 lesz, de mindig legalább 1 Sp. Viszonylag könnyebb fémvértezetű lovagok kedvelt fegyvere, gyalogosan és lovon egyaránt forgatják. Forgatása ugyan kisebb helyet igényel, mint a pallosé, azonban szűk helyeken ez is akadályokba ütközhet.

3. Lovagkard

Sokban hasonlít másfélkezes társára, azonban ennek pengéje jóval vastagabb és szélesebb, ezáltal nehezebb is. Hegye tompaszögű, néha lekerekített, használatában a vágáson, még inkább a sújtáson van a hangsúly. Egy kézzel forgatják, mivel nagyobb tömege ellenére jobb a súlyelosztása, mint a másfélkezes kardé. Kialakítása egyedülállóan alkalmassá teszi lemezvértek áttörésére. Mivel forgatói, a lovagok pajzshasználathoz szoktak, keresztvasa kicsi, egyszerű. Ynev sok vidékén a lovagkard a hatalom, a nemesi származás jelképe, tehát nem viselheti akárki.

4. Törkard

A legkönnyebb kard valamennyi között; pengéje keskeny, vékony és általában igen hajlékony. Mindkét élét kifénik, a hangsúly azonban a hegyén van, mivel ez elsősorban szűrőfegyver. Főleg könnyű vértezetű vagy páncél nélküli ellenféllel szemben hatékony. Könnyű pengéjének megfelelően markolatgombja is kicsi. Mivel kis súlya miatt könnyebb forgatni, esetében a védekezés jelentős szerepet kap. A markolatot különböző módon védik: kosárral, kézvédővel, háritógyűrűvel (lásd ábra). Ahány vidék Yneven, annyiféle a törkardok díszítése. A fegyverismeretben alapfokon jártas karakter nagy eséllyel képes megállapítani a törkard származási helyét - országot és tartományt -, míg a képzettség mesterei név szerint azonosíthatnak egy-egy híresebb fegyverkészítőt. Kiegészítésül

gyakran forgatnak mellette háritótört. Általában elfogadott, hogy a polgárok és közrendű szabadok fegyvere.

5. Hosszúkard

Nehéz erről a fegyverről általánosságban bármit is mondani, mivel ez talán a legelterjedtebb kard, és szinte minden vidéken másképp néz ki. Szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas, markolatát általában védik. Jó kezelhetősége miatt a különböző hadseregekben és őrségekben ez az egyik legkedveltebb fegyver.

6. Rövidkard

A hosszúkard kisebb testvére, gyakran kiegészítőjeként használják. Nehéz éles határt húzni a balkezes rövidkardok és a hosszú háritótörök között. Önálló fegyverként előszeretettel alkalmazzák tolvajok, fejdázások, mivel kis mérete miatt könnyen elrejthető. Kedvelt fegyver Abaszisban is, ahol egyes hadseregtek fő fegyvere.

7. Sequor

Kizárólag Kránban és Yllinorban (lásd Anat-Akhan klán) használatos fejdázás fegyver. Kiegészítője a jóval hosszabb Mara-Sequornak. Bár különleges kialakításának egyik fő oka, hogy a belső él hátulról támadva az áldozat torkán a lehető leghosszabb és legmélyebb vágást ejtse, külső élét gyakran használják közelharcban, szemtől-szembe. Mara-Sequor...

8. Handzsár

Elsősorban a dzsádok kedvelt fegyvere, de elvétve találni más vidéken is. Pengéje széles és nehéz, forgatásában jelentős szerephez jut súlyának átütő ereje. A vágóél görbülete jól illeszkedik a harcra mozdulatának ívéhez, így szinte az egész penge végigfut az áldozaton, mély, súlyos sebet ejtve rajta. Néha döfnek is vele, ezt a kard fokáig kiélezett hátsó él is segíti. Egykezes fegyver, a dzsádok előszeretettel viselnek hozzá kis, kerek pajzsot. Népükre jellemző módon kardjaikat, handzsárjaikat is díszítik, gyakran túlzó mértékben.

9. Szablya

Vértezet nélküli ellenféllel szemben a legjobb vágófegyver. Súlyelosztásában a hosszúkardra, pengéje íveltségében a handzsárra emlékeztet. Mindezek mellett markolata közel annyira védett, mint a törkardé. Természetesen elsősorban vágásra használatos, de a hegye alkalmas döfésre is. Ennek megkönnyítésére néha a penge hátsó ívének végét is élezzik.

10. Jann szablya

A jannek hagyományos fegyvere, amely mágia segítségével készül. Megvásárolni gyakorlatilag lehetetlen - nem csak magas ára miatt, hanem azért is, mert senki sem válik meg szívesen tőle, ha egyszer a birtokába került. Leginkább a törkard és a szablya keresztezésére emlékeztet keskeny, ívelt pengéje. Mágia segítségével kialakított keménysége lehetővé tette, hogy ez a vékony penge szívósságban felvegye a versenyt bármely más karddal. Keménysége miatt éltartó is, gyakorlatilag sohasem csorbul ki. Mivel könnyű, ámde borotvaéles, forgatása inkább ügyességet, semmint erőt

igényel. Látszólag túl könnyű ahhoz, hogy komoly sebet ejtsen, de páratlan pengéje mélyen vágódik az áldozatba - innen magas sebzésértéke.

11. Jatagán

Azonnal felismerhető különös, kettős ívű pengéjéről. Keresztvasa csökevényes, markolata gyakorta marhalábszárcsont végéből készül, vagy nemesebb fegyverek esetén ezt formázza. Vágásra, szúrásra egyaránt kiváló eszköz.

12. Fejvadász kard

Rövid, de igen sokoldalú fegyver, mely ugyan nem rendelkezik keresztvassal, de a szokásos markolaton kívül található rajta egy második, erre merőleges markolat is. Ha ennél fogva a fejvadász az alkarjához szorítja a kardot, akkor pontosan a könyökéig kell érnie a penge hegyének. Ilyenkor védekezhet vele, mint rögtönzött alkarvédővel, de gyors mozdulattal előreforgatva a következő pillanatban már döfhet is. Ugyanígy, alkarhoz szorítva kis ívben vághat is, ami szűk helyeken, beharcban igen hatásos. Természetesen lehet a szokásos markolattal is forgatni, így rövidkardra emlékeztet. A második markolatot igénybe vevő technikákat szinte kizárólag csak fejvadászok ismerik, ezért ha más a kezébe veszi, csak közönséges rövidkardként forgathatja.

13. Slan kard és tör

A Slan kardművészek különleges fegyvere. Pengéje némiképp emlékeztet a szablyáéra, de nem keskenyedik el, csak a legvégén, a hegynél. Alapvetően vágófegyver. A Slan tör mindössze méretében különbözik a kardtól, felépítésében, arányaiban gyakorlatilag megegyezik vele.

Török, kések

1. Háromágú háritótör

A háritótörök különleges fajtája. Eredeti példányai Kahréban készülnek, bár több helyen próbálkoznak utánzásával. Alaphelyzetben közönséges háritótörnek tűnik, de oldva egy rejtett rugós mechanizmust, a két segédpenge kinyílik, így sokkal hatékonyabb védelmet nyújt. Kinyitva kissé különbözik a többi háritótörtől: TÉ 3, VÉ 20, sebzés 1k6-1 (ára 2 arany). Védekező funkciója mellett jelentős szerepet tölt be a fegyvertörésben is. A villa segítségével törkard, szablya, de esetleg hosszúkard pengéje is eltörhető. (Természetesen ehhez jártasnak kell lenni az adott képzettségben.) A segédpengéket becsukva, a háritótör tulajdonságai megegyeznek a M.A.G.U.S.-ban leírtakkal.

2. Kosaras háritótör

Az ellenfél fegyvere ellen fémkosár védi a kezét, amivel a támadások jól hárihatóak. Némelyikük már átcsúszik a rövidkard kategóriába.

3. Háritógyűrűs háritótör

A keresztvas mellett egy külön felerősített gyűrűvel fokozzák a védelmet. Gyakori megoldás, mivel egyszerű és olcsó. Néha kosárral együtt alkalmazzák

4. Elf tör

Az elfek kultúrájára olyannyira jellemző, levélre emlékeztető alakú fegyver, melynek elkészítését és forgatását egyaránt művészetnek tartják.

5. Ramiera.

A gorviki fejdadászok közkedvelt fegyvere. Néha kis keresztvassal készítik.

Jakab Zsolt

Talavra csodaművesei

Már az elnevezés is félrevezető, és aligha véletlenül.

Nincs ebben semmi meglepő: a talavriak Észak, sőt, talán egész Ynev legkiismerhetlenebb szerencsevadászai. Ha tolvajoknak nevezzük őket, a szervezetet pedig, melyhez tartoznak, tolvajklánnak, keveset mondunk a valósághoz képest. E városállam lakói közt szinte minden alvilági mesterség művelői megtalálhatók, s noha papi mágiával nemigen foglalkoznak, bizvást állíthatjuk, csodákra képesek. Hogy mifélékre és mennyiért...? Nos, erre is fény derül majd összefoglalónkból, mely egy nem mindennapi társaság születésének, küzdelmeinek és sikereinek krónikája.

A múlt

Talavra apró, a térképekről következetesen lefelejtett városállam a Quiron-tenger délkeleti partvidékén. Mind a keleti barbárok lakta síkságtól, mind Abaszisztól jókora (lakói szóhasználatával élve egészséges) távolság választja el; népe halászatból és földművelésből élt a Hetedkor hajnala, Kyria bukása óta, birkatürellemmel viselve urai szeszélyét - egészen a Pyarron szerinti IV. évezred derekáig. Ekkor vett különös, senki számára előre nem látható fordulatot Talavra sorsa az épp aktuális trónviszály, no meg egy szabadúszó gorviki bérgyilkos, Ramando Sichetti jóvoltából. A település feletti uralomért évszázadok óta kalóz-famíliák, rablásból megtollasodott, ostoba és erőszakos zsarnokok vetélkedtek. Ők emelték a talavri erődöket, ők építették ki a dokkot, a vihardagály elleni hullámtörőt - egyéb öröme azonban nem volt országlásukban az egyszerű lelkeknek. A kalóz-fejedelmek (akik gyakorta havonként váltották egymást a "fellegvár" abasziszi márványból faszolt trónusán) akkor szedtek adót, amikor kedvük tartotta, könyörtelenül éltek az első - mi több, a második és harmadik - éjszaka jogával, a papok közül pedig csak az ártó mágiában jeleskedőket túrték meg; így esett, hogy míg a szirttetőkön álló Antoh-szentélyeket gaz verte fel, a dombok alatti barlangok Tharr-, Tha'usur- és Menegle oltárain sosem száradt meg a vér... Talavra neve beszennyeződött, partjait elkerülték a jámbor utazók, kereskedők; a kultúrált vidékek kartográfusai nem jelölték munkáikon, így próbálván mindenkivel elfeledtetni Észak eme szégyenfoltját.

Aztán beköszöntött a P.sz. 3598. esztendő, melynek Esős Évszakában, az Esküvések havában újra fellángolt a kalózbandák harca.

Az összecsapások ezúttal oly hevesek voltak, hogy a felek csakhamar kifulladtak, s mivel elesett harcosaikat helybéliekkel hiába igyekeztek pótolni, más eszközök bevetésére határozták el magukat. Az egyik család feje Abasziszból, a másiké (ő volt a tehetősebb) Gorvikból fogadott bérgyilkost, hogy a vita végére egyszer s mindenkorra pontot tegyen. A "szakemberek" szinte egyidőben, Antoh

Tercének Tengercsend havában érkeztek, s a helyzetet átlátva már partraszálláskor titkos egyezséget kötöttek: közösen irtják ki a kalózokat, majd halálíg tartó párviadalban döntenek el, kié legyen Talavra kincse. A gorviki Sichetti - magának való, jobb körökből származó, sehová sem tartozó férfi - rövidesen szerelembe esett egy helyi céh vezetőjének lányával, s bár az mindent elkövetett, hogy elhatározását megmássa, tartotta magát az alkuhoz: az abasziszival együtt hatolt be a kalózfészkekbe, végzett a városállam volt és potenciális zsarnokaival. A győzelmet követő párviadalban minden bizonnyal alulmaradt volna, ám a talavraiak, akiket a sok szenvedés bölcsé, a szemük előtt kibontakozó románc pedig szentimentálissá tett, tömegesen avatkoztak be az oldalán. Agyonverték az abasziszit, mielőtt az törét a sebesült Sichetti szívébe döfhetné volna, azután (hisz szabadságukat legalább felerészben neki köszönheték) szép temetést rendeztek számára és imáikba foglalták kimondhatatlan nevét. Legenda vált belőle - Ramando Sichettiből pedig a nép első választott vezetője, hadvezér, férj és fejedelem.

Kétes becsületére legyen mondva, sosem engedte hogy megkoronázzák, és felgyógyulása után sem állt odébb az őrizetére bízott kincsekkel. Viszonszerette a lányt, aki szerelmével megváltotta, szívébe zárta Talavra sokat túrt népét - s úgy döntött, az életéért cserébe gondoskodik biztos megélhetésükről. Életének hátralévő negyven esztendejét annak szentelte, hogy megszervezze saját klánját - a klánt, mely párját ritkítja a kontinens hasonló céllal működő titkos társaságai közt. Fáradozása sikerrel járt: mikor a P.sz. 3639. esztendőben lehunyta szemét, fia, a Kapitányként közismert Briar Ynev legkülönösebb, ám kétségtelenül hatékony szerencsevadász-kompaniájának örököse lett.

A szervezet

Talavra minden lakója születésétől fogva tagja a Csodaművesek klánjának. Hogy mikortól, milyen módon vesz részt a közös munkában, adottságaitól, hajlandóságától, szüleitől és nevelőitől függ, ám mivel a vidéket dolgoz, az összetartozást mindennél előbbre valónak tartó nép lakja, kijelenthetjük: talavrai (ha csak rajta áll) sosem lesz dologtalan vagy renegát. A klánbéliek erkölcsiségét a gorviki vértestvériségek hagyományaiból és a helyi céhek szabályzatából összeállított Kódex határozza meg - erre a sajátos irományra kell esküt tenniük mindazoknak, akik elérik a Jelölés (fiúgyermeknél 10., leánygyermeknél 8. életév) Korát. A Jelöltek a beavatottság köztes állapotában leledzenek: idősebb társaik nem titkolóznak többé előttük, ám a közösség teljes jogú tagjaivá csak később, rendszerint a 15. életévet betöltve válhatnak. A Beavatás utolsó fázisaként nevük a Kódexbe kerül, s ide jegyeztetnek fel a klán szempontjából jelentős tetteik is. A Csodaművesek hierarchiájának felső rétegét az úgynevezett Minősítettek képezik. Minősítetté a külvilágból érkezett hírek, hiteles körözési levelek, széles körben ismert dalok tanúságtétele alapján válhat a talavrai - partjaikon elképzelni sem lehet nagyobb megtiszteltetés. A Minősítettek a legjobban fizetettek szakmájuk gyakorlói közül, árfolyamuk eléri, gyakorta meg is haladja a toroni, abasziszi, vagy épp gorviki specialistákét.

A klán élén a Kapitány áll. E tisztség csak elvben öröklődő - általános vélemény szerint a helyi vérrel keveredett Sichetti-dinasztia addig birtokolhatja, míg „érdemes” utódokat tud kiállítani. A M.A.G.U.S. jelenében ez az utód a húszesztendősi Lai-Felip, a klánalapító Ramando unokája, aki az utolsó narvani karneválon (P.sz. 3695) bizonyította rátermettségét, sőt, apja meglegedésére nemesenszületett párt hozott a házhoz. *

A teljes történetet Wayne Chapman Karnevál című regénye beszéli el. A Kapitány tárgyal a Talavrába érkező ügyfelekkel, ő kel útra, ha a megrendelőnek valami okból nem akarózik hazulról kimozdulnia, hogy tisztázza a részleteket; feladatokat oszt, összehangolja övéi tevékenységét - s végül,

de nem utolsósorban maga is felbérelhető. Hagományosan bérgyilkos, utódját ugyancsak bérgyilkosnak nevei, ám a városállam specialistáira nem ez a komor foglalkozás a jellemző. Számos szerencsevadász-típus (játéktechnikai szempontból alkaszt) képviselői élnek itt: tolvajok, bárdok; rengeteg a különféle valláshoz tartozó pap - az égiek védelméből sosem lehet elegendő -, sőt paplovag. Első Kapitányuk sokoldalúságának hála, a Csodaművesek a legkülönfélébb küldetésekre kaphatók, a Quiron-tenger medencéjének nagypolitikai kérdéseibe azonban sosem ártják bele magukat, nehogy magukra vonják az Északi Szövetség vagy Toron és csatlósai dühét. Az esztendők folyamán jókora vagyona tettek szert, gazdagságukkal azonban nem hivatkoznak. Pénzüket nagyon józanul, a klán/nép javára forgatják, fektetik be: a Kapitány számos letétet helyezett el szerte Yneven. Talavra kincsét mostanság nem sötét kalózik, hanem tarini, dzsad, pyarroni és shadoni bankházak fegyveresei vigyázzák; a klán tagjai szívesen látott vendégek, bárhová vetődjenek a művelt világban, hisz elég kifinomultak ahhoz, hogy igazi arcukat csak szükség esetén mutassák meg.

Életszemlélet, filozófia

Noha a klánalapító Sichetti az Yneven oly ritka agnosztikusok (köznapibb formában ateisták) közé tartozott, első dolga volt rendezni városa és népe viszonyát az istenekkel. Úgy okoskodott, hogy egy tengermelléki, főként halászatból élő közösségnek tengeristen dukál, ezért felélesztette Antoh kultuszát, leromboltatta Tha'usur, Menegle és más bálványok oltárait. Útmutatásához alkalmazkodva Talavra lakói a Paktum által elismert összes halhatatlan híveit készek befogadni, de megtűrik (ha nem is bátorítják) Tharr és Ranagol hozzájuk vetődő szolgálait is. Nem vallanak színt a Rend és a Káosz, az Élet és a Halál örök konfliktusában, céljuk az egyensúly fenntartása, akár személyes meggyőződésük ellenére. A Csodaművesek zöme Élet, Rend jellemű, a rendet azonban csak szűkebb hazájuk határain, saját életük keretein belül képesek értelmezni - e tulajdonságuk teszi őket különösen kiszámíthatatlanná, olykor veszedelmessé.

A tipikus Csodaműves - legyen férfi vagy nő - hányaveti, az élet és a halál dolgait bizonyos távolságtartással szemlélő alak. Választott mesterségének művelése során a tökéletességre törekszik, e tökéletesség pedig feltételezi az ynevi viszonyok ismeretét, a kapcsolódó tudományágakban, a szabad művészetekben való jártasságot éppúgy, mint a kultúrált viselkedést. A Csodaművesek hangsúlyozottan szabadok, de nem szabadosak: ehhez túlságosan élénk bennük a megpróbáltatások emléke; több évszázadnyi megaláztatást nem könnyű elfeledni. Egymás hátát a végsőig fedezik, fegyvertársnak, barátnak kívülállók számára sem utolsók, ám „kifelé” sosem maradéktalanul önzetlenek; igazi áldozatot (néhány kivételtől eltekintve) csak otthonuk, családjuk, klánjuk érdekében hoznak. Azonosító jelüket, a tört bilincset - gorviki szokás szerint - a hajás fejbőrre tetoválják. Jelmondatuk („A nagyvilág nem elég”) ambíciózus természetükről árulkodik.

Kapcsolatok

A talavriaiak buzgón ápolják a viszonyt mindazokkal, akik hasznosak lehetnek számukra; egy kalandozó, ha magatehetetlen testét Talavra partjain vetik ki a hullámok, gondos ápolásra, biztos menedékre, felépülése után pedig udvarias kérésre számíthat: ne engedje, hogy jótévőinek baja essék. (A városállam leányai kötelességtudatukkal tűnnek ki: nem egy híres fegyverforgatót csábítottak klánjuk parancsára a házasság révébe.) Suttogják, a Kapitánynak a Quiron-tenger minden jelentős flottájánál akadnak emberei; tény, hogy bár maga a város továbbra sem szerepel a térképeken, számos

örjárat útvonala érinti a Talavra-fokot, hogy a városállam révébe érkező hadihajók szíves fogadtatásra számíthatnak - s hogy a kalózok kerülnek még a környéket is.

A klánnak eddigi története során mindössze kétszer gyűlt meg a baja a külvilággal. A tizenegyedik toroni háború során a megszorult (és tájékozatlan) abasziszi nagykirály vetett szemet aranyára, szárazföldi expedíciót indított hát Talavra ellen, régi ellenlábasa, Calyd Karnelian azonban, akit a Csodaművesek esztendőik hosszú sora óta segítettek értékes információkkal, szköggokat és falanxharcosokat küldött a városállam megsegítésére, s mint rendesen, ismét fényes győzelmet aratott. Kevéssel utóbb a keleti barbárok egy hordája szemelte ki célpontjának Talavrárt, kagánjuk azonban udvarias figyelmeztetést kapott néhány neves kalandozótól: ne kísértse szerencséjét, vonuljon téli szállására, amíg még teheti - és a kagán így cselekedett...

Noha a városállamot a klán számos jóakarója (volt és reménybeli ügyfele) védelmezi, a Kapitány lankadatlanul fejleszti saját flottáját, mely abasziszi rendszerű, duplábordás, lantvitorlás szköggokból és nagy befogadóképességű barkokból áll. A fellegvár és a partmenti erődítmények védelmét helyben született, de külhonban nevelkedett, harci tapasztalatokban bővelkedő fegyveresek látják el, félezer fős csoportjuk alkotja Talavra szárazföldi seregének gerincét. (A klán tudatosan törekszik arra, hogy minél többet tanuljon a szomszédos népektől; tagjai szívesen csapódnak kalandozókhöz kísérőnek, olykor pedig, ha a „közérdek” úgy kívánja, hosszabb-rövidebb időre maguk is kalandozásra adják fejüket.) Lobogójuk - ezüsttel kétszer vágott tengerzöld mezőben kettétört bilincs - csak a falakon belül látható; a klánbéliek nem hordják maguknál, a hajók főárbocára sem húzzák fel - előszeretettel alkalmazzák ellenben más államok jelvényeit, hogy ellenségeiket megtévesszék.

A nagyvilágban nyílt titoknak számít, hogy Talavra - egyes hegyvidéki kolostorokhoz hasonlóan - a világtól elvonult, vagy épp kiteszított varázstudók menedéke. Hogy pontosan mely mágikus tudományok művelői élvezik a Kapitány vendégszeretetét, nem ennyire nyilvánvaló. Beszéli, együttes hatalmuk elegendő volna akár egy Kapu működtetéséhez is - a klán azonban még nem látja elérkezettnek az időt, hogy székhelyét bárki számára könnyen elérhetővé tegye.

Tények és adatok - a KM figyelmébe

A Csodaművesek létszáma (másként Talavra lélekszáma) mintegy tízezer főre tehető. A bevetésre alkalmas klántagok tábora négy-ötezer főt számlál - ezek egy része természetesen a világot járja, így a Kapitány esetenként "mindössze" három-négyezer specialistájával számolhat. Akadnak köztük fegyverforgatók és muzsikások, táncosok és akrobaták - fő céljuk azonban, bármerre vetődjenek is, a vagyonszerzés. Kicsiben, nagyban egyaránt dolgoznak, a legnagyobb örömet az okozza számukra, ha gazdagon térnek haza. Lopnak és rabolnak, de nem fosztogatnak, pénzért ölni csak nagyon indokolt esetben hajlandók. JK-ként és NJK-ként egyaránt sokoldalúan képzett, megnyerő modorú, stílusos figurák, a legkülönbek még a született kékvérűek közt is megállják helyüket, s rendszerint csupán egyszer okoznak csalódást - amikor meglépnek a mozdítható értékekkel.

A Csodaművesek klánjába tartozó NJK-k besorolásáról és jellemző képzettségeiről az alábbiak tudósítanak:

- Ramando Sichetti - 16. TSZ-ű Fejvadász
- Briar Sichetti - 16. TSZ-ű Fejvadász+Tolvaj
- Lai-Felip Sichetti - 12. TSZ-ű Fejvadász + Tolvaj
- Jelölt - max. 5. TSZ-ű Harcos v. Tolvaj v. Bárd
- Beavatott - max. 10. TSZ-ű Harcos v. Tolvaj v. Bárd
- Minősített - max. 15. TSZ-ű Harcos v. Tolvaj v. Bárd
- Honi Gárda - max. 12. TSZ-ű Harcos v. Lovag

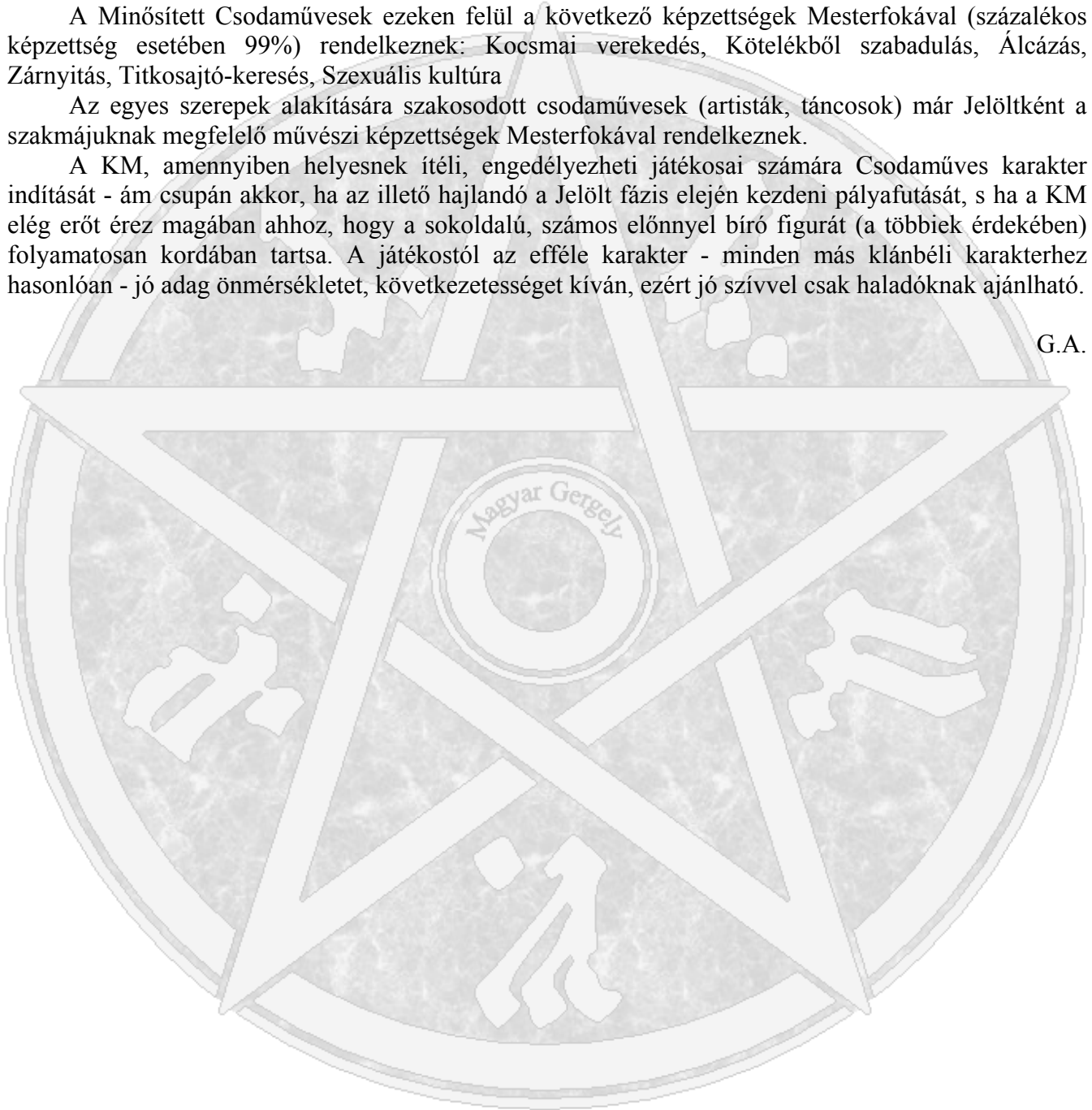
Az egyes kasztokkal együtt járó képzettségeken túl minden, Jelölt fázison túllépett Csodaműves rendelkezik a következő képzettségek Mesterfokával (százalékos képzettség esetén 99%): Lefegyverzés, Vakharc, Történelemismeret, Méregkeverés/semlegesítés, Mászás, Etikett, Lopózás, Rejtőzködés, Úszás, Hajózás

A Minősített Csodaművesek ezeken felül a következő képzettségek Mesterfokával (százalékos képzettség esetében 99%) rendelkeznek: Kocsmai verekedés, Kötelékből szabadulás, Álcázás, Zárnyítás, Titkosajtó-keresés, Szexuális kultúra

Az egyes szerepek alakítására szakosodott csodaművesek (artisták, táncosok) már Jelöltként a szakmájuknak megfelelő művészi képzettségek Mesterfokával rendelkeznek.

A KM, amennyiben helyesnek ítéli, engedélyezheti játékosai számára Csodaműves karakter indítását - ám csupán akkor, ha az illető hajlandó a Jelölt fázis elején kezdeni pályafutását, s ha a KM elég erőt érez magában ahhoz, hogy a sokoldalú, számos előnnyel bíró figurát (a többiek érdekében) folyamatosan kordában tartsa. A játékostól az efféle karakter - minden más klánbéli karakterhez hasonlóan - jó adag önmérsékletet, következetességet kíván, ezért jó szívvel csak haladóknak ajánlható.

G.A.



Magisztérium 2

Kedves olvasó, külön kérésedre ezúttal hat oldalon keresztül válaszolunk kérdéseidre. Mindenképpen dicséretet érdemelsz, mert nem hogy csak sok levelet küldtél, hanem kiválóak a kérdéseid is. Öröm szembesülnöm azzal, hogy mennyi remek szerepjátékos él ebben az országban és játszik M.A.G.U.S.t. Ilyenkor mindig arra gondolok, hogy értetek érdemes volt. Jelen Magisztériumban többen is válaszolunk, de hogy a felelőséget utóbb ne tologathassuk egymásra, mindegyikünk aláírja a válaszait.

Először is újra a Képzettségekről. A 3-mas Rúnában úgy nyilatkoztam, hogy egy Képzettség mesterfokának elsajátításához alapfokú jártasság esetén már csak annyi Képzettség-pont szükséges, amennyi a mesterfokot az alapfoktól elválasztja. Holott a M.A.G.U.S.-ban az áll, hogy még annyi, amennyi a mesterfoknál fel van tüntetve. Megkérdeztem a többieket is, és mind úgy gondoljuk, hogy az általam leírt változat a helyes. Nem tudom hogyan került be a M.A.G.U.S.-ba tévesen, de ezentúl játsszátok úgy, ahogyan a RÚNÁ-ban szerepelt. Gondolom ennek minden játékos örül! Helytelenül jelent meg a M.A.G.U.S.-ban a karakteralkotás szabályainál egy a Képzettség-pontokra vonatkozó kitétel is. Az Ügyességből származó módosítót nem kapja meg a karakter minden Tapasztalati Szinten, csak az elsón - ahogyan a Képzettségek fejezetben helyesen is szerepel. Az így nyert Képzettség-pontot csak harci, vagy más ügyességet igénylő Képzettségek elsajátítására fordíthatja, Tudományos Képzettségek tanulására semmiképp sem. Ahogyan az Intelligencia 10 feletti része is hozzáadódik a Képzettség-pontokhoz, ám ezekből csak Tudományos Képzettségek tanulhatók.

Havi kedvenc kérdésem azt firtatja, vajon roham esetén csak az első támadásra járnak-e a megadott pluszok, vagy a kör összes támadására. Hiszen a rohamozó támadhat két kézzel vagy olyan fegyverrel, mellyel körönként több támadás is megengedett.

A pluszok addig járnak - akár több körön keresztül is - ameddig a roham lendülete meg nem törik. Ha tehát a rohamozó megtorpanni kényszerül, vagy jelentősen lelassul, többé nem vonatkoznak rá az előnyök és hátrányok. A gyakorlat azt mutatja, hogy egy ellenfél ellen csak egyetlen támadást lehet leadni a roham során, hiszen ha a rohamozó meg kívánja tartani lendületét, egyszerűen elszalad az ellenfele mellett. Ha pedig megáll, hogy folytassa a küzdelmet, elvesz a lendület. Akkor támadhat roham alatt többször, ha több, egymás mögött álló ellenféllel van dolga. Ilyenkor egészen addig - körönként többször vagy több körig - támadhat a roham módosítóival, míg le nem lassul. Hogy ez mikor következik be, az a mesélőtől függ, hiszen a környezet, az ellenfelek számának és Tapasztalati Szintjének továbbá a harci alakzatnak a függvénye. Tény, hogy igazán hosszan tartó rohamot a lovas csapatok képesek folytatni gyalogos alakulatok ellen.

Sokan érdeklődnek a Sogron-papról.

A Sogron-pap meglehetősen egyedi pap kaszt. Teljes és részletes leírása a már beharangozott Kiegészítő Szabályok című kötetben jelenik majd meg, addig csak vázlatosan. A Természet szféráját uralja, s ezen túl a tűzvarázslók Tűzmágiáját is képes szféraként alkalmazni papi Mana-pontjaiból. Mindenkinek javaslom, várja meg türelemmel az új kötetet, a türelmetlenek pedig addig is kizárólag NJK-ként alkalmazhatják a kasztot. Mások ugyanis a Tapasztalati-pont határok és sok a különlegesség. Addig tehát a Sogron-pap Játékosok számára tiltott. Sajnálom!

Ehhez kapcsolódik még a majd minden levélben szereplő észrevétel a tűzvarázslók Mp-visszanyerésével kapcsolatban. Túl lassan térnek vissza az elhasznált Mana-pontok, s ezáltal a félelmetesnek szánt kaszt varázshatalma eltölpül a többié mellett.

Ez igaz, betűről-betűre. A problémát - már korábban is ígérgettem - orvosolni fogjuk.

Sokan kérdezik, hogy lehet-e varázstárgyakat pénzért vásárolni, s ha igen, mennyiért?

Nos, Yneven végül is piacgazdaság van, ami annyit tesz, hogy ami létezik, annak van ára is. Azaz lehet eladni és vásárolni, s vannak akik ezen nyereszkednek. Mindazonáltal a varázstárgy nem közönséges árucikk. Gyakran előfordul, hogy a kalandozó egyszerű boltok eldugott sarkában, hétköznapi tárgyak között mágikus holmira akad. A boltos nem varázsló, honnan tudná, ha valamelyik portékája mágiát sugároz. Ez persze csak az így vagy úgy hozzá került tárgyra igaz. Lehet hogy valamely hagyaték részeként vásárolta, lehet hogy zálogban maradt nála vagy másvalakinél, aki végül nála értékesítette. Lehet, hogy hozzá nem értők lopták, rabolták. Sok varázstárgynak hétköznapi holmiként is jelentős az értéke, hiszen általában jó minőségű anyagból, nagy szakértelemmel készül. Arról nem is beszélve, hogy számtalan közöttük az ékszer vagy a drágakövekkel kirakott drágaság. Ezeknek akkor is borsos az ára, ha az eladó nincs tisztában mágikus természetükkel. Az is előfordul olykor, hogy a boltos jól tudja, miféle portékára tett szert. Ezesetben hihetetlenül felveri az árat, s a holmit gyakran elrejtve tárolja, csak a vagyonos, kiválasztott vevőknek mutatva meg. Az így forgalmazott, különlegesebb varázstárgyat előbb-utóbb vagy ellopják vagy felvásárolja valamelyik uralkodó ill. gazdag nemes megbízottja. A kalandozónak - hacsak nem rendelkezik kiterjedt baráti kapcsolatokkal a kereskedők között - csak a „hétköznapi” varázsholmik jutnak: bájitalok, amulettek, egyebek.

Ez utóbbiakat persze meg lehet vásárolni magától a készítőjétől is: boszorkánytól, boszorkánymestertől. Csak tudni kell, hol kopogtasson az ember, s győzni kell arannyal. A legutolsó eset - és egyben a legköltségesebb mulattság - a tárgy egyedi ízlés szerinti elkészítése. A legendák horribilis összegekről szólnak - minél nagyobb a tárgy hatalma, annál magasabbakról. Beszélnek, Alex con Arvioni - Pyarron költségén - tizenötezer aranypérezért készítettett magának mithrill és abbit ötvözetű teljesvértezetet.

Majd minden levélben feltűnik a kérdés:

Áldással áldott fegyver varázsfegyvernek számít-e?

Természetesen.

Érvényes-e a célzásra a túlütés?

Hogyne. Az íjász szabállyal együtt. Ettől van, hogy Yneven - más szerepjátékok világaitól eltérően - a célzófegyverek megőrizték tekintélyüket.

Miért kell Támadó és nem Célzó Dobást tenni a hajítófegyverekkel?

Nagyon vártam már a kérdést, mert régen ki kívánczik már belőlem a válasz. Nos, a célzófegyverek olyan gyorsan mozgó lövedéket lőnek ki, mely elől félreugrani, -hajolni lehetetlen. Ezért nem képes senki - kivéve a különleges képességekkel rendelkező harcművészeket - a Védőértékét szembeállítani a Célzó Dobással. A hajítófegyverek azonban nem jelentenek ekkora gondot, hiszen egy eldobott kés elől nem is olyan nehéz feladat kitérni - no persze egy kalandozónak. Persze ne feledjük, hogy a fegyver dobásához külön képzettség szükségeltetik! Lehet-e NEM ellentétes őselemekből teremtett aurákat keverni? Lehet. Ahogyan para- és Őselemeket is, mint az a Rúna 7.-ben megjelenő Jégmágiából is kiderül majd. Persze az egymással ellentétes elemek nem keverhetők, hiszen kioltják egymást.

Nyúl

Sokan érdeklődtek a slanek Levitációjának használatáról.

A diszciplínát nem lehet semmi mással együtt alkalmazni, mitöbb, a Levitáció a külső szemlélő számára teljességgel passzív folyamat, mintha az alkalmazó szoborrá merevedett volna. A harcművész állapotát leginkább úgy lehet leírni, mintha rövid ideig elhagyná testét. A levitáció csak mély meditációban folyható, tulajdonképp nem más, mint annak külső megnyilvánulása. A harcművész tehát nem lebegni szeretne a diszciplína alkalmazásával, hanem figyelmét teljes mértékben lelke, tudata felé fordítani. A test ezalatt tökéletes biztonságban van - hiszen a nem mágikus fegyverek nem is sebezhetnek a levitaló személyen - a külvilág tehát teljes mértékben kiiktathatóvá válik, a meditációt semmi sem zavarhatja meg. A fent leírtakkal magyarázható, hogy harcművész a diszciplínát csak szertartásokon, esetleg kivételes körülmények között: nehéz döntés vagy komoly akadály leküzdése előtt alkalmazza. Más esetben kiszolgáltatottá válna környezetével szemben. Igaz ugyan, hogy a test nehezen sebezhető, de ezért a külvilág fontos információi is kívül esnek a harcművész érzékelésén. Baj érheti társait, esetleg őt magát is megköthetik, bilincsbe verhetik anélkül, hogy észrevenné.

A következő kérdés a Pajzshasználat Mesterfokára vonatkozott, nevezetesen, hogy a képzettség alkalmazásával megszűnik-e a pajzs MGT-je.

A válasz igen. Még egy kérdés az MGT-vel kapcsolatban: van-e a hátizsáknak MGT-je. Tulajdonképp a nagyobb zsákoknak illene gátolni a mozgást, de a játszhatóság kedvéért erről inkább lemondunk. Ha a KM igazán ragaszkodik hozzá, a legnagyobb, fémvázás zsák MGT-je 3, az átlagos, de vázzal bíró zsáké 2, a nagy bőrzsáké 1, a közönséges, kalandozók által legtöbbször használté pedig 0 - az értékek legalább félig rakodott zsákokra vonatkoznak.

Több levélíró ihletett meg a Halál havának elején szereplő puska és puskapor. Valóban a pusztítás kiemelkedő eszközei lehetnének, ha elkészítésüket nem övezné gondosan őrzött titkok egész sora. Azon kevés alkimista mester, aki tisztában van a puskapor összetételével, gondosan vigyáz a titokra. A receptet ritkán adják tovább, kötetek sem születtek az alapanyagok és helyes keverési arányuk bemutatásáról. Magát a kész port is csak néhány kivételezett kaphatja meg. Olyanok, akik biztosan nem rohannak vele holmi városi lombikbűvészhez az összetevőket elemeztetni. A titkok megszerzése így bizonyos érettséget feltételez - ez a M.A.G.U.S. nyelvére lefordítva életbölcsséget, világlátottságot s elsősorban kapcsolatokat - azaz magas Tapasztalati Szintet jelent. További nehézség az alapanyagok beszerezhetetlensége - legalábbis a Kránköé. Ez a közet rendkívül ritka, minek következtében ára is borsos. Nem elegendő azonban egy papírtekercs sem a helyes keverési arányokkal, mert a puska elkészítése mesterfokú mérnöki és fegyverkovács tudást is igényel. Nem véletlen, hogy csak kivételes képességű kharei mesterek készítik ezt a fegyvert, mely nem csak hatékonyságával, különlegességével és sajátos eleganciájával is csodálatot váltott ki azon kevesekből, akik megismerhették. Mindent összevetve a karakterek az 5.-6. Tapasztalati szint elérése előtt semmiképp sem juthatnak a ritka porhoz. Arról, hogy a későbbiekben a KM hogy ítéli meg a játékosok hatalmát, bölcsségét, nem dönthetünk. De a puskapor titkának ismerői csak megfelelő személyeket jutalmaznak meg jóindulatukkal. A puskapor sebzése egyébként nagyban függ a minőségtől és az alkalmazás módjától - de ez már egy másik történet, mely valóban hosszabb kifejtést igényelne.

Az általános diszciplínák közül a Roham (Megfékezés) is több problémát vetett fel. Először is az említett Pszi Roham és a hagyományos roham együttes alkalmazása kapcsán, hiszen senki sem harcolhat és használhat Pszit egyazon körben. A Pszi Rohamnak kivételt jelent, hiszen pontosan ez a lényege. Nem meditáció, inkább a Pszi energiákat kordában tartó erők teljes megszüntetése, az energiák legősibb, legegyszerűbb felszabadítása. Ennek köszönhető gyors és hatásos alkalmazása is. A diszciplína minden Pszi forrást felemészt, kivéve a nehezen hozzáférhető Statikus pajzsokban tárolt energiát. Ennek eredménye a dobás nélküli kezdeményezés, továbbá a TÉ módosító. Ha a roham nem csak a Pszi alkalmazást, hanem valódi lerohanást is jelent, az automatikus kezdeményezés birtokában szinte lehetetlen megfékezni a támadót. A diszciplínát nem Pszi, hanem a lerohanó támadást fogadó

védekező fél is jól használhatja. Két dolgot is tehet: egyrészt alkalmazhatja saját magára a Pszi Rohamot, vagy Mesterfokú használat esetén ellenfelére a Megfékezést. Mindkét esetben ő kezdeményez először, ezzel az ellenfél támadásának lendületét saját hasznára fordítja, megtörve a lendületet, szinte felnyársalva a száguldó támadót. Akár tapasztaltabb, jobb harci értékekkel rendelkező ellenfél is egy csapással legyőzhető, ha a karakter jókor és szerencsésen használja a Pszi Rohamot. Persze az esetben, ha mindkét fél Pszi Rohamhoz folyamodik, s így magának követeli a kezdeményezést, továbbra is szükség lesz a jó öreg Kezdeményező Dobásra.

Jelen oldalak záró kérdése is a Pszivel kapcsolatos. Ha valaki látja, hogy egy varázshasználó varázsoláshoz készül, Pszi-lökést alkalmazva tönkretetheti-e a megkezdett varázslatot. A válasz igen - de csak bizonyos feltételekkel. A Pszi-használónak fel kell ismernie, hogy valóban varázslás folyik, ehhez pedig legalább alapvető ismeretekkel kell rendelkeznie a mágiáról. A diszciplína alkalmazása 1 szegmenst igényel, így csak ennél hosszabb varázslási idejű varázslatok ellen hatásos - hiszen a varázslás folyamatát először fel kell ismerni, a Pszi-lökés csak ezután alkalmazható. További feltétel még, hogy a diszciplína alkalmazója sikeresen kezdeményezzen, hiszen a varázslat megalkotása után kárba veszett erőfeszítés a Pszi-lökés. Végül: a lökés erősségének legalább 5 kg-osnak kell lennie - azaz 5 Pszi-pontot kell felhasználni a sikerhez.

Kovi

Válaszok Aomannak

Elemi erő

Az elemi erő varázslatok akkor is hatnak a tárgyra, ha netán E-jük kisebb, mint a nekik feszülő erő. Egy tízes erősségű erőfálnak feszülő, 55 kg-nak megfelelő testet például 5 kg ellentartással lehet megtartani, hiszen az erőfal megtart belőle 50-et.

Az elemi erő szőnyeg valóban meggátolja a mozgásban a bennrekedteket, azonban belesüllyedni is pont ilyen nehéz. Ha ereje nagyobb, mint a rálépő személy súlya, akkor bele sem süllyed, ellenkező esetben is csak lassan, mintha sűrű iszapba merülne. Ez utóbbi esetben a benne harcolókra mindenképpen a harc helyhez kötve szabályai érvényesülnek.

A nyíllá formázott elemi erő az erősségétől függően sebez. Az 5 E erősségű k6/2 Sp-t, akár egy kézi nyílpuska, a 15 E erősségű pedig 2K10-et, mint a shadoni páncéltörő. A köztes erősítéseket a KM ossza el az ismert célzófegyvereknek megfelelően. 15 E feletti erősítésnél már az ostromgépek is szóba jöhetnek - részvétem a célpont hozzátartozóinak. A közönséges fegyverekre és az azokat utánzó elemi erőre ráadásul az íjász szabály érvényes, őselemi nyilakra viszont nem.

Természetesen az elemi erő aura véd az elemi erő egyéb hatásaitól, amennyiben felfogja az általuk okozott sebzést (2E=1 SFÉ). A falat, szőnyeget, telekinézist nem érinti, és a hasonló jellegű, sebzést nem okozó varázslatokra sincs hatással.

Ha valaki elvétí Mágiaellenállását, arra mindenképpen hat az adott varázslat, függetlenül attól, mekkora is volt az elvétett ME értéke.

Az Elemi mágia formázás mozaikjai csak a megidézett őselemekre használhatók, Természeti mágiával teremtett anyagra nem, erre átalakítás vagy átformázás, netán transzmutáció varázslatot kell alkalmazni, hogy valamilyen formát nyerjenek.

A Természeti Anyag Mágiájával kapcsolatban...

A levegővel operáló varázslatok természetesen működnek, azonban magától értetődően csak akkor, ha a körülmények ezt lehetővé teszik. Minden ilyen mozaik csak egy teljes tárgyra hat, azaz légnemű anyagból csak annyi alakítható át, amennyi pontosan elhatárolható belőle. Mivel egy szoba nincs légmentesen lezárva, ezért a benne lévő levegő Ynev légkörének része, azzal alkot egységet - így nem is lehet varázslat alanya. Ha sikerül valahol hermetikusan lezárni a teret, a benn rekedt gázt már

tetszés szerint lehet manipulálni. (Durva közelítésben egy köbméter levegő tömege egy kilogramm). Igaz marad továbbra is, hogy a varázslat tárgya megtartja halmazállapotát, azaz légnemű anyagból csak légneműt lehet létrehozni. Fontos szabály még - bár tartok tőle nem kapott elég hangsúlyt: a varázsló csak olyan anyagot hozhat létre varázslatai segítségével, amely számára részletesen ismert. Nem elég annyit meghatározni, hogy a vizet méreggé alakítja, pontosan ismernie kell az adott méreg összetételét, mágikus szerkezetét. Úgy szerencsés ezt elképzelni, mint amikor a vegyész megismeri az anyagok kémiai összetételét - csak éppen a varázslóknak vajmi kevés köze van a kémiához. A varázslók alapvetően megtanulják a környezetükben fellelhető anyagok szerkezetét, úgymint víz, fa, levegő, föld, tűz, ismertebb fémek, kő, stb., azonban ahhoz, hogy mérget állítsanak elő, rendelkezniük kell Mesterfokú méregkeverés képzettséggel. Hogy egy adott anyagot a varázsló ismer-e, azt a KM jogköre meghatározni. Ha a játékos elégedetlen karaktere tudásával, tovább fejlesztheti azt. Ehhez először is kell egy adag a megismerni kívánt anyagból, valamint egy jól felszerelt mágikus, esetleg alkimista laboratórium. Ilyet csak a nagyobb varázslóiskolák tartanak fenn, és használatuk tetemes összegbe kerül: 2k10 arany egy hétre. Ez az idő az, ami alatt egy varázsló megfelelőképpen megismerhet egy adott anyagot.

Egy fontos közbevetés. A Természeti Anyag Mágiájába tartozó mozaikok csak egyszerre, egyetlen végjellel alkalmazhatóak egy adott tárgyra, mivel az onnan kezdve mágikus lesz, és többé nem lehet alanya ilyen jellegű mágiának. Ez, és a varázsló maximális Mana-pontja természetesen korlátot jelent az egyszerre alkalmazott varázslatok számának.

Nem csak nálad olvastam, többen is kitalálták már, hogy a változás varázsjellel különböző veszélyes dolgokat alakítanak, transzmutálnak kicsi és veszélytelennek tetsző dolgokká. Amikor ezeket az áldozat testébe juttatják, ott a varázsjel letörlődik, a tárgy pedig visszaalakul, hihetetlen mértékű sebzést okozva. Az elv jó, azonban van egy apró szépséghibája. Nevezetesen: amint a mágikusan átalakított tárgy az ellenfél testéhez ér, a jel azonnal letörlődik. A visszaalakuló tárgy azonnal visszanyeri eredeti méretét, és ehhez helyre van szüksége (ez okozza a sebzést). A természet törvényei azonban azt mondják, hogy a tárgy a kisebb ellenállás felé fog elmozdulni, azaz az áldozat testéből kifelé. Ez persze sebet ejt rajta, de korántsem akkorát, hogy minden további nélkül belehaljon. Az egyszerűség kedvéért a visszaalakult tárgy sebzése kétszerese a normál körülmények közötti sebzésnek. Azaz, ha valaki egy hosszúkartot lát el változás varázsjellel, és nyílveszőként lövi ellenfele testébe, akkor az áldozat 2k10 Sp-t veszít.

A Nekromancia valóban nem az alacsony szintű karakterek mágiája, hiszen az idéző litániák mellett leginkább a jelmágia eszközeivel dolgozik, és ez bizony sok Mana-pontot igényel. A M.A.G.U.S.-ban közöltekén kívül a Szarvtorony nekromantái még számos formulát, mozaikot és egyéb mágikus módszert ismernek, ezek részletes ismertetésére sor kerül majd.

A varázslók specializálódására két út ismert. Az egyik - ami Játékos Karakterek számára nem járható -, hogy az illető elmélyül a tudományos munkákban és értekezésekben, kutatással tölti napjait, s így tesz szert nagyobb tudásra. Természetesen emellett kalandozni képtelenség. A másik, sokkal egyszerűbb mód, ha a Szintlépések alkalmával olyan módszereket, mozaikokat tanul, amelyek igazán érdeklik. Egy példa erre: a M.A.G.U.S.-ban szereplő túlvilági lények megidézésére szinte minden varázsló képes, azonban ezeken kívül még számos más élőholt és démon létezik, amelyek megidézéséhez ismeretük elengedhetetlenül szükséges. Ha valaki a Nekromanciában akar járatosabb lenni, az ezeket tanulja inkább, a többi tudásra kevesebb időt fordít.

Felmerült több kérdés a kisajtolással kapcsolatban is. Amint az már a M.A.G.U.S.-ban is olvasható, ez FEKETEMÁGIA, azaz élet jellemű és egyéb jóérzésű karakterek nem használják. Ez nem jelenti azt, hogy nem képesek használni, de csak végső esetben, saját életük védelmében folyamodnak hozzá és akkor is tekintetbe veszik, hogy a lehető legkisebb kárt okozzák. Ezt a diszciplínát még az

életet nem becsülő varázslók is csak módjával használják, mivel ez egyrészt árulójuk lehet, másrészt pedig sehol civilizált környéken nem nézik jó szemmel az ilyesmit. Ugyan a Pyarroni Paktum nem tiltja, mint az emberáldozatot, de mindenütt íratlan törvény, hogy aki ehhez a módszerhez folyamodik, annak lakolnia kell. A diszciplína használata minden megkezdett 20 Mp után sebez 1k6-ot, azaz 0-20-ig 1k6 Sp, 21-40 2k6 Sp és így tovább. A növényekre csak 20 Mp felett hat.

Érdeklődtek még a varázsló egyéb mozaikjai iránt is. A játékos varázslók mozaikjai korántsem az összes lehetséges mozaik, azonban új mozaikot csak felsőkasztú mágus képes alkotni. Jó példák erre a szabad elemi formák. A hat iskola formát minden egyes varázsló elsajátítja és megtanulja, ezen felül megtanulhatja az egyes szabad elemi formákat is, feltéve, hogy azokat tanítómestere ismeri. A Pyarronban és Doranban tanult varázslóknál ez nem lehet kérdés, ám a magányos mesterek tanítványainál ez egyáltalán nem egyértelmű. Azaz a leírt mozaikokon kívül is létezhetnek - léteznek - varázslat mozaikok, ezeket azonban játékos karakter csak különleges esetben, jutalomként kaphatja meg. új mozaikot játékos karakter kidolgozni nem tud.

Harcrendszer...

A varázslók és egyéb varázshasználók, mint azt már többen észrevételezték, harc közben nagy hátrányt szenvednek. Miközben varázsolnak, képtelenek a harcra, védekezésre is odafigyelni, éppen ezért mindenki annyiszor támadhat rájuk egyetlen kör leforgása alatt, ahányadik szintű. Ez alól egyetlen kivétel az, amikor a varázslat létrehozásának ideje 1 szegmens és a Kezdeményezés a varázslóé. Ezek oka az, hogy a varázsló varázslás közben minden figyelmét az adott mágikus hatás létrehozásának szenteli. Ilyenkor nem elég pusztán a mágikus igéket és rúnákat elismételnie, összpontosítania is kell, hiszen a világegyetem energiáit fókuszálja varázslatába. Éppen ezért teljességgel védtelen és egy mozdulatlan célpontot nem nehéz megütni. Természetesen ilyenkor Ügyesség és Gyorsaság módosítói sem növelik Védőértékét, mivel meg sem próbál kitérni. Ha mégis védekezni kezd ellenfele ellen, úgy varázslata félbeszakad, elvész. Sokan most úgy gondolják, így a varázshasználók teljességgel kijátszhatatlanok, használhatatlanok, ám ez nem így van. Ha varázsló nem veti magát a küzdelem forgatagába, hanem távolról szemléli az eseményeket, bőven van ideje cselekedni, mielőtt bárki rátámadhatna. Ezenkívül van számos olyan lehetőség, amivel közelharcban is elérheti, hogy ne támadjanak rá vagy a támadás ne sikerüljön (láthatatlanság, elemi erő aura stb.). Fegyverdobással kapcsolatban csak annyit, hogy valóban, egyes fegyverek (pl. lovagkard) látszólag elég nehezen dobhatók, azonban ez a képzettség éppen arra szolgál, hogy ezeket a nehézségeket a karakter leküzdje. Mindazonáltal valószínűtlen, hogy valaki két kezes pallóst, lovas kopját, netán ostromgépeket hajigáljon ellenfelére (ámbar ez az erőtől függ!).

A védekező harc, mint a legtöbb harci helyzet, nem a fegyvertől, hanem annak forgatójától függ. Így, ha az illető védekező harcot folytat, azt nem egy fegyverrel teszi, hanem egész testével; minden idegszálával a védekezésre összpontosít. Emellett támadni nincs lehetősége, még ha a M.A.G.U.S.-ban másként is szerepelt.

Fúvócsővel és egyéb lőfegyverrel valóban lehet gondosabban célozni, hogy a lövés olyan helyen érje az áldozatot, ahol nem fedi páncél. Ez esetben a célpont Védőértékének nem az ember védőértéke, hanem a fedetlen rész védőértéke számít. Közelharcban ilyen támadásra a csonkolás szabálya ad módot.

Többen kérdezik, hogy pontosan melyek azok a területek, amik még „fehér” foltok Ynev térképén, és melyek azok, amelyeket már benépesítettünk és ahol a jövőben napvilágot látó modulok játszódni fognak. Nos fehér folt északon a Quiron tenger déli-délkeleti partján fekvő városállamok, a Tongoriától északra és keletre eső pusztaságok, az Anuriát körülölelő rész, valamint az Abaszisztól délre, a Sheral hegység, az elátkozott vidék és a városállamok által határolt terület. Délen a déli jégmezők, a Sheral déli lejtői, a nomádok lakta sztyeppék, a Gályák Tengerének déli partja Predoc és

Shadon között, s ugyan itt a szigetvilág. Az északi parton a Hat város és a Kereskedő Hercegségek közti mezsgye.

Sokan gyengének érzik a Bestiáriumban leírt szörnyek egy részét - a zombit és a különböző állatokat. Egy zombi valóban gyenge is egy jól felfegyverzett és felvértezett lovagok, de egy egész hordával már lehet, hogy meggyúlne a baja. Ugyanakkor Yneven számtalan olyan ember akad, aki nem kalandozó. Ezek számára a zombi is halálos fenyegetést jelenthet. A vadállatokkal ugyanez a helyzet, hiszen ha egy csapat fegyveres kilovagol az erdőbe vadászni, akár egy farkast is elejthetnek pusztán kedvtelésből, fel sem merül bennük, hogy azok kerekedhetnének felül. Ugyanakkor egy fegyvertelen magányos utazó igencsak veszélyben van tőlük. Aki pedig kevesli a szörnyeket, attól egy kis türelmet kérünk - a tavasszal napvilágot látó önálló Bestiáriumban minden bizonnyal talál majd kedvére valót. Akik a Tapasztalati pontokat kifogásolják, azoknak figyelmébe ajánlom a Tapasztalati pontok fejezetben leírtakat - a szörnyekért adható Tp-k csak ajánlott értékek, amit a KM belátása szerint módosíthat.

Végül néhány szó a Pszi pajzsokról és a Mágiaellenállásról.

Talán a legjobb, ha ezt egy példán keresztül demonstráljuk. Goran Lowrick első szintű fejedelmé. Intelligenciája 16, Asztrálja 13, Akaratereje 14. Asztrális ME alapja 3, Mentális ME alapja 4. Mint fejedelmé, a pyarroni metódus alapfokát használja, ezzel első szinten 4 Pszi pontja van, ehhez jön még Intelligenciájának 10 feletti része - 6 - azaz összesen 10 Pszi ponttal rendelkezik. Mentális és Asztrális statikus pajzsa mindkettő 10. Ezt egyszer felépítette, azóta ez koncentráció nélkül is létezik. Dinamikus pajzsait egyenlően osztotta meg, azaz mind Asztrális, mind Mentális pajzsa 5-ös erősségű. Lehetne azonban 4 és 6, 3 és 7, vagy bármilyen más kombináció, de összegük mindenképpen 10 kell legyen, hiszen ennyi a maximális Pszi pontjainak száma. Így minden pontját a dinamikus pajzsában tárolja, ahhoz hogy más diszciplínát használjon, abból kell elvonjon. Így most Asztrális Mágiaellenállása 18 (3 alap, 10 statikus pajzs, 5 dinamikus pajzs), Mentális Mágiaellenállása 19 (4 alap, 10 statikus pajzs, 5 dinamikus pajzs). Ha Goranra valaki 10-es erősítésű asztrális varázslatot varázsol, az erősítés levonódik Goran pajzsából (18-10=8) tehát Gorannak 8 alá kell dobnia, hogy ellenálljon a mágának.

Végül néhány villámválasz

A különleges anyagú vértékre is igaz, hogy túlütés esetén veszítenek az SFÉ-jükből. A mithrill egyébként nagyon ritka Yneven, az átlagember soha nem is hall felőle, de a kalandozók közül is csak kevesen ismerik. Bányászatát, megmunkálását homály fedi, bár némely történelmi forrás arra enged következtetni, hogy a Kyrek ismerték a mithrill titkát. Azt, hogy egy karakter milyen mérget képes keverni, a KM határozza meg.

- Drágaköveknél a leírt értékek mogyorónyi nagyságú (20 karátos) kövekre vonatkoznak.
- Az anyagi testtel rendelkező élőholtakat a tűz sebzí, még hozzá Ép-t veszítenek tőle. A légius szellemeket és kísérteteket csak a mágikus tűz sebzí, míg az anyagi testtel nem rendelkezőkre (lelkek) semmiféle hatással nincsenek a lángok.
- A pajzs Védőértéke a fegyver mellett számít, azaz hozzáadódik, de csak akkor, ha viselője legalább Alapfokon jártas a pajzsbanhasználatban.
- A fémpancélok alá vett posztóvért SFÉ-je nem adódik hozzá a páncél alap SFÉ-jéhez. A lemezpancél csak a posztóvérttel együtt teljes, és a leírt SFÉ-erre vonatkozik.
- Az ugrás képzettséget harcban eredménnyel használni csak olyan vértékben lehet, aminek eredeti MGT-je 2 vagy kevesebb.
- Elvileg lehet az egyik kézben kardot, a másikban kahrei nyílpuskát használni, azonban az ismétlő nyílpuska nem azt jelenti, hogy csak a ravaszt kell húzni; bizony, fel is kell ajzani (persze, az újabb vesszővel nem kell bíbelődni). Ehhez pedig két kéz kell, tehát egy lövés

után a nyílpuska hasznavehetetlenné válik. Természetesen a képzetlen kétkezi harc módosítói is vonatkoznak a fegyverekre, a TÉ helyett itt CÉ értendő.

Kuvik



A Barbár

Pusztíts el mindent, ami hatalmasabb nálad...!

A barbár a harcos főkaszt egyik speciális alkaszttja. Speciális azért, mert a többi M.A.G.U.S.-kaszttal ellentétben népcsoporthoz kötött. Civilizált ember vagy más humanoid nem lehet barbár - erre nemcsak fizikumának hiányosságai, de világlátása és ismeretanyaga sem teszi alkalmassá. A barbár kaszt, ahogyan Ynev lakói megismerhették, a J'Hapina és a K'Harkad közt elterülő vidéken élő Keleti Barbárok közül származó harcosok révén vált ismerté.

A Keleti Barbárok törzsi csoportokban, szigorú hierarchia szerint élnek, e törzseket fogja össze - időnként, mikor épp sikerül neki - a kán. A hierarchia megkülönbözteti az ún. szabad harcosokat és a korgokat. A korg hozzávetőleges fordításban vadászt, kóborlót jelent - a nagyvilág számára azonban a korgok kasztja a barbár kaszt.

A korgok a törzseken belül megkülönböztetett bánásmódban részesülnek. Nem tartoznak egyetlen törzshöz sem, de mindenütt szívesen látják őket és nagy tisztelettel viseltetnek irányukban. Egy korgnak nem parancsol a törzsfő, még a kán is csak kérhet tőle - igaz, az efféle kéréseknek nem illik ellentmondani és még egy korg is meggondolja, hogy szembeszálljon-e a teljhatalmú kán akaratával.

A korgok életük nagy részét a szabadban kóborolva töltik, vadásznak vagy törzsi csetepatékban segédkeznek. Kiváló fegyverforgatók, félelmetes fizikai erővel és állóképességgel rendelkeznek, ám mentális és asztrális tulajdonságaik nem valami fényesek.

A korgok szigorú hagyományok szerint élik életüket, s noha számtalan újdonsággal és hasznos tudással rendelkeznek már a Keleti Barbárok - e tudást a környező civilizált népektől szerezték -, ezek jó részét egyáltalán nem használják, vagy egészen más látásmóddal.

A korgokat a civilizáció még nem (vagy csak igen kevéssé) rontotta meg, egyfajta különös - inkább állatias - erkölcsiséggel rendelkeznek. Az intrikák, a hazugságok idegenek tőlük, mint ahogy a józan belátás és megfontolás is - feltéve ha az a harccal lenne kapcsolatos. Ha egy barbár fegyvert húz, addig nem teszi le, míg ellenfelét le nem győzte, vagy ő maga meg nem halt. Miután asztráljuk gyakran nagyon alacsony, könnyű őket felingerelni, s a nemtetszésüket csupán egyféleképpen tudják kifejezni - fegyverrel.

Mondják, barátoknak kevés jobbat találni náluk - feltéve ha valaki elfogadja nehézfejűségüket és babonásságukat -, de ellenségnek felettébb szörnyűek. A korg sosem felejtí sérelmét, s képes az egész világot bejárni, hogy megtalálja, akit keres. Ha ez húsz évbe kerül, akkor húsz év múlva jön el a pillanat, mikor megemelkedik a csatabárd...

A barbárok képességei:

Képesség	Kidobás módja
Erő	K6+14+Kf
Állóképesség	K6+14
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	2K6+6
Egészség	K10+10
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	3K6

Akaraterő	2K6+6
Asztrál	3K6-1

(Háromnál kisebb képessége nem lehet)

Harcérték

A korgok igen kiváló fegyverforgatók, hagyományaik azonban tiltják a súlyos, nehéz páncélok viseletét. Harci technikáik jelentős része a minél ütőképesebb támadások végrehajtását támogatja, a védekezésre kevesebb figyelmet fordítanak. Egy korg sosem visel teljes vérteteket vagy félvérteteket, az ennél könnyebb páncélok is dupla MGT-vel számítanak esetükben. KÉ alapjuk 10, VÉ alapjuk 20, TÉ alapjuk pedig 76. Íjakat és más lőszerszámokat nem szeretnek használni - vadászat és harc közben az efféle eszközöket dárdával és kopjával helyettesítik. CÉ alapjuk ezért 0. Minden tapasztalati szinten (az első is) 12 Harcérték Módosítót kapnak, s ebből legalább 5-öt kötelesek Támadó Értékükre áldozni, s 3-at kötelesek a Kezdeményező Értékükre fordítani. Életerő és Fájdalomtűrés A barbárok a vadon és természet gyermekei, már-már vadállatai életerővel és fájdalomtűréssel rendelkeznek. A fájdalom csak tovább ösztönzi őket a harcra, tehát ha FP-ik elfogytak sem ájulnak el - egy korg csak akkor hagyja abba a harcot, ha meghalt. ÉP alapjuk (ehhez adja a karakter az egészsége tíz feletti részét) 8, FP alapjuk pedig 7, ehhez az Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti része járul (csak az első szinten). Tapasztalati Szintenként K6+5-el nő FP-ik száma, már első szinten is. Képzettségek A korgok életük folyamán, otthonukban csak igen kevés képzettséget tanulnak meg. A szavannákon és erdőkben nincs is igazán sok tudásra szükségük. A tudományokkal nem foglalkoznak, a civilizációra jellemző alvilági ismeretek idegenek tőlük, s a szigorú hagyományok pontról pontra megszabják, hogy egy korgnak mit kell tudnia. Ha azonban egy barbár kalandozni kezd, s elhagyja otthonát számtalan újdonsággal szembesülhet. A barbárok noha nem elsősorban kifinomult intelligenciájukról híresek, meglehetősen tanulékonyak így jó néhány további ismeretre tehetnek szert az idő múlásával. Van azonban néhány megkötésük. Egy korg - a felsoroltakon kívül - sosem tanulhat semmiféle Tudományos Képzettséget, a Világi Képzettségek megtanulása pedig másfélszer több KP-jükbe kerül, mint más karaktereknek. KP alapjuk 7, amihez Tapasztalati szinten további 10 KP járul. Első szinten az alábbi Képzettségeket kapják:

Szerző nem volt feltüntetve

Ynev földrajza II.

VI. Krán és a Larmaron

A kontinens második hatalmas hegylánc a Kráni Gyűrű, mely - a geográfusok szerint legalábbis - valaha egyetlen, a Sherallal vetekedő méretű vonulatot alkotott Larmaronnal, Salumionnal és a Gályák tengerét délről határoló Tomúda da Sharmuval. Hogy valamely titáni katasztrófa, vagy épp az istenek akarata szaggatta-e darabokra, voltaképp mindegy: a csúcsok és a köztük húzódó síkságok, felföldek a Délvidék legjelentősebb civilizációinak bölcsői, s bizonyára azok maradnak a messzi jövőben is. A Kráni Gyűrű belsejében rövid a nyár, csikorgóan hideg a tél. Nyugatabbra, Yllinor földjén, Pyarron dombjain és a Dorlan medencéjében sokkal enyhébb az idő: a Gályák tengerének mellékén legendásan kellemes; az évszázadok folyamán számos utazó magasztalta. Shadon hegyei közé, a magasan fekvő síkokra sok csapadékot zúdítanak az óceáni légáramok - aligha véletlen, hogy a korona a Sharmu vízgyűjtő területeiről délnek futó folyamok völgyében jelölte ki a maga birtokait.

VII. Lasmorsal és a déli határ

A Kráni Gyűrűtől délre, a Tysson öböl hűs víztükrén túl megritkult lombos erdők húzódnak; a Lasmosi-öböl mellékének örök tavaszában élnek mindmáig a hajdanvolt elf királyság hírmondói. A Keleti-óceán felől áradó szelek a Déli Határként emlegetett óriás gleccserfolyam felett változtatnak irányt, hűvös fuvallatokkal fájdtva a halászok csontját szerte a Shadoni-öböl mentén. Keletebbre húzódik az Arcado-öböl hideg vizű ékje; az itt élők napjait télen-nyáron záporok keserítik. A Sharbamanta vonulata mentén (e hegylánc követi a Shadoni-öböl északkeleti ívét) gyakori a havazás; a Déli Kijáratnak nevezett tengerszorost az év jó kétharmadában súlyos szekerekkel is járható jégpáncél borítja. A Határ-hegységtől délre az ismert világ pereméig húzódik Ynev egyetlen összefüggő jégsivataga. A kíméletlenül tűző nap, a húst, csontot dermesztő szél és a tomboló viharok birodalma ez, mélyén csak legendákból ismert különös vadak és még különösebb néptörzsek tengetik napjaikat.

Az alább következő táblázat értékei évszázados munkával kikalkulált ún. középértékek: olyan viszonyokra vonatkoznak, melyek kialakításában váratlan események, isteni praktikák és/vagy környezeti katasztrófák nem játszottak szerepet. Ehelyütt tartjuk szükségesnek leszögezni, hogy a fentebb bemutatott tájegységek határait csak az egyszerűség kedvéért jelöltük egyenes vonalakkal. Az időjárás változásai nem tisztelnek semmiféle határt - ha a KM-nek egy adott történethez a leírtaktól eltérő viszonyok szükségesek, ne habozzon segítségül hívni képzeletét, s magyarázza a történeteket a helyi klíma valamely (általa kiagyalt) sajátosságával! S még valami, amit a Játékosoknak ajánlatos szem előtt tartaniuk: az időjárás, ahogyan a mi világunkban, Yneven is szeszélyesebb lehet minden KM-nél...

Táblázat Ynev földrajzához

<i>Tájegység</i>	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.
évi khóm (fok)	17	20	22	20	30	20	15
csapadék (mm)	600	500	1000	400	200	500	800
páratart. (%)	30	60	20	30	70	45	40
tavas (i-n)	i	i	i	n	i	i	i
nyár (i-n)	n	i	i	i	i	i	i
ősz (i-n)	i	i	i	n	i	i	i
tél (i-n)	i	n	i	n	i	i	i
uralk. szélirány	ÉK, É	ÉNY	DK	ÉNY	NY	ÉNY	D
népsűrűség	10-100	100-500	300	50	100	500	200

Dada

Szent szimbólumok

1. rész

Az alábbiakban az Yneven leggyakrabban használatos vallási jelképekről, a Szent Szimbólumokról tudhatsz meg többet, tisztelt Játékos/Olvasó. Elvben a kontinens minden hívője visel effélet (legtöbbször medál formájában, de előfordulnak gyűrűn, sőt tetoválva is); a papok, a paplovagok nyíltan hordozzák, így hirdetik az általuk jelképezett halhatatlanok dicsőségét, mások szívük felett rejtegetik őket, ahogyan az igazi drágaságot szokás, megint mások afféle talizmánt látnak bennük, s úton-útfélen az isten segítségével folyamodnak - általánosságban leszögezhető, hogy viselésének módja legalább annyit árul el az adott karakterről, mint a Szent Szimbólum maga. Némely Szimbólumok gyakoriak, mások ritkaságnak számítanak a Hetedkorban; ez utóbbiakat akárki fel sem ismeri. Az alábbi válogatás jól tükrözi egy átlagos kalandozó Szent Szimbólumokkal kapcsolatos ismereteit - aki utazni, hírnevet szerezni vágyik, ennyit már az első időkben megtanul. Az illusztrációk önmagukért beszélnek, így célunk elsősorban az egyes formákhoz tartozó eszmei tartalom és - ha van - filozófia bemutatása. Lássuk elsőként a Pyarroni Panteonra jellemző formákat!

Sólyomhold

Arel istennő jelképe talán a legismertebb, a leggyakoribb a kalandozók közt. A holdtányér körébe foglalt ragadozó madárról, a Szimbólum keresetlen szépségéről számos költemény és dal született az idők folyamán - még olyanok is megénekeltek, akik más panteonok más halhatatlanjaiba vetették bizodalmaikat. A kezdetekor (a Hetedkor hajnalán) elsősorban fából készítették, mostanság nem ritka ezüsből, rézből vagy acélből sem. Tisztán tartása nem elvárás: a Harc és a Természet úrnője nem a külsőségek, hanem a tettek alapján ítél.

Varjúszárny

Darton isten jelképe ebben a formájában legfeljebb férfitenyér méretű. Mindenkor fémből, leggyakrabban acélből készítik, sötét bevonattal látják el, majd felerészben vörösréz, felerészben ezüst körlapra (a két hold szimbóluma) erősítik, ahonnét azonban könnyen eltávolítható. A „tollak” végét a lovagok és paplovagok - Airun al Marem próféta útmutatása alapján - borotvaélesre köszörülik; ilyen fegyverrel ellenség életét kioltani igazi hőstett, Dartonnak tetsző cselekedet.

Ikerkör

Kyel isten Szent Szimbóluma a teremtés és a pusztítás örök kettősségének jelképe. A két egymásba fonódó karika fémből készül; a szív feletti, a Teremtés hagyományosan arany vagy réz-, (meleg) a Pusztítás ezüst- vagy acél (hideg) színű. A két karika metszetében olykor - főként a Délvidéken - megjelenik egy stilizált emberalak is.

Aranykör

Krad isten jelképe a kezdet és vég nélküli mindenség apró mása; mondják, eredetije Selmo (más forrásokban: Anselmo) atya, a vallásalapító mártír-próféta birtokában volt. Csak a neve Aranykör - Szent Szimbólumként szinte bármely meleg színű fémből készülhet. A karikát gyakorta díszítik mesteri módon; a valaha készült legkülönlegesebb példány (Elorand nagymesteré) kerületén a kontinens mindazon városai láthatók voltak, ahol Kradnak temploma áll.

Két ököl

Uwel isten Szent Szimbólumának kettős ökle jelképezi egyfelől a bosszújukban segítségre szorulókat és a mellettük mindenkor kiálló hívek együttes erejét, másfelől azt a hatalmat, melyet az összetartás ad az Igazságos Bosszú Urát szolgáló kiválasztottaknak. Érdekeség, hogy mindkét ököl jobb ököl; Uwel teoretikusai szakítottak a „szívoldalt (ti. balra) a tisztaság” hagyományos elméletével, cselekvő egyház lévén a gyakorlatias jobbot részesítik előnyben. A Szimbólum bármely „hideg” fémből, vagy akár kőből, ásványi anyagból is készülhet.

Lótuszvirág

Ellana istennő Szent Szimbóluma rendszerint míves munka, s miután zömmel nők viselik, kedvelt témája a kontinens ötvöseinek, ékszerészeinek. Úgy tartják, hogy a jelkép néhány esztendei viselés után a hordozó érzelmeinek hű tükrévé válik - vagyis csupán sorsukkal kiegyezett, boldog fehérszemélyek keblén tündököl igazán. Ellana papnői, a Lótusz Leányai (noha viselhetnék színaranyból is) gyakorta testük valamely titkos zugába tetováltatják, s csak annak a férfinak mutatják meg, akit végül párjukul választanak.

Ezüsttenyér

Dreina istennő Szent Szimbóluma; bal férfitenyér, közepén a mindent látó női szem - az univerzum egységének sajátos értelmezése. E hatás hangsúlyozása végett, s persze azért, mert a pyarroni panteon megmaradt halhatatlanjai nagy súlyt helyeznek az összetartásra, hagyományosan körbe foglalják.

Viharkagyló

Antoh istennő jelképe egyszerre idézi a hullámozó víz és a feszülő vitorlák képzetét. Talán meglepő, de a legritkább esetben igazi kagyló (tökéletes formáját lelteni roppant nehéz), anyagának azonban mindenképp a tengerből kell származnia - e célra jobbára halcsontot, rákpáncélt s más efféle használnak. Az eredeti kagylóhéjak némelyike igazi műalkotás, a "legező" szeleteire a tengeremléki népek nagy események (csaták, szökőárak) ábrázolásait karcolják.

Csillaglánt

Alborne isten jelképe a bárdok mágikus hatalmának két fő forrását, a Külső Szférák csillagait és az evilági zeneszerszámot foglalja dinamikusan egységbe. A klasszikus (kyr) mintájú lant/harmónium „hideg” fémből való U forma, keretét gyakorta díszíti ékkőberakás. A vándor énekmondók rendszerint beérik ennyivel, nagyvárosi társaik azonban előszeretettel egyénítik a maguk Szent Szimbólumát: kedvesük elkönyörgött hajtincséből készítik a húrokat, s az apró lantot -mindenki ámulatára - némelykor meg is szólaltatják.

Acélpöröly

Gilron isten Szent Szimbóluma a fegyverkovácsok erejét s időtlen befolyását hirdeti: „Egyetlen nagyhatalom sem született volna meg nélkülünk!” Kevély üzenetéhez képest meglepően alig ujjnyi méretű, kemény, „hideg” fémötvözet alkotja; ennek összetétele tájegységenként változhat, jellege azonban nem. Újabb sajátság: a papok mindenkor, a gyakorló kovácsok csak szertartások, ünnepek alkalmával viselik - ők nap nap után valódi pörölyvel a kézben öregbítik Gilron dicsőségét.

Kígyószív

Felsorolásunk végére hagytuk Orwella istennő Szent Szimbólumát, ezt a kevésbé ismert jelképet, melynek hordozói a Hetedkorban jobbára az ismeretlenség homályában gyakorolják praktikáikat. A szív köré fonódó fekete kígyók sokasága a Kitaszított alakját idézi, anyaga fém vagy sötét hegyi kőzet. Boszorkánymesterek, rossz útra tért varázstudók kezében veszedelmes fegyverré válhat - oly kevés akad belőle, hogy tulajdonosa bizvást számot tarthat a szörnyeteg-asszony „kitüntető” figyelmére. Vigyázat: csak valódi Orwella-hívónél marad meg, illetéktelennek akár a halálát is okozhatja!

Szerző nem volt feltüntetve



A Madarak Szigete

Az alábbi kaland Dél-Yneven játszódik, és 2-4 tapasztalati szintű karaktereknek szól

A történet tulajdonképpen folytatása a Kísértetjárta házban esett kalandoknak, ezért célszerű, ha ugyanaz a KM meséli a játékosoknak, akik ugyanazokkal a karakterekkel játszanak. Ha netán a játékosok nem játszották volna a Kísértetjárta házat, célszerű előbb azt a kalandot megoldaniuk. Ám, mivel nem szerves része a cselekménynek, a KM dönthet úgy is, hogy kihagyja ezt az előzményt; ekkor azonban neki kell gondoskodni arról, hogy a kalandozók megismerjék megbízójukat, Desmodust. A játékosok, visszatérve Tham Cardiff elátkozott házából, néhány napra megpihennek Pyarron városában, és élvezik előző kalandjuk gyümölcseit. Ez alatt a néhány nap alatt megtehetnek minden olyasmit, amire a város és az idő lehetőséget ad: készíttethetnek maguknak ruhát, fegyvert, dorbézolhatnak, hódolhatnak szenvedélyeiknek, stb. Arra, hogy új Képzettséget tanuljanak, netán Tapasztalati Szintet lépjenek, csak abban az esetben van idejük, ha a KM is úgy akarja, és meghosszabbítja a pihenőt. A néhány gondtalan nap után Desmodus, előző megbízójuk újból felkeresi a társaságot. Megjelenése, érkezése és modora most is ugyanolyan tiszteletet parancsoló, mint korábban. Amint belép a fogadóba, ahol a karakterek éppen tartózkodnak, pillanatnyi habozás nélkül, határozottan indul a kalandozók asztala felé. Kérés nélkül ül le, mintha csak az övé volna az egész ivó, és nyomban megszólítja a karaktereket:

„Uraim (és természetesen Hölgyeim), a múltkori sikeres szolgálat meggyőzött afelől, hogy a jövőben is gyümölcsöző lehet együttműködésünk. Mint arra minden bizonnyal emlékeztek, a múlt alkalommal egy térképrészlet megszerzésére kértelek fel titeket. Azóta alaposan áttanulmányoztam ezt a bizonyos papírdarabot, és néhány igen érdekes következtetést vontam le.”

Itt egy kis hatásszünetet tart, várva a karakterek reakcióit, érdeklődését. Akár rákérdeznek, akár nem, ő folytatja.

„Az említett térképrészlet a Keleti-óceán partvidékének és szigetvilágának egy darabját ábrázolja, különös tekintettel egy bizonyos szigetre. Mint kutatásaimból világossá vált, ezen a szigeten jelentősebb összeget képviselő kincset rejtett el valaki. A feladat ez alkalommal eme kincs felkutatása lenne... amennyiben vállaltjátok, urak (hölgyek).”

Itt ismét vár, hogy a kalandozók beleegyezzenek ajánlatába, de legalábbis tovább érdeklődjenek a küldetés iránt. Az egyes kérdésekre az alábbiak szerint válaszol, ha senki sem kérdezi meg, akkor magától mondja el:

„A kincsből természetesen ti is részesültök. A teljes érték harminc százalékát ajánlom.” A játékosok valószínűleg alkudoznak, ezért Desmodus hajlandó akár ötven-ötven százalékig is elmenni, de ettől kezdve hajthatatlan marad.

„A garancia arra, hogy nem távoztok a teljes vagyonnal, egy-egy hajtincsetek lesz. Ezt hagyjátok itt nekem visszatérésetek fejében. Ez számomra elég.”

„Ne is gondoljátok, hogy saját szakállatokra megtalálhatjátok a kincset. Ez még a térképrészlet birtokában is szinte lehetetlen feladat, mivel azon csak az szerepel, melyik szigeten található a kincs, de hogy azon belül hol, azt még én magam sem tudom. Tudok azonban egyet s mást, ami segíthet a megtalálásában.”

Ha a játékosok hajlanak az egyezsége, Desmodus gondosan elteszi egy-egy fürt hajukat, átnyújtja nekik a térképrészletet, és belekezd további mondandójába.

„A kincset egy dzsád származású kalóz ásta el azon a szigeten, hozzávetőleg tíz-tizenöt évvel ezelőtt. Az illetőt Kaffar Dzsidhma-nak hívták, és a Gályák tengerén mindenütt rettegték nevét. Egy napon, mintha csak közelgő halálát érezte volna meg, felhalmozott kincseit elrejtette a Madarak szigetén, ezen az aprócska, lakatlan szigeten, s végrendeletében leírta a kincs helyét. Nem sokkal ezután egy tengeri ütközetben kilehelte lelkét. A végrendelet fele - a térkép - már a kezemben van, a másik fél hollétéről azonban sejtelmem sincs. Eddigi kutatásaim alapján feltételezem, hogy Pyarronban lehet, ez azonban korántsem bizonyos. A hiányzó darab, azután pedig a kincs felkutatása lesz a feladat.”

Ezzel Desmodus elköszön és távozik, ahogy jött. Emlékeztetőül: sem harcban, sem mágikus módszerekkel nem tudnak ártani megbízójuknak; mint KM, minden körülmények között kerül el ennek lehetőségét.

Háttértörténet

Kaffar Dzsidhma al Abadana emirátusban született, egy befolyásos sejk fattyú gyermekeként. A sejk egyike volt a tisztavérű jann-eknek, akik az emírségben a hatalmat birtokolták, de mivel ágyasa dzsád nő volt, fia félvérnek született, s a jann-ek kitagadták maguk közül. Tisztavérűként az emír halála után talán még a trónra is komoly esélye lett volna, de így örülhetett, ha apja vagyonából legalább egy kis részt megkapott. Ez persze az ifjú, lázadó lelkű Kaffarnak nem tetszett, ezért elhagyta szülőföldjét. Sok kaland és sok megpróbáltatás után embereket gyűjtött maga köré, és kalózkodásra adta a fejét. A Gályák-tengerén hamarosan mindenütt megismerték a nevét, hírhedt kalóz vált belőle. Arról volt nevezetes, hogy a dzsád hajókat különös kegyetlenséggel támadta meg, és ha egy jann-t talált a fedélzetén, azt minden esetben saját kezűleg mészárolta le. Már elég tekintélyes vagyont harácsolt össze, amikor egy hirtelen ötlettől vezérelve, az egészet elrejtette a Madarak szigetén. Csak néhány megbízható emberével ment oda, akik titoktartást esküdtek neki. Végrendeletet is írt, melyben minden vagyonát egyik, Pyarronban élő törvénytelen fiára hagyta - de ami fontosabb, részletesen leírta neki, hol található meg a kincseket. Mintha csak megérezte volna, hogy evilági léte végéhez közelít; néhány hónapra rá szembe találta magát Abadana flottájával. Nem volt menekvés. Kaffar és kalózzai mind ott pusztultak, hajójuk azóta is a tenger fenekén nyugszik. Azt azonban senki sem sejtette, hogy a végrendelet nem veszett hullámsírba. Senki, míg Desmodus fel nem figyelt rá...

A halott kalóz kincse

A játékosok dolga, hogy a kincset a Madarak szigetén megtalálják - ehhez azonban tudniuk kell, hol keressék. A rejtély megoldása Pyarronban van, ha nem ott próbálkoznának, néhány sugallattal tereld őket a helyes útra. Az alábbiakban szerepelnek mindazok az adatok, amelyekkel a nyomozás során a játékosok találkozhatnak. Nem fontos, hogy minden egyes információ a birtokukban legyen, de itt a teljesség kedvéért szinte minden lehetséges út szerepel. Ha a játékosok mégis valami olyasmivel állnának elő, amire nem találsz magyarázatot az alábbiakban, akkor a leírt adatok és a háttértörténet alapján Te magad találd ki, milyen szerencsével járnak a karakterek.

A Hajósok céhe

A céh épülete a kikötőben áll, magas, díszes épülete messziről felismerhető a homlokzatát ékítő színes címerpajzsról. Odabent főleg irodák találhatók: minden valamire való hajósnak van itt egy szobája, ahol üzleti ügyeit intézheti, hiszen aki a tengeren akar szállítani valamit, az ide jön hajót bérelni.

Ha a játékosok itt próbálnak szerencsét, az ajtónálló útbaigazítja őket. Amennyiben csak egyszerűen kérdezősködnek, az őt az egyik kereskedőhöz küldi őket. Ha kérdésüknek 1-2 ezüst nyomatékot is adnak, készségesen vezeti a társaságot a céhmesterhez.

A kereskedő hallott annakidején Kaffar Dzsahmaról és azt is tudja, hogy meghalt. A kincsről vagy a végrendeletről nem hallott, annyit azonban segít, hogy Kaffar is, mint sok más kalóz, nagy nőcsábász hírében állt. Nőkben is főleg a dzsahmakat kedvelte. E kapcsolataiból minden bizonnyal születtek gyermekei. Könnyen lehet, hogy az egyik utódjára hagyományozta vagyonát. A céhmester természetesen minden fenti információt ismer, ezenfelül azt is tudja, hogy itt Új-Pyarron építése előtt is volt már település, amit a pyarroniak gyakorlatilag teljesen átalakítottak. Az előző város azonban egyike volt Kaffar kedvelt rejtekhelyeinek. Ha valami gond akadt, gyakran húzta meg magát itt. Meg aztán, Pyarron építése is remek üzlet lehetett egy kalóz számára, hiszen a város már épül, lakói vannak, közrendje, őrsége azonban még nem az igazi. Rablásra, lopásra sohasem vetemedett ezen a földön, ám rendkívül jó orgazda-hálózatot tartott fenn. Ezek hollétéről illetve kilétéről azonban ma már senki sem tud.

Ha a játékosok alaposan körültekintenek a Hajósok céhének épületében, felfedezhetik, hogy bár az ajtókon szereplő réztáblák szinte mindegyike pyarroni kereskedő nevét jelzi, akad egy, amelyen az Abdul Dabih név szerepel. A kereskedő éppen nem tartózkodik a szobájában, de ha megvárják, valóban olajbarna bőrű, fekete, hullámos hajú, sötét tekintetű dzsahmával állnak szemben. Öltözeté teljes egészében a pyarroni divatot követi, annak is az előkelőbb változatát. Ha Kaffar Dzsahmaról faggatják, még annyit sem hajlandó elárulni, amennyit a fent leírt kereskedő, a beszélgetés alatt azonban végig furcsa, fűrkésző tekintettel méregeti a karaktereket. Hacsak teheti, arra tereli a szót, hogy tulajdonképpen mit is akarnak Kaffartól, illetve örökösétől. Ha kölcsönösen nem tudnak kihúzni egymásból semmiféle információt, Dabih elbúcsúzik a kalandozóktól. (Abdul Dabih egyébként mindenben a később leírtak szerint fog cselekedni.)

A Szürkecsukjások klánja

Ppyarron alvilágában meghatározó szereplő a Szürkecsuklyások klánja. Nem is csoda, hisz' ez a tolvajszervezet szinte egész Dél-Ynevre kiterjeszti hatalmát. Valójában a pyarroni tolvajklán csak igen gyenge szálakkal kötődik a shadoni központhoz, főleg a távolság miatt. Esetükben a térkapu nem mindig járható út, hiszen ott igen szigorú az ellenőrzés.

Ha a karakterek közül netán valaki a Szürkecsuklyások közé tartozna, az természetesen tudja, hol találja a klánt, és gyakorlatilag minden információhoz hozzáfér. Ha ne adj' isten viszont valaki a Kóbrák klánjának tagja, az jobban teszi, ha mélyen hallgat erről.

A városban némi utánjárással és kenőpénzzel fel tudják venni a kapcsolatot a Szürkecsuklyásokkal. Persze, a központjukat nem találják meg, ám ha a kalandozók eleget kérdezősködnek, a klán elküldi egy emberét, hogy kiderítse, mit akarnak az idegenek. A fogadóban egy tolvaj lép az asztalukhoz. „Enyves” néven mutatkozik be, és megkérdi a karaktereket, ugyan mi dolguk a klánnal.

Ha a játékosok elmondják, mit akarnak, vagy legalább hihető történetet alkotnak, Enyves közli a feltételeit: Általános információ 5-10 ezüst, ha hasznát is hajt (pl. betörés itt, Pyarronban), akkor a zsákmány 25%-a. Ezek a klán törvényei, s persze megvannak a maga eszközei, hogy be is tartassa őket. Amennyiben a játékosok hajlandók beleegyezni a szabott feltételekbe, Enyves elmondja, amit tud, és 7 ezüstöt kér fizetségül. Beszélgetés közben természetesen ő is megpróbál minél több részletet kihúzni a karakterekből.

A matróz

Az Enyves által megnevezett matróz valóban Kaffar Dzsuidhma hajóján szolgált egy darabig, de egy rajtaütésnél megsérült, és parton kellett maradnia. Tulajdonképpen ennek köszönheti az életét, mivel társai egytől-egyig odavesztek az Abadana flottája ellen vívott ütközetben. A matróz nem tudja, hol a kincs, azt azonban igen, hogy Kaffar egyik kedves gyermeke itt él Pyarronban. Ennél többet csak akkor hajlandó elárulni, ha kellő mennyiségű ezüsttel (2-4) megoldják a nyelvét. Az illetőt Abdul Dabihnak hívják, jómódú hajós kereskedő, vagy legalábbis ezt állítja magáról. Valóban tagja a hajósok céhének, kereskedik is, fő jövedelemforrása azonban - apja nyomdokain - a kalózkodás. Hajói többnyire Pyarrontól távol működnek, így az itteni hatóságok keveset tudnak kétes üzemleiről. Abdul Dabih az előkelő negyedben, egy dzsad stílusban épült házban lakik.

Enyves

Kaszt:	Tolvaj
Szint:	4
Faj:	Ember (pyarroni)
Jellem:	Káosz
Vallás:	Pyarroni (Noir)

Célzó érték:	14
Életerő pont:	8
Fájdalomtűrés pont:	45

Képességek

Erő:	13
Állóképesség:	13
Gyorsaság:	12
Ügyesség:	14
Egészség:	14
Szépség:	14
Intelligencia:	16
Akaraterő:	15
Asztrál:	14
Műveltség:	11

Pszi:	Pyarroni módszer Af
Szint:	4
Pszi pontok:	19
Statikus pajzsok:	33
Asztrál:	
Mentál:	33

Harcértékek

Kezdeményező érték:	18/28/28 (alap/tör/ököl)
Támadó érték:	35/43/39
Védő érték:	93/95/94

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (tör, rövidkard)	Af
2 nyelvismeret (shadoni,dzsad, erv)	3,2
Ökölharc	Mf
Lovaglás	Af
Álcázás	Af
Pszi	Af
Fegyverdobás (tör)	Af
Értékbecslés	Af
Kocsmái verekedés	Mf
Kötélékből szabadulás	Af
Csomózás	Af

Hátbaszúrás	Af
Mászás	74%
Esés	44%
Ugrás	39%
Lopózás	59%
Rejtőzés	44%

Kötéltánc	54%
Zsebmetszés	64%
Csapdafelfedezés	53%
Csapdalereselés	43%

Enyves a Szürkecsuklyások klánjának egyik fontos tisztségviselője Pyarronban. Ismeri a Kaffarról szóló történeteket, de a karaktereknek csak pénz fejében hajlandó segíteni. Kaffar örökösét ugyan nem ismeri, de ismer egy matrózt, aki valaha a kalózvezér hajóján szolgált, most pedig a városban él (lásd fent). Ha a játékosok be akarnak törni Dabih házába, Enyvesen keresztül igen jó segítséget kaphatnak: a zsákmány 25%-ának fejében hozzájutnak a ház alaprajzához. Ha a karakterek elég sokat elárulnak valódi céljaikról, Enyves megpróbálja maga megszerezni a kincset, mégpedig úgy, hogy megvárja, míg a társaság összegyűjt minden lényeges információt, majd ellozza tőlük a térképet és a végrendeletet. Kizárólag szolid módszerekkel dolgozik, az erőszak nem kenyere.

Abdul Dahib

Kaszt:	Kalóz (harcos)
Szint:	5
Faj:	Ember (dzsad-dzsenn félvér)
Jellem:	Káosz
Vallás:	Dzsad (Galradzsa)

Fájdalomtűrés pont:	61
---------------------	----

Képességek

Erő:	17
Allóképesség:	17
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	14
Egészség:	18
Szépség:	10
Intelligencia:	13
Akaraterő:	11
Asztrál:	15
Műveltség:	12

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (tór)	Af
(Handzsár)	Af
(Jann szablya)	Mf
Úszás	Mf
Futás	Af
Mászás	19%
Esés	24%
Ugrás	14%
Ökölharc	Af
Hadvezetés (tengeren)	Af
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Időjósítás	Af
Hajózás	Mf
Csomózás	Mf

Harcértékek

Kezdeményező érték:	19/35 (handzsár)
Támadó érték:	60/84
Védő érték:	117/142
Célzó érték:	4
Életerő pont:	15

Asztrális és mentális behatások ellen amulettet visel, mely saját értékeit 20E-vel növeli.

Abdul Dabih Kaffar Dzsidhma legkedvesebb gyermeke és örököse. Pyarronban, az előkelő negyedben él, és tisztességtelen kalóz-ügyeit a becsületes kereskedő álcája mögé rejti. Külön irodája van a hajósok céhében. A Szürkecsuklyásokkal nem tart fenn kapcsolatot, mivel tevékenységi köre messze esik a várostól és a szárazföldről.

Anyja közönséges örömlány volt, apját nem nagyon ismerte, mégis ő örökölte hatalmas vagyonát. A vagyonnal azonban mit sem tud kezdeni, mivel sejtelve sincs róla, hol található. A végrendelet ugyan nála van, a térképrészlet viszont, ami alapján a Madarak szigetét meg lehetne találni, nincs a birtokában. Gyermekekora óta minden vágya, hogy apja nyomdokaiba lépjen, és övé legyen a hírhedt kalóz minden kincse. Erre eddig nem volt lehetőség; ha azonban a karakterek felkeresik őt, netán a Hajósok céhében érdeklődnek utána, minden bizonnyal gyanút fog. Hacsak a játékosok nem találnak ki valami jól hangzó, hihető mesét, Dabih rá fog jönni, hogy náluk van a hiányzó térkép, és meg akarják szerezni tőle a végrendeletet.

Ha a karakterekkel beszél, letagadja, hogy ismerte volna Kaffart, azt meg különösen, hogy az örököse lenne. Végig kitart amellett, hogy ő szolid kereskedő, aki csak a megbízhatatlan mendemondákból ismeri a hírhedt kalózt.

Amint elválnak tőle a kalandozók, azonnal rájuk uszítja embereit, hogy szerezzék meg az idegenektől a térképet. Parancsa úgy szól, először derítsék ki, hol a térkép, győződjenek meg róla, hogy nincs-e másolata, aztán lopják el, és a másolatokat semmisítsék meg. Ha megoldható, ne öljék meg a kalandozókat, az csak bonyodalmat okozna; ha azonban nincs más mód, el is tehetik őket láb alól. Dabih emberei dzsádok, handzsárt forgatnak; KÉ 26; TÉ 48; VÉ 107; Ép 10; Fp 27; Bátorság 13. Összesen hatan vannak, de általában ketten-hárman járnak együtt.

A végrendeletet Dabih a házában őrzi, egy vasalt szekrényben. Minden fontos irata, pénze itt található. Éjjel a házat hat ember őrzi, értékeik a fentiekhez hasonlóak. A ház maga nem túl nagy, azonban lényeges segítség, ha a karakterek a Szürkecsuklyásoktól megszerzik az alaprajzot (lásd mellékelt vázlat). Dabih házán az ablakok rácsozottak, a falak a Pyarronban általában használt fehér gránitból épültek. A végrendeletet tartalmazó szekrény az emeleten, Dabih dolgozószobájában található. A házat őrző emberek a kertben helyezkednek el, a ház körül.

A végrendelet szövege jellegzetesen dzsád megfogalmazású. Írója mindvégig képekben beszél, semmit sem mond ki nyíltan.

„Ne hidd, hogy e világtól válni félek,
hogy lelkeimmel sötétbe szállni félek.
Mind nem riaszt, hisz elpusztulni: törvény.
Mert nem tudtam jó úton járni: félek.

Tudod, hogy öröködből részesülsz majd,
Ha titkok függőnye mögé kerülsz majd.
Igyál, hisz nem tudod honnan fakadtál,
Vigadj, hisz nem tudod, hová merülsz majd.

Megfordított gyertyák alatt,
Ahol a kék függöny hasad,
Belép csodálatos csapat,
Minden titkok felfénylenek

Galradzsa vigyázzon utadon már,
Keresd a kincset, hol madár se jár!”

Dabih maga sem tudja, pontosan mit is jelentenek a verssorok, de úgy gondolja, a térkép majd segít a rejtély megoldásában.

Ha Dabih megszerzi a térképet, leggyorsabb hajójával indul a kincs felkutatására. Próbálkozása azonban kudarcra ítéltetett, mivel a szigetre érve sem tudja megfejteni a végrendeletet. A térkép nem jelöli a rejtek pontos helyét, dzsadunkat pedig nem áldotta meg az ég annyi sütnivalóval, hogy kihüvelyezze a sorok mögött megbúvó támpontokat.

A hajóút

Amikor a játékosok úgy érzik, minden fontos információt összegyűjtöttek, útnak indulhatnak távoli céljuk felé. Ha a kikötően hajót próbálnak szerezni, azt találják, hogy egyetlen bárka sem vállalkozik erre az útra. Legfeljebb a Kereskedő Hercegségekbe vagy Shadonba juthatnak el, onnan újabb hajót kell bérelniük. A hajó Shadonig 2k6 aranyba(!) kerül, onnan tovább 2k10 ezüst. Amennyiben kiderítik, hogy Dabih előttük jár, tanácsos sietniük, hiszen ők nem tudhatják, hogy a dzsad nem fogja megtalálni a kincset.

A karakterek kénytelenek átszállással utazni. Az egyetlen hajó, ami hajlandó kihajózni velük a Keleti-óceánra a Ravanea nevet viseli, és csöppet sem bizalomgerjesztő Közepes méretű, gyors járatú vitorlás, amelyről szakértő szem megállapíthatja, hogy nem csak kereskedelemre használták.

A Madarak szigete

Végre mégiscsak megérkeznek a kis, szubtrópusi szigetre. Legnagyobb szélessége sem nagyobb 20 km-nél. Dús növényzet borítja, nagyobb állatot azonban nem látni rajta. Azonnal szembeötlik viszont, miről is kapta a nevét - ezer és ezer madár sereglik mindenfelé. Nem láttak még embert, ezért nem is félnek tőlük igazán, noha a kellő távolságot megtartják.

A sziget maga vulkáni eredetű, erről árulkodik a közepén emelkedő hatalmas, kúp alakú hegy. A vulkán már régen szunnyad, ám a tetejét még nem nőtte be a növényzet. Az élet azonban nem hiányzik róla, mert a sziklás, köves vidéket kedvelő madarak ott fészkelnek. A növényzetet és a madarakat egy kis forrás látja el édesvízzel, ami a hegy lábánál ered, és vékony patakként csörgedezik alá egy nagyobb tóba, ahová egy 4-5 méteres zuhatagon át jut. Az egész sziget teljesen érintetlennek és lakatlannak látszik. Valóban, a kalózok óta nem is járt itt senki.

A kincs a tó mellett rejtőzik, a vízesés alatt. Egy egészen szűk barlangnyílás indul a zuhatag tövéből, amit azonban csak akkor lehet felfedezni, ha valaki tudja, mit keres. Hőseinknek a végrendelet rejtelmes soraiból kell kihámozniuk, hol is keressék az elrejtett vagyont. Véletlenül szinte bizonyosan nem találja meg senki, mert a barlangfolyosó nagy része a víz alatt van. Ha valaki bemászik, sikeresen vissza kell tartania a lélegzetét 3 körön át. A hasadék végén egy tágas barlangcsarnokba jut, amit hajdanán a magasabban álló víz vájhatott a vulkáni hamuba. A barlangcsarnokban hatalmas láda áll, viaszosvászonnal bevonva. A láda elmozdításához legalább két ember kell, akiknek együttes Ereje legalább 32. A ládában Kaffar Dzsahidma összerabolt kincse hever. Arany, ékszerek, drágakövek, egyéb értékek - összesen körülbelül 860 aranyra rúghat.

Az út hazáig

Ha a kincset felviszik a Ravaneára, a kapitány természetesen azonnal megkérdezi, mi van a ládában. Ha kiderül, és a kapitány nem elég lojális a kalandozókhoz (pl. Bájolás!), akkor bizony nehéz lesz a karaktereknek megvédeniük a zsákmányolt javakat. A kapitány és matrózai a mesés vagyontól megrészegülve szinte mindent el fognak követni, hogy megkaparintsák. A matrózok tizenketten vannak, harcértékeik: KÉ 18; TÉ 57; VÉ 106; Ép; Fp 34; Bátorság 11. A kapitány a matrózaihoz hasonló harcértékekkel bír, harcolni azonban csak a végső esetben fog. A játékosok komoly dilemma előtt állnak, mivel a kapzsi matrózok az életükre törnek, a hajót viszont legénység nélkül képtelenek visszavigálni a kikötőbe - ennek a kapitány is a tudatában van, éppen ezért (patthelyzetben) 100 aranyat akar kizsarolni a szállítás fejében.

Ismét civilizált vidékre érve, már könnyen található nagy kereskedelmi hajót, ami elviszi őket Pyarronba. Itt már nem kérdezősködnek, megszokott, hogy valaki nagy és nehéz utazóládával hajózik.

A kaland befejezése

Amint visszatérnek a fogadóba, megbízójuk felkeresi őket. Mivel nem tudja, mennyi kincs volt eredetileg a ládában, a vagyon felét kéri. Ha legalább 350 arany értéket adnak neki, megelégszik, ha azonban ennél kevesebbet, gyanút fog és rosszallásának ad hangot.

Amennyiben a játékosok lennének olyan meggondolatlanok, és megpróbálnának a teljes összeggel egérutat nyerni, Desmodus az előrelátóan eltett hajtincsek segítségével, szimpatikus mágiával és Asztrális-Mentális mozaikok felhasználásával jobb belátásra bírja őket. Minden tekintetben kezelj úgy Desmodust, hogy a játékosoknak ne legyen esélyük elmenekülni a teljes összeggel. (Figyelmedbe ajánlom a „Vágy” mozaikot.)

Szerző nem volt feltüntetve

Tabula magica: Pappmágia

A papi gyógyításról és az Áldásról

Ynev számtalan városában fordulnak a gyógyításra szorulóknak a papokhoz, tudván, hogy ők - igaz, sokszor borsos áron - bizonyosan segíthetnek. Valóban, a mágiahasználó kasztok közül ők enyhíthetik a fájdalmat, űzhetik el a betegséget, szüntethetik meg a mérgek hatását a legeredményesebben. Első látásra többen szállhatnának vitába e kijelentéssel, hiszen a pap, bármely gyógyító formulát áll is szándékában alkalmazni, köteles előtte megáldani a rászorulókat. Áldás hiányában a megidézett mágia hatástalan marad. Az igazsághoz tartozik azonban, hogy az Áldást elég egy személyen csak egyszer alkalmazni, a továbbiakban a gyógyítást nem kell áldásnak megelőznie. A Gyógyítás varázslat leírásánál az olvasható, hogy az Áldás időtartamának meg kell egyeznie az alkalmazni kívánt gyógyításával. Ez természetesen igaz; az időtartam mutatja meg, hogy az Áldás milyen erős, milyen mélységű volt - ennek függvénye, hogy a pap milyen hatalmú mágiát képes sikeresen megidézni az adott személy gyógyításával kapcsolatban. Mivel az Áldást elég egy alkalommal használni, érdemes minél hosszabb ideig fenntartani. Az Áldás ideje két tényezőtől függ: a pap Tapasztalati Szintjétől és a felhasznált Mana-pontok mennyiségétől. Utóbbiak újabb befektetésével megkészszereshetjük az időtartamot. Az alap időtartam tehát szintenként 2 kör, s ez 3 Mana-pont felhasználásával megduplázható. Ezek szerint, ha egy 2. TSz-ű pap összes Mana-pontját egyetlen Áldásra szeretné felhasználni, az időtartam a következőképpen alakul: Tegyük fel, a pap eredendően 16 Mana-ponttal rendelkezett. A varázslat alapidőtartama 4 kör lesz, de a pap 13 további Mana-pontjából kitolhatja a hatóidőt. Mivel a 13 pontból 5-ös szorzó adódik, az Áldás ideje 4×5 , azaz 20 kör lesz. Ez már sokkal hosszabb gyógyítást is lehetővé tesz, mint amennyire jelen Tapasztalati Szinten a pap - alaphelyzetben - képes. Mindebből látható, hogy adott személyen az egyszer felhasznált Áldást csak akkor kell megújítani, ha az alkalmazni kívánt Gyógyítás hossza meghaladja az egykor celebrált Áldás időtartamát.

A fent leírtakból következik, hogy a kalandozók is előre felkészülnek az esetleg szükségessé váló gyógyításra. A közös útra indulók - amennyiben van köztük pap, aki rendelkezik a Gyógyítás varázslattal - sokszor különös szertartássorozaton mennek keresztül. A pap összegyűjti mindazokat, akiknek jelleme illetve vallása nem ellentétes az övével, majd mérlegel. Azokat, akiket méltónak talál arra, hogy a későbbiekben segítse útjukat, Áldásban részesíti. Megjegyzendő, hogy kalandokban járatos pap ebben a különleges esetben hajlamos az emberi értékek elé helyezni a hasznosságot - még ha ki is derül valakiről, hogy tolvaj, lopkodási és zárnyitási képességei meggyőzhetik a legtörvénytisztelőbb papot is, hogy a társaság ezen tagja komolyan hasznukra válhat. A pap ezek után végrehajtja a szükséges előkészületeket, majd sorra megáldja társait. Így a későbbiekben akkor is segítségükre siethet, ha netán elvesztették eszméletüket, fennmaradó statikus pajzsukkal lehetetlenné téve az áldást, vagy abban az esetben, amikor a papnak kevés Mana-pontjával nem lenne lehetősége az újabb Áldás létrehozására.

Új varázslatok

A pappmágia eddig leírásra került varázslatai némi számbeli aránytalanságot mutattak, ugyanis - bár a Nagy és Kis Arkánus Litániáinak és Rituáléinak száma megegyezett, mind a négy csoportból 20-20 formula bemutatása történt meg - a varázslatok egymáshoz viszonyított száma nem egyenlő: a Kis

Arkánum valamivel több varázslatot tartalmaz, mint a Nagy, a Litániák száma pedig meghaladja a Rituálékét. Ezért - és az alacsony Tapasztalati Szintű pap karakterek érdekeit is szem előtt tartva - inkább a Kis Arkánum varázslataival foglalkozunk, a nagyobb, hatalmasabb mágiákról a későbbiekben esik szó.

Kis Arkánum Litániái

Hit ereje

Szféra: természet

Mana pont: 9

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslat lehetővé teszi, hogy alkalmazója hitének erejét harci elvakultsággá formálja. A pap csak istene szolgálatában alkalmazhatja e mágiát - azaz jellemével ellentétes lényekkel vívott küzdelemben -, amennyiben máskor próbálkozna, a varázslat nem jön létre. A mágia ideje alatt a pap testi ereje, harci kedve és fegyverforgatási képességei megnőnek; az elvakultság, a szinte fanatikus hit tüze fűti. Az Erő Tapasztalati Szintenként 1-el emelkedik, de legnagyobb értéke nem haladhatja meg a 20-at. A KÉ és TÉ minden esetben 15-tel nő. A varázslat ideje alatt a pap nem gondolhat menekülésre, nem varázsolhat, csak kétkezi harcot folytathat. A varázslatnak csak az időtartama hosszabbítható meg további Mana-pontok feláldozásával: 4 Mana-pontért az időtartam megduplázható. A varázslat meglehetősen népszerű Arel papjai közt, akik csatában sokszor fordulnak ily módon segítségért istennőjükhöz. Használata több látható jellel jár. A hatása alá került pap bámulatos gyorsasággal vív, keresi a veszélyt és a legerősebb, leghatalmasabb ellenfelet. Szemében különös, vad tűz lángol, ajkát harci kiáltások, az ellenfelet ingerlő, kihívó szak hagyják el. A varázslat különlegessége, hogy kis eséllyel ugyan, de kapcsolatot tesz lehetővé isten és papja közt - már amennyiben a pap valós istent imád. Tapasztalati Szintenként 1% az esélye annak, hogy az isten felfigyel követőjének elvakult kirohanására, és saját maga is szemlélője lesz az összecsapásnak. (Ez az esély Arel papjai esetében kétszer ekkora, TSz-enként 2%). Amennyiben az istenség lepillantott hívére, néhány apróság történhet, amit többen hajlamosak kizárólag a véletlen, a jó szerencse számlájára írni. Az alkalmazó pap útjából az alsóbb rendű, gyenge ellenfelek félrevonulnak, nem állítják meg, nem próbálják feltartóztatni. A pap így elérkezhet kiszemelt célpontjához, aki az esetek nagy részében az ellenséges erők egyik vezetője, irányítója. Kezdetét veheti a párbaj. A papot a véletlen is segíti harcában. A KM a harc minden körében dob k6-ot. Amennyiben az eredmény 5 illetve 6, a szerencse valamilyen formában a pap oldalára áll. A hatások lehetséges számának csak a KM fantáziája szabhat határt. Megtörténhet, hogy az ellenfél a kritikus pillanatban egy vizes fücsomóra lép, és elesik. Ekkor a küzdelmet - míg fel nem áll ismét - a földre kerülés negatív módosítóival kell folytatnia. Előfordulhat, hogy az ellenség gyönyörű vágása, mely minden bizonnyal végzett volna hősünkkel, mégis a pap füle mellett suhan el, mert az utolsó pillanatban az isten követője egy szemvillanásra elvesztette egyensúlyát, és oldalra billent. Számtalan lehetőség kínálkozik a párbaj eredményének befolyásolására, de néhány apró szabályt mindenképp érdemes szem előtt tartani. Az isten véletlenhez hasonlatos beavatkozása semmiképp sem döntheti el közvetlenül a küzdelmet - azaz az ellenfél nem halhat meg, nem ájulhat el egyiktől sem. A másik kikötés, hogy a pap életét egy összecsapásban legfeljebb egy alkalommal mentheti meg a sors. Ne

feledjük tehát, a második halálos csapás könnyen az utolsóvá válhat. A varázslat külön érdekessége lehet, ha mindkét küzdő fél sikeresen alkalmazta a varázslatot, és a véletlen szinte minden másodpercben komolyan befolyásolja a harc kimenetelét...

Csapás

Szféra: lélek, halál

Mana pont: 8

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 15 láb

Mágiaellenállás: -

A papok mágiájának egyik egyszerű, ám hatásos harci varázslata a Csapás. Ennek segítségével megtörhető az ellenfél rohama, vagy fájdalmas seb okozható rajta. Egyes mágiaelmélettel foglalkozó papok szerint a varázslat az Elemi Erő különös megidézése - sok tekintetben igazat kell adnunk nekik, de a dolog korántsem ilyen egyszerű. A varázslat végrehajtásakor a pap választhat, milyen módon kívánja felhasználni a mágiát. Két lehetőség áll rendelkezésére, az első inkább védő, a második tisztán támadó jellegű. A varázslat megidézése a következőképpen zajlik: a pap mindkét kezét ökölbe zárja, majd behúzza a mellkasához. Ezt követően szorosan egymás mellett kinyújtja két karját, mintha a levegőben maga elé ütne. A varázslat első felhasználási módja esetén a kéz kinyújtásának hatására láthatatlan erőfal keletkezik, mely rohamban megakasztja a támadót, az álló ellenfelet pedig erősen hátrataszítja. A lökés nagysága elegendő ahhoz, hogy az álló vagy lassan haladó áldozat 1-2 métert hátrazuhanjon - figyelem, ez nem jár feltétlenül hanyatt eséssel! A rohamozó vagy gyorsan haladó áldozat k6 Sp-t veszít az ütközéstől, lendülete pedig elvész; a fallal való találkozás helyén az illető megáll. A varázslat másik, támadó felhasználása esetén az erő nem fal, hanem rúd, kopja alakjában jelenik meg. Ezt a rudat „löki ki” a pap gyors karnyújtása. Sikeres Támadó dobás esetén - a varázslat TÉ-je 20 - az ellenfélen keresztül szalad a fantomfegyver. Ennek hatására 2k6+1 Sp-t veszít az áldozat. Amennyiben a sebzés maximális, tehát alapesetben 13 Sp, az áldozat az Fp-ken kívül további 3 Ép-t is veszít. A varázslat sebzése 4 Mana-pont befektetésével k6-tal növelhető mindkét esetben, azaz a roham megakasztásakor és támadó formában egyaránt. A sebzés növelésének az utóbbi esetben annyi a hátulütője, hogy nagy erősítés esetén (a több k6-ból) nehezebb kihozni a maximális eredményt - tehát nehezebb a varázslattal Ép-t sebezni.

Veszély észlelése

Szféra: élet, lélek, természet

Mana pont: 5

Erősség: 5

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: 15 perc/szint

Hatótáv: 20 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A Veszély észlelése - mint az már nevéből is látható - az érzékelő mágiák egyike. Segítségével a pap tudomást szerez a rá leselkedő veszélyek létezéséről - pontos helyéről, természetéről azonban nem. Az iránnyal és távolsággal nagyjából tisztában lesz, ám a veszély mibenléte teljesen ismeretlen marad.

A varázslat egyetlen komoly hátránnyal rendelkezik, ennek köszönhető, hogy hatalma ellenére kevesen használják. Nevezetesen: képtelen megkülönböztetni a veszély fokozatait. Az összes lehetséges veszélyt jelzi a papnak - még az egészen kis százalékban ártalmasakat is. Hogy világosabb legyen a dolog, lássunk egy példát: Amennyiben a pap és társai olyan épülethez érnek kalandozásaik során, melynek tetőszerkezete már meglehetősen régi, de annak esélye, hogy leszakad, egészen elhanyagolható - esetleg orkánszerű szélben vagy kisebb földrengéskor - a varázslat veszélyt jelez majd. Mivel a fokozatokban nem tesz különbséget, messziről a pap csupán azt érzi, hogy benn ártó elemek lapulnak. Ezek lehetnének akár ork vagy goblin csapattestek is, a varázslat ugyanolyan erősen jelezné a veszélyt. Ezért csak akkor hasznos, ha más felderítő módszerekkel együtt alkalmazzák, mely kiegészítheti e hiányosságot. Mindenesetre kellemes időtöltést jelenthet a KM számára, hogy a lehetséges ártalmas és teljességgel ártalmatlan, de potenciálisan veszélyes tárgyakat, körülményeket úgy állítsa össze, hogy ne csak a játékosok, de ő is jól szórakozzon - a játékosokon.

Izzó vér

Szféra: halál

Mana pont: 22

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 2 láb

Mágiaellenállás: -

Az Izzó vér a vérmágia varázslatainak egyik leggonoszabbika, legcsúfabbika. Az áldozat saját vére válik önnön elpusztítójává, ha a körülmények megfelelnek erre. A varázslat hatása meglehetősen sajátos. Alkalmazása esetén az ellenfél vére, ha levegőre kerül - például kapott seb miatt - lángra lobban. A hatás több szemtanú leírása szerint döbbenetes. A több sebből vérző áldozat, még ha sérülései nem is lennének végzetesek, a lángok örök oltásába hal bele, ha be nem kötözik. Több seb esetén minden egyes mozdulata, mely a vérzés csillapítására irányul, az ellenkező oldalon feltépi a sebeket, fellobbannak hát a lángok. Ekkor kétségbeesetten próbálja eloltani a bőrén csorgó, eleven tüzet, mire a lassan már-már lecsillapodó vérzés kezdődik előlről az ellenkező oldalon. A varázslat kegyetlen, kizárólag halál jellemű papok használhatják - ők viszont különös élvezetet találnak benne. Vér és tűz együtt - igazán nekik való móka. A fellobbanó tűz nagysága persze arányos az elvesztett vérrel, így a lángok sebzése is ettől függ. A tűz minden körben fele annyi Sp-t sebez, mint amennyi az eredeti seb okozta veszteség volt - amennyiben a sebzés csak Fp veszteséssel járt. Az Ép csökkenéssel járó, különösen erősen vérző, komoly sebek a lángok igazi táplálói. Minden egyes elvesztett Ép további k6 Fp sebzést eredményez a lángoló vérnek köszönhetően. Megtörténhet továbbá, hogy az áldozat ruhái, felszerelési tárgyai is tüzet fognak, ezzel a helyzet még reménytelenebbé válik. A varázslat időtartama 16 Mana-pont befektetésével megduplázható.

Rendreutasítás

Szféra: élet, lélek

Mana pont: 2

Erősség: 25

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: 15 láb

Mágiaellenállás: mentál

Ez a varázslat akkor juthat komoly szerephez, ha a papnak egy magából kikelt hívővel kell foglalkoznia. Olyan esetben, melyben a pappal azonos valláskörbe tartozó, a papot más körülmények között tisztelő, esetleg szerető személlyel akadnak problémák. Előfordulhat, hogy az illető olyan cselekedet végrehajtására készül, mely istenének nem tetsző. Amennyiben a pap tudomást szerez erről, a varázslattal - a kellő időben, a kellő helyen - megakadályozhatja a tett végrehajtását. Így megkímélhet egy más körülmények között tisztességes, hívő személyt, s megmentheti lelkét is. A varázslat nem tesz mást, mint ráébreszti a cselekedetet végrehajtani szándékozót a tett valódi hatásaira, következményeire. A pap alakja a varázslat pillanatában eleven, félelmetes lelkiismeretként szegül szembe a megtévedt hívő akaratával. Ennek látható jelei vannak, de csak a célpont szemében. A pap - ha a varázslat sikeres volt - alakja a megtévedt szemében átalakul. Egy méterrel magasabb lesz, mögötte a háttér elsötétül, egy tenyérszerű szélességű fényudvar kivételével, mely körülöleli a papot. Az alak maga elé emeli Szent Szimbólumát, s mélyen a célpont szemébe néz. Egy-két szegmenssel később a Szimbólum lángra lobban, lángol, de nem ég el. A tűz nem emészti el a Szimbólumot, a lángokat semmi sem táplálja. A pap alakja ebben a pillanatban a legfenyegetőbb; majd egy kör múlva minden visszatér régi mivoltába, a pap visszaváltozik a csendes, nyugodt, de határozott alakká, a célpont pedig - az esetek többségében - igaz hívővé, ki hitének fényében mérlegeli tetteit. A varázslat alaperőssége 25, ez további 2 Mana-pontonként 6E-vel növelhető. Megjegyzendő, hogy a varázslat csak akkor működik, ha a célpont valóban istenének nem tetsző dolgot követett el, vagy annak elkövetésére készült. Amennyiben az előbbi feltétel nem teljesül, a varázslatnak semmiféle hatása nem lesz. Különösen jól használható például akkor, ha két hívő összeveszett valamin, és egymás torkának ugrott. A mágia minden ártalom nélkül vezeti vissza az eltévelyedettet istenéhez, hitéhez. Persze, a KM is alkalmazhat NJK papot a kalandozók lelkiismeretének állandó ébren tartására. Ezzel több, vallásának nem megfelelően viselkedő játékos közvetett úton történő kordában tartására is lehetőség nyílik.

Bénítás**Szféra:** lélek**Mana pont:** 12**Erősség:** 15**Varázslás ideje:** 3 szegmens**Időtartam:** 1 kör/szint**Hatótáv:** 5 láb**Mágiaellenállás:** mentál

A pap ezzel a varázslattal részlegesen béníthatja az ellenfél mozgásirányító központját. Rá kell mutatnia a kiszemelt áldozatra, majd - Szent Szimbólumával kezében - ki kell mondania a varázslat megidézéséhez szükséges szavakat. A mágia hatására, amennyiben a Mentál ME sikertelen volt, az áldozat a mérgeknél leírt görcsös állapotba kerül, a következő módosítókkal: Erő: -8, Gyorsaság: -8, Ügyesség: -8, KÉ: -30, TÉ: -40, VÉ: -35, CÉ: -15; varázsolni pedig nem lehetséges. A Bénítás jól alkalmazható szinte minden harci helyzetben, s további előnye még, hogy időtartama alatt az ellenfél a varázslatait sem hívhatja segítségül a görcs semlegesítésére. A varázslat erőssége 1 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

Kis Arkánium Rituáléi

Szétzúzás

Szféra: természet, halál

Mana pont: 15

Erősség: 25

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: 25 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat hüen tükrözi azt a tényt, hogy a papi mágia sokszor messze többre képes, mint az Anyagi Sík energiáival manipuláló bármely más varázslási mód. A papok isteni forrású mágiája többször is megsérti a varázslók által leírt, természetet irányító törvényeket - ebben az esetben is. A varázslat hatásának ugyanis nem szab határt a Személyes Aura jelentette védelem. A pap a varázslat alkalmazásával porrá zúzhat egy általa kiválasztott, nem mágikus, élettelen, legfeljebb 35 kg tömegű tárgyat. Ez lehet kő, fém, arany - bármi. A hatás azonnali, a varázslás maga is gyors. A pap nem tesz mást, mint ujjával rámutat az elpusztítandó tárgyra, majd kimondja a varázslat megidézéséhez szükséges különös, inkább torokhangú kiáltáshoz hasonlatos rövid szót. A pusztulás teljes, ráadásul meglehetősen látványos. A kiszemelt tárgy szilánkokra hull, s a szilánkok még további darabokra esnek szét. Mindez villámgyorsan történik, az apró, szerteszét repülő maradványok folyamatosan porladnak, a tárgy eredeti helyétől nagyjából fél méter sugarú körben már porszemekként hullanak alá. A varázslat használatában számos lehetőség rejlik; könnyen megszabadíthatjuk ellenfelünket drága lánc- vagy sodronyingétől, esetleg féltett buzogányától, kétkezes kardjától. A varázslat hatását további Manapontok befektetésével semmilyen módon nem lehet befolyásolni.

Nagy Arkánium Litániái

Természet megidézése

Szféra: természet

Mana pont: 35

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 15 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a papok nem uralmuk alá hajtják az élőlényeket, mint az Engedelmisség - állatok illetve növények esetében, hanem a segítségüket kérik. A varázslat hatására 15 méter sugarú körön belül minden állat és növény a pap céljainak szolgálatába áll. A papnak nem kell irányítania a lényeket, csupán céljának végrehajtásán kell munkálkodnia, vagy annak beteljesülésére gondolnia. Ez lehet győztes közelharc, egy menekülő foglyul ejtése, esetleg feljutás egy falra vagy egy fa tetejére. A varázslat nem idéz meg állatokat, a növények növekedését sem befolyásolja - tehát nem nőnek új ágak vagy indák a fákon, nem kerül elő a semmiből egy kisebb csapat hófarkas a pap megsegítésére. A mágia csak az adott pillanatban jelenlévő lényekre fejt ki hatását. A varázslat hatása alatt álló állatok saját maguk tevékenykednek, irányítás nélkül, kizárólag a cél ismeretében. Mivel gondolkodásuk nem

nevezhető fejlettnek - a növényeké még annyira sem - nem terveznek, hanem cselekszenek, a lehető leggyorsabban, leghatékonyabban. Ez lehet támadás, az út eltorlaszolása, a célpont váratlan megzavarása. A növények ágaikkal óvhatják a papot, esetleg lesújthatnak az ellenségre, vagy körülfonhatják, szinte megbilincselhetik. Akadályozhatják látását, rátekeredhetnek a lábára, terméseket, magokat zúdíthatnak rá. A varázslat félelmetes és egyben rendkívül látványos. Sokszor a pap nem is csinál egyebet, mint szilárdan áll, körülötte pedig a megelevenedett erdő küzd az ellenféllel. A varázslat természetesen csak ott lehet igazán hasznos, ahol megfelelő mennyiségű és minőségű növény vagy állat - szerencsésebb esetben mindkettő - áll rendelkezésre. A növények fajtája sokat számít - hiába van egy kisebb réten rengeteg fűféle, ezek legfeljebb lelassíthatják az ellenfél haladását. Ezért a varázslatot leginkább sűrű erdőben alkalmazzák. A hatás minden egyes esetben más, a döntő szó ebben is a KM-é. Érdeemes azonban tartani magunkat néhány határhoz: a varázslat sebzése még a legideálisabb körülmények közt sem haladhatja meg a 8k6 Sp-t személyenként. Ez a magas sebzés is csak akkor adható meg, ha a KM és játékos valóban ötletes, és a sebzés valóban indokolt. A varázslat időtartama 20 Mana-pont rááldozásával duplázható meg.

Varázsló varázslatok

A varázslók mozaikjai szinte kimeríthetetlen lehetőségeket rejtenek magukban, hiszen kombinálásukra, felhasználásukra közel végtelen lehetőség kínálkozik. Az alábbiakban néhány, mozaikokból összeállított varázslatot találhatsz, melyek felhasználásának, továbbfejlesztésének csak a képzelet (és a KM) szabhat határt. A fűvócső nevű varázslat Hortobágyi József érdeme. Itt ragadom meg az alkalmat, hogy köszönetet mondjak neki ezért és a többi hasznos javaslatért.

Fűvócső

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 7

Erősség: 1

Sebzés: 1 Fp

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Teleport – 1 Mp
 Öslég csóva – 4 Mp
 Elemi erő, telekinézis – 1 Mp
 Teleport – 1 Mp

Ez a varázslat egy lehetséges megoldást kínál azon szabály áthidalására, miszerint senkibe és semmibe nem lehet szilárd anyagot teleportálni. Segítségével a varázsló a hátizsákjából egy fűvócsövet teleportál közvetlenül az ellenfél mellé, ott telekinézissel megtartja, majd a végében csóvába formázott öslevegőt teremt. A varázslat végeztével 1 Mp-ért visszateleportálja a fűvócsövet a hátizsákjába. A sebzés persze nem lesz túl nagy, hiszen a fűvócső így sem sebez többet 1 Fp-nél. Annyit azonban mindig, mivel az ösléggel, közelről kilőtt tű sokkal mélyebbre fűrődik, mint a közönséges túlövedékek. Az alkalmazás nagy előnye, ha a tűn mérge is található, hiszen ekkor nem a közvetlen sebzés számít. A fűvócső még ilyen közelségből sem talál automatikusan, de a varázsló +70-et adhat Célzó Dobásához. Természetesen a célpont viselkedése, mozgása ugyanúgy befolyásolja a találat esélyét,

mint egyébként, itt azonban az áldozat nem összpontosíthat a kitérésre, hiszen nem tudja, honnan fogja érni a lövés. A páncélok SFÉ-je is ugyanúgy érvényesül, mint közönséges fegyvereknél, így ha egy vértezett ellenféllel szemben óhajtja a varázsló használni varázslatát, kénytelen pontosabban meghatározni a célpontot, ahova lő - így viszont elszenvedi az ezzel járó módosítókat is.

Bomba

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 21

Erősség: 10

Sebzés: 4+K6 Sp

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: azonnali (+2 kör)

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Teleport – 1 Mp

Elemi hó kupola – 20 Mp

A bomba a mágia egy különleges tulajdonságát használja fel, miszerint a teremtett őselem vagy paraelem a teremtés pillanatában azonnal, teljes egészében jelen lesz. A varázslat folyamán egy adott területen létre kell hozni egy elemi hó kupolát (1 m sugarú), amelynek erősítése 10E. A hatóterületén belül nyomban minden 120 C fokos lesz (20 C fokos környezeti hőmérsékletet feltételezve). Ha a varázsló ezután egy kulacs vizet teleportál a kupolába, az ott gyakorlatilag egy szempillantás alatt gőzzé válik, s ez lényeges térfogatváltozással jár. Ennek eredményeképpen a keletkezett gőz szétveti a kulacsot, és hatalmas robbanás keretében igyekszik felvenni a megfelelő térfogatot, ami 2 méter sugarú körben 2k6 Sp, további két méteren pedig 1k6 Sp sebzést okoz. Ehhez adódik még a kupola sebzése (4 Sp), ha valaki netán benne tartózkodik.

Bár viszonylag sok Mana-pontba kerül, előnye, hogy a kupola két körön át a helyén marad és az utóbb odateleportált víztartalmú edényekre ugyanilyen hatással van. A teleport mozaik létrehozása viszont csak egy szegmens. Ha valaki több vizet juttat a területre, természetesen a hatás is látványosabb lesz, azonban ennek is van határa, hiszen a kupola véges.

Menekülés

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 47

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 perc

Időtartam: azonnali (amíg a vonalak épek)

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Kisugárzó varázsjel – 20 Mp

Teleport – 27 Mp (80 kg)

Elemi hó kupola – 20 Mp

A kisugárzó varázsjelbe bármilyen varázslat beírható, így teleport is. Ezt kihasználva sok varázsló folyamodik ahhoz a megoldáshoz, hogy egy kis szelencébe felrója a jelet, teleport varázslatot

plántálva bele, amely hazajuttathatja a házába, várába. Ha bármi baj lenne, csak ki kell nyitnia a szelencét és megérintenie a jelet, máris otthon terem, megmenekülve a bajból. A varázslatnak több hátulütője is van. Ha a varázsló így hazatér, csak nehezen talál vissza társaihoz, amennyiben esetleg mégis folytatni kívánna a kalandot. Nem beszélve arról, hogy így cserben hagyni a társakat nem vall éppen nemes lélekre. Ezenfelül a rajzolatot határozottan meg kell érinteni, ekkor viszont komoly esély van rá, hogy az megsérül. Az adott esetben még működik, de a továbbiakban elveszíti mágikus tulajdonságait. Ez az esély 50%, de a KM ezt a körülményeket figyelembe véve módosíthatja.

Híd

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 30

Erősség: 3 (15)

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 2K6 perc

Hatótáv: 5 láb sugarú szőnyeg

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Elemi fagy szőnyeg – 30 Mp (5 láb sugarú)

Teleport – 1 Mp

Sok kalandozó került már olyan helyzetbe, hogy egy folyón kellett volna átkelnie, azonban se híd, se rév nem volt a közelben, úszni pedig nem tudott. Egy varázslónak ez nem jelenthet gondot: a folyó vizét megfagyasztva, kitűnő jéghidat alkothat. A fenti adatok 5 m sugarú (10 m hosszú) jégtáblára vonatkoznak, de természetesen a varázsló ezt módosíthatja a folyó szélességétől függően. A jéghíd elég erős ahhoz, hogy megtartsa embereket, lovakat, sőt, szekereket is. A varázslat időtartamának lejártá után a folyó vize nem olvad fel azonnal, még 2k6 körig tart annyira, hogy biztonsággal járható legyen. Ezután nagyobb súlyt (szekeret, lovat) már nem tart meg, de emberek további 3k6 körig közlekedhetnek rajta biztonsággal.

Ugrás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 8

Erősség: 8

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: személyes aura védelme

Felhasznált mozaikok: Elemi erő telekinézis – 8 Mp

Alacsony szinten a varázslóknak nem áll rendelkezésére annyi Mana-pont, hogy a M.A.G.U.S.-ban leírt repülés varázslatot alkalmazzák, azonban egy magas fal ekkor sem jelent akadályt. Ha a varázsló telekinézissel csak súlyának felét emeli, már kétszer olyan magasra képes ugrani és kétszer akkora magasságból eshet le anélkül, hogy megütné magát. Természetesen egyharmad testsúlyal

háromszorosat képes ugrani, és így tovább. Általában a telekinézis 1 körös időtartama elég egy kerítés átugrására.

Vakítás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 30

Erősség: 15

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Elemi fény kitörés – 30 Mp

A varázsló, ellenfelei elé elemi fény kitörést idézve, elvakíthatja azokat. 13-as erősítés 1k6 körre, 14-es 2k6 körre, 15-ös 3k6 körre teszi az áldozatot vakká. Természetesen tovább is arányosan növekszik, egészen 20 E-ig, ami maradandó vakságot okoz. Természetesen a varázslónak arra is figyelemmel kell lennie, hogy rá és társaira ne hasson a varázs, ezért célszerű előre szólni nekik, mikor csukják be a szemüket.

Békesség

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 1 (2) erősíthető

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrál

Felhasznált mozaikok: Asztrálmágia, undor – 1 (2) Mp

Ha egy harcosban undort keltünk saját kardja, netán az összes fegyver iránt, akkor nagyon mostohán érezheti magát. Különösen igaz ez magas szintű varázslók áldozataira, akiknél akár évekig is tarthat az undor...

Életbentartás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 52+39

Erősség: végtelen

Sebzés: -

Varázslás ideje: 5-5 perc

Időtartam: amíg a rajzolatok töretlenek

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Halottmozgatás bélyeg – 52 Mp

Lélekcsapda bélyeg – 39 Mp

Egyes varázslók a haláltól való beteges félelmükben azt találták ki, hogy saját magukra rajzolják fel a „halottmozgatás” és a „lélekcsapda” bélyegeket, s a lélekcsapdába saját nevüket írják. Ennek semmi értelme, amíg élnek, ha azonban valaki megöli őket, az élet princípiuma ugyan távozik testükből, de a lelkük nem - így mágiával mozgatott homonkulusként folytatják evilági létüket. „Haláluk” pillanatában szinte biztosan elájulnak, hiszen nem kis megrázkódtatás meghalni, azonban nem sokkal utána újra eszméletre térnek, immáron sokkal ellenállóbban. Ép-jük - bármennyi volt is előtte - 20 + Egészségük tíz feletti része lesz, és érvényesülnek rájuk az ember-homonkulusnál leírtak. Így megőrzik létüket legalább addig, amíg bosszút állhatnak gyilkosukon.

Védekezés a túlvilág teremtményei ellen

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 30

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Teleport – 30 Mp

A varázslat azt használja ki, hogy a túlvilág bizonyos teremtményei nem rendelkeznek lélekkel, éppen ezért személyes aura sem védi őket. Egy démon ellen a leghatékonyabban talán úgy lehet védekezni, ha a varázsló egyszerűen elteleportálja. Ehhez természetesen jó, ha tud távolba hatni, vagy van valahol egy zónajele, hiszen minél messzebb kerül tőle az illető teremtmény, annál nagyobb biztonságban lesz a varázsló. Néhány esetben - például, ha a démon képes a síkok közt járni, netán teleportálni - ez a módszer nem célravezető.

Kovács Adrián

Alkímia

- A Prima Materia keresőinek tudománya

...A laboratórium alig tenyérnyi ablakain nehezen találtak utat a lenyugvó nap sugarai. Sötét, ólomnehéz füst ülte meg a helyiséget; a bent tüsténkedő köpenyes alak ajkát halk szavak hagyták el, melyek nem dicsérőleg emlékeztek meg a laboratórium kéményeinek egykori tervezőjéről. Egy elhamarkodott mozdulat következményeképp a tudósnépet már messziről megkülönböztető köpeny ujja lesodort egy kémcsövet a sárgaréz forralóállványról. Az alak lassan a zaj irányába fordult, majd csendes átkozódás után arra gondolt: ez ma már a harmadik... Továbbszötte a gondolatot:... de csak víz volt benne. Ezenközben a kamra padlójának egy pontjára meredt, ahol kékes folyadék fortyogott már fertály órája. Az alkímista már elfelejtette, mi is volt a kérdéses anyag, nem siette hát el feltörlését...

Ismerkedjünk most meg részletesebben az alkímia, a nemtelen anyag tudományával. Ynev kalandozói közül sokan tudják, milyen segítséget jelenthet egy-egy jókor alkalmazott keverék, por, örlemény még a legkilátástalanabb helyzetekben is. Ám ezek az anyagok meglehetősen drágák, mi több, beszerzésük sem egyszerű feladat. A leghíresebb, legnagyobb tudású alkímisták ugyanis birodalmi udvarok, nemesek szolgálatában állnak, akik elegendő pénzt biztosíthatnak olyan kutatásokra is, melyeknek gyakorlati haszna kétségbevonható ugyan, ellenben elméleti jelentősége megkérdőjelezhetetlen. Egy állandó laboratórium fenntartása ugyanis meglehetősen költséges, ennél már csak a bérleti díjak elképesztőbbek. Ez utóbbihoz tudni érdemes, hogy Ynev nagyobb városaiban felszerelt laboratóriumokat találhat a kalandozó, melyek nem csekély összegért kibérelhetőek. Ezeket elsősorban az utazó herbalisták, vándoralkímisták igényeinek kielégítésére szerelték fel - segítségükkel utazásaik alatt is pótolni tudják árukészletüket, anélkül, hogy haza kellene térniük. A megfelelő alapanyagokból bárhol új főzeteket, keverékeket készíthetnek, útjuk rövid megszakításával. Ezt a lehetőséget kalandozók is igénybe vehetik - például boszorkányok, boszorkánymesterek - akiknek szükségük van a megfelelő felszerelésre mágikus italaik (Hatalom Itala!), esetleg mérgeik vagy gyógyfőzeteik elkészítéséhez. A jól felszerelt laboratórium ugyan elengedhetetlen feltétele az összetettebb anyagok előállításának, de egyszerűbb főzetek akár néhány edény segítségével is elkészíthetők.

Az alkímia képzettség sikeres alkalmazásában fontos szerep jut a megfelelő felszerelésnek. Azokat az anyagokat, melyeket alkímia segítségével készíthetünk el, egy fontos szám, az Alkímiai Szint jellemzi. Ez megmutatja, milyen tudás, illetve felszerelés szükséges az adott vegyület, keverék előállításához, amennyiben annak pontos összetételével tisztában vagyunk. Az Alkímiai Szint (továbbiakban ASz) értéke 1-től 8-ig változhat; minél nagyobb a szám, annál összetettebb az előállítandó anyag.

Az előállítás sikerességét három körülmény határozza meg: a kívánt anyag ASz-e, a készítő tudása (Alap vagy Mesterfok), továbbá a felszerelés minősége. Ez utóbbiban négy kategóriát különböztetünk meg, ezek sorban:

- 1 - Alkalmi felszerelés
- 2 - Alapfelszerelés
- 3 - Bővített felszerelés
- 4 - Laboratórium

A fenti adatok alapján a következőképpen határozható meg a sikeresség:

ASz:	1	2	3	4	5	6	7	8
Af:	1	2	2	3	3	4	--	--
Mf:	1	1	2	2	3	3	3	4

A fenti táblázatban az Alap és Mesterfok mellett szereplő számok a kívánt körülményeket jelölik. Látható, hogy a Mesterfokon képzett alkimista "többet hozhat ki" az azonos minőségű felszerelésekből, mint képzetlenebb társai. A képzettség két foka között természetesen nem csak ennyi a különbség. Ezek az adatok ismert összetételű, esetleg elkészítési módú anyagokra vonatkoznak. A Mesterfokon képzett nem csak ügyesebben, otthonosabban bánik a laboratóriumi eszközökkel, több alapismerettel is rendelkezik, azaz többféle anyag, vegyület létrehozására képes. Lássuk, mit is takarnak a felszerelési kategóriák:

1, Alkalmi felszerelés:

Teljesen hétköznapi tárgyak, csak éppen nem ételt vagy teát, hanem kémiai anyagokat állítanak elő bennük. Megfelel erre a célra egynéhány bögre, lábos, kanalak, esetleg tűzhely. Következésképpen azok az anyagok, melyek nem igényelnek ennél komolyabb háttérrel, út közben, kalandok közepette is előállíthatóak - kellő mennyiségű idő ráfordításával.

2, Alapfelszerelés:

Általánosságban a következő eszközöket foglalja magába - 5 kémcső (1 ezüst/db), 5 tégely (25 réz/db), 5 különböző méretű lombik (5-15 ezüst/db), 2 olajjal vagy alkohollal működő égő (45 réz/db - egy adag alkohol vagy olaj fél órára elegendő), kis rézmozsár (15 réz), 5 kanálka (2 réz/db), 20 üvegcsé az oldószereknek, kész anyagoknak (2 ezüst/db), kis mérleg súlyokkal (2-15 ezüst, a pontosság függvényében). Az alapfelszerelés ára tehát 10-11 arany, ha minden kémcső megfelelő minőségű üvegből készült, a mérleg pontos, a réz nem szennyezett olyan anyagokkal, melyek reakcióba lépnek a készülő vegyületekkel. Az alapfelszerelés csak zárt helyiségben használható, legalább egy asztalt igényel, segítségével pedig egyszerre negyed liter vagy kilogramm anyag készíthető.

3, Bővített felszerelés:

A következőket tartalmazza: 1 gázégőt (2 arany), kis lepárló készüléket (3 arany), 2 porcelánedényt erős savaknak (2 arany/db), nagy rézmozsarat (25 réz), 3 kémcsőfogó csipeszt (25 réz/db), két anyagfogó csipeszt (35 réz/db), 3 tölcse (8 réz/db), 5 speciális lombikot (2 arany/db), 5 lombikállványt (1 ezüst/db), 3 légfogót (lásd a leírásban - 5 arany/db), sav és hőálló tálcát (3 arany), az alapfelszerelés kémcsőveinek, egyéb eszközeinek dupláját. Ára összesen 55-60 arany körül mozog, a laboratóriumi helyiség pedig alapvető követelmény, legalább két szekrényel, két asztallal. A szellőzés kielégítő megoldása igen fontos. 4, Laboratórium: Minden fellelhető benne, ami a Bővített felszerelésben megemlítésre került, továbbá speciális forralók, párlók, mérőedények, szigetelt gázfelfogó kamrák, stb. - ennek csak a KM fantáziája és kémiai ismeretei szabhatnak határt.

Mint látjuk, a különböző üvegedények elkészítően drágák. Ennek az az oka, hogy Yneven ritka az igazán jó minőségű üvegtárgyakat készítő mester, munkáját ennek megfelelően jól meg kell fizetni. A legszebb és legjobb minőségű lombikok, kémcsővek toroni üvegfúvó mesterek kezének munkáját dicsérik, ám ezek ára akár 10-15-szöröse is lehet a fent leírtaknak. Egyes alkimista iskolák hajlamosak az eszközök silány minőségét okolni kudarcaik miatt, és egyre tökéletesebb, szabályosabb, tisztább

üvegedényeket szeretnének. Nem egy iskola varázslók segítségével készítette laboratóriumainak eszközeit - mindenki könnyen elképzelheti ezek árát. Egy-egy ilyen helyiségben alkalmasint nagyobb értékek lehetnek, mint egynémely főnemes kincstárában. Nem véletlen hát, hogy a legnagyobb alkimisták királyi, hercegi udvarokban tevékenykednek - elképesztő összegeket fizettetnek ki a felszerelésért. Most álljon itt néhány anyag leírása, melyet a képzettség birtokosai előállíthatnak a megfelelő tudás, alapanyag és felszerelés segítségével.

Légfogó

Alkémiai szint: 5

Elkészítési idő: 40 perc

Nem más, mint egy különlegesen kezelt széndarab. A megfelelő oldószer hozzáadásával a kívánt gázból 20 liternyi szippant magába. A légfogó puha, könnyen alakítható, így üvegcsébe is behelyezhető. Ha tudjuk, a felfogni kívánt gáz könnyebb-e avagy nehezebb, mint a levegő, a légfogót alá vagy fölé helyezve és a rendszert megfelelően szigetelve, a kérdéses gázunkat elnyelethetjük. Az oldószer eltávolítása után a légfogó újra felhasználható.

Oldószer

Alkémiai szint: 2

Elkészítési idő: 5 perc

A legkülönbébb - nem maró, vagy szerves anyagot egyéb módon roncsoló - oldószer készíthetőek el, melyek további munkánkhoz lehetnek szükségesek. A legegyszerűbb oldószer a tiszta víz, ez egyben az egyik leggyakrabban használatos is - ám egyes anyagok előállításához nem megfelelő. Ekkor a vízben különféle kristályokat, esetleg porított növényeket kell feloldani.

Gázfejlesztő

Alkémiai szint: 5

Elkészítési idő: 60 perc

Különböző eljárások alkalmazásával készülő anyag, melynek segítségével a gázegő működtethető. Az ezzel táplált gázláng hőfoka 500 Celsius lesz, egy gázfejlesztő tömb 10 perc használatra elegendő.

Gyenge sav

Alkémiai szint: 2

Elkészítési idő: 15 perc

A módszerrel gyenge szerves illetve ásványi savak állíthatóak elő. Ezek maró ereje nagyon kicsi, de bőrre kerülve égető fájdalmat okoznak. Egy pohárnyi sav sebzése k6 Fp, semmiképpen sem csúszhat át Ép-be. A savval fém tárgyakat feloldani szinte lehetetlen - de legalábbis nagyon sokáig tart.

Közepes sav

Alkémiai szint: 4

Elkészítési idő: 25 perc

A közepes erősségű savak erős szerves illetve közepes erejű szervetlen savak. Vízen jól oldódnak, így egy adag közepes erejű savból víz óvatos hozzáadásával 3 adag gyenge sav nyerhető. Még ez a sav sem okoz túl komoly károsodást fém tárgyaknak, de a hatás már mérhető. Egy pohárnyi sav 3k6 Fp-t sebez, melyből legfeljebb 3 csúszhat át Ép sebzésbe. A fémeken poharanként k6 STP-t sebez.

Erős sav

Alkémiai szint: 7

Elkészítési idő: 25 perc

Tömény szervetlen savakat nevezünk erős savaknak. Ezeknek szállítása törekeny edényekben kifejezetten veszélyes, az üveggel bélelt fémfiolák pedig meglehetősen drágák (2 arany/db). A savból egy adagnyi (egy pohárnyi) 3k10 Sp-t sebez, ez Ép veszítést is okozhat. A sav fémtárgyakon 2k6+3 STP-t sebezhet. A sav vízzel közepesen erős savvá hígítható, egy pohárnyi erős savból 3 adag közepes nyerhető.

Gyógyszer

Alkémiai szint: 5-8

Elkészítési idő: 25-150 perc

Különböző betegségekhez az alkimista - ha jártas a Sebgyógyításban legalább Alapfokon - gyógyszereket készíthet. Ezek az anyagok a KM megítélése és az alkimista ismeretei szerint +1 - +4-et adhatnak az Egészségpróba dobásakor.

Enyv

Alkémiai szint: 6

Elkészítési idő: 50 perc

Az alkimista ásványi alapú ragasztószert készíthet. Ez valójában persze nem enyv, hiszen azt csontból, inakból főzik, de hatásában ahhoz hasonló. A különbség, hogy keményebb kötést tesz lehetővé az összeillesztett felületek között. Száradási ideje 15 perc, ez alatt a két összeragasztandó felületnek össze kell nyomódnia, nem elég csak illeszkednie.

Vízálló kenőcs

Alkémiai szint: 3

Elkészítési idő: 25 perc

Az alkimista kenőcsével mindenféle szövet vagy bőr, mely képes azt beszívni, vízállóvá tehető. A szövet kissé merevebbé válik ugyan, de a vízállóság tökéletes lesz. Az így készített tartókban papírok, iratok szállíthatók.

Tűzálló kenőcs

Alkémiai szint: 8

Elkészítési idő: 90 perc

A kenőcs mindenben hasonló a Vízálló kenőcshöz, de a tűz ellen hatásos. Bőr és posztóvérték is kezelhetőek vele. A védelem nem teljes, az így kezelt anyagon a tűz sebzésének fele érvényesül. A kezelt vért viselőjének tűz ellen 2 SFÉ-t ad.

Alkímia segítségével még sok egyéb vegyület, kenőcs készíthető - többek közt mérgek is. Ezek pontos meghatározása természetesen a KM feladata, de a továbbiakban tervezzük több kidolgozott mérge és egyéb főzet leírásának közlését is.

Szerző nem volt feltüntetve

Erion

A Kalandozók Városa

III. rész

Ha úgy gondold, már ismered Eriont, biztosan elvesztél. Nem készülhetsz fel egy öntörvényű világ minden eseményére - hisz a látszólag állandó törvények napról napra, esetleg percről percre változnak. Előfordulhat, hogy az Inkvizítorok Szövetségének ügynökei keresnek életre-halálra, holott hithű pyarronita vagy, s még az is kiderülhet, hogy nem tévedés az egész. Ne csodálkozz hát, ha ezek után a Kard Testvériségének lovagai mentenek meg, s ráadásul szépen kérnek, segíts nekik egy Orwella-szentély lerombolásában! Erion a Káosz legtokéletesebb anyagi megtestesülése: az ott élők s oda látogatók, szolgálják bár a Rendet, valójában a rendezetlenség esszenciáját hordozzák magukban különös céljaikkal és szörnyű tudásukkal. Ezt a tudást bárki megszerezheti, s attól fogva - akaratlanul - a Káosz szolgájává válik. Mert a tudás lényege igen egyszerű, s amíg csak hallod, fel sem foghatod veszélyét; a baj akkor kezdődik, amikor megérted. A veszélyes bölcsesség egyetlen mondatban is összefoglalható: - Az univerzum eseményei sosem azonosak azzal, aminek látszanak...

Szegénynegyed

Lépj a városba a Keleti kapun, s félig máris győzelmet arattál! A tolvajklánok tagjai errefelé sokkal megfontoltabbak: ha nem hivalkodik ruházatod, s erszényedet nem az övedre kötötted, valami jól látható helyre, nyugtod lehet tőlük. Indulj a főtér felé egyenesen, igaz innen még nem láthatod. Jobb kéz felé óriási, elhanyagolt bérkaszányákat pillantasz meg. Fáradt koldusok kuporognak a kapuk előtt - nyomorúságuk nem talmi, s rongyaikat sem cserélik hétvégén tiszta ruhára. El akarsz rejtőzni a nagyvilág elől? Nosza, jobb helyre nem is tévedhettél volna. Fordulj be az első szűk sikátorba! Orrfacsaró bűz csapja meg orrod, a viskók és romos házak látványa után az imént magad mögött hagyott bérkaszányák valóságos palotának tűnnek majd. Mocskos utcagyerekek lézengenek mindenfelé, de ne várd, hogy egy kis pénz reményében bármelyikük hozzád fusson megérdeklődni, segíthet-e valamiben! Rég megtanulták már, hogy az erre járóktól legfeljebb néhány rúgást kaphatnak. Tégy úgy, mintha tudnád, merre tartasz, de a fegyvered fölösleges előhúznod - sok hasznát úgysem vennéd. Ha jól alakítasz, talán elhiszik, hogy tudod, mit akarsz - legfeljebb távolról csodálják lovadat, némelyiküknek a nyál is összefut szájában: hetekre megoldaná az élelem beszerzésének állandó gondját. Ha azonban arcodon zavar tükröződik, esetleg túlzott magabizás, nem jutsz messzire. Mire

észbe kaphatnál, már lerántottak a lóról, esetleg kiröpül néhány esetlen nyílvevő. Nem, nem rád céloznak, hisz ruházatod vértet is rejthet; a hátasod dől majd ki alólad, s a hullaméreg senkinek sem kegyelmez. Pattanj fel dühödten, ránts kardot, ám senki sem rohan rád. Az ablakokban üres tekintetű páriák kuporognak, s látszólag ügyet sem vetnek rád. Ezek után nincs sok választásod - igaz az életedből sincs túl sok hátra. Elindulhatsz visszafelé, és sosem érsz ki. A kapualjból eléd pattanók közül levághatsz kettőt-hármat, de a kőzapor elől nincs hová menekülnöd. Hány kődarabnak kell eltalálnia, hogy vérmocskosan a földre zuhanj? Újra talpra állsz, sebj, van omladék elég. Az itt lakók pontosan céloznak, gondosan ügyelnek rá, hogy a lehetőségek szerint életben maradj. Amikor már alig lélegzel, megrohannak. A tárgyaidat sosem látott gyorsasággal szedik el tőled, s arra sem veszik a fáradságot, hogy megköttözzenek. Mielőtt megpróbálnál talpra vergődni, néhány botütést kapsz, aztán egyikük - véres könnyeiden át nem látod pontosan -, a legnagyobb darab a vállára kap. Mindeközben egyetlen szó sem esett. Ordítasz, segítségért kiáltasz, szidod őket, vagy kincset ajánlasz cserébe életedért. Hiába. Utolsó utad sikátorokon vezet keresztül, néha belső udvarokat kereszteztek, s egy fél nap múltán eléred a Szegénynegyed szélét. Nincs okod a megkönnyebbülésre. Hatalmas kőkerítést pillantasz meg, melyet itt-ott szűk ajtónyílások tarkítanak. Alkonyodik. A fal mellett óvatos árnyak mozdulnak. Hordozód a földre dob - a fájdalom már jön megszokásból. Azután rövid alkudozás halk torokhangon (ne erőlködj, úgysem érted), végül gazdát cserélsz. A behemót, aki idáig cipelt, néhány ezüstpénzt kap, esetleg egy zsák koszos lisztet - mit számít már ez? Újdonsült uraid közül az egyik felkap. A sötétben nem láthatod kicsoda-micsoda, de nem is számít. Béklyót vetnek rád, te megint próbálkozol: könyörögsz vagy átkozódsz. Feleletül legfeljebb némi érthetetlen morgás a válasz. Előbb vagy utóbb feltűnik, milyen különös szagot árasztanak, émelyítő, kissé édeskés, az elmúlás idéző dögletes kipárolgás ez. Kezei, amelyek tartanak hidegek és mégis verejtéktől síkosak. Egy fertályóra, talán kettő, s a fal egyik nyílásához érkezted. A vasrácsos ajtó nyikorog, az utolsó dolog, amit a külvilágból láttál, az éppen horizontra kapaszkodó vörös hold. Egy kanyar, halálszagú fuvallat, s teljes sötétség borul rád. Valami ősi, megmagyarázhatatlan rettegés kerít a hatalmába - ordítasz, a falak egykedvűen visszhangozzák sikolyodat. Hát eljutottál a Nekropoliszba. Persze, amikor nagy tervekkel útnak indultál, egész másképp képzelted. Félelmet nem ismerő cimborákra gondoltál, hosszas előkészületekre, hatalmas kincsre, melyet valami rég nem őrzött kriptában találtok, s aminek a rád jutó része elég lesz, talán két hónapra is. Mostanra leszámoltál az életeddel, ám mikor egy tágas teremben a földre dobnak, megborzongsz. Körülötted két tucat aszott, rongyokba öltözött alak, nem messze gyér fényű tűz lobog. Alig talál utat hozzád, az egyik szemedre nem is látsz, ám a másik még működik. Pillantásod megakad a szertedobált csontokon - valaha emberek voltak mind. S ekkor végre megérted, hogy mi lesz a sorsod: az elevenen felfalástól való félelmed legyőzi értelmű utolsó pislákoló szikráját, őrzöngeni kezdessz, artikulátlan hangon üvölni. Mindhiába...

Nekropolisz

A temetők városrész formában történő megépítésének hagyományát még az őshazából hozták magukkal a kyrek. E szokást megőrizték végig a Birodalom fennállása alatt, ám az újabb korok civilizációi nem szívesen látták halottaikat a falakon belül - a Káosz Évezredek alatt szomorú tapasztalatokra tettek szert ezzel kapcsolatban. Az erioni Nekropolisz egyike annak a kevészámú gigantikus temetőnek, amely még most is áll - s bár a város urai minden lehető óvintézkedést megtesznek -, veszett híre továbbra is intő példaként szolgál Ynev városépítőinek. A holtak negyedét hatalmas fal övezi - akár a Palotanegyed, város a városban ez is. A fal magassága majd mindenütt meghaladja a tíz lábat, s vastagsága is legkevesebb három láb. Négy főbejárat nyílik rajta: hatalmas, abbtacélból kovácsolt kapuk ezek, körülöttük fiatornyok és gyilokjárók. E védművekre a falakon kívül

lehet feljutni, hisz elsősorban arra szolgálnak, hogy a Nekropoliszon belül tartsák az egyszer már odajutottakat. Erion fennállása alatt mindössze négyszer fordult elő, hogy komoly csatára került sor a falakon, a Hetedkorban egyszer sem. A fal mögött szabályos utcák húzódtak egykor, csak éppen a telkeken nem lakóházak, hanem különböző méretű sírok, kripták emelkedtek. Mára oly beépítetté vált a Nekropolisz, hogy csak kevesen ismernek minden ösvényt, s egész kis expedícióra készülhet bárki, ha meg kívánja látogatni valamely rég itt porladó rokonát. A sírokon kívül számtalan szentély, templom áll - az itt élő és dolgozó papok, szerzetesek híre a negyedével vetekszik. Mondják, Ynev legerősebb papimágia-kisugárzása innen ered, s ez érthető is, hisz az eltemettek igen nagy számban térnek vissza az Elsődleges Anyagi Síkra éppen itt, a papi rendek pedig mindent megtesznek, hogy legalább szentélyeik háborítatlanok maradjanak. Az itt kísértő intelligens élőholtak egész kis birodalmakat hoztak részre, vezetőik gyakran azok az egykoron szentéletű papok, akik itt teljesítettek szolgálatot. A túlvilági nyugalomhoz nem elég, hogy valaki az isteneknek tetsző módon éli életét; azt, hogy visszajár-e sok minden befolyásolja. Halálának körülményei, a temetési szertartás, s persze, hogy szentelt-e maga a föld, ami befogadja. A Nekropoliszban pedig a papok is gyakran szörnyhalált lelnek, s mint mondják, jó, ha a kripták egytizede szentelt.

Novák Csanád



Kocsmák, ivók, italok

Van-e vajon Yneven vérbeli kalandozó, aki ne tért volna be kocsmába vagy fogadóba utazásai során? Bizony mondom, aligha született ilyen szerzet. Ezek a vendégváro helyek szerte a világon megtalálhatók. Némelyik kicsi, némelyik nagy, akad romos, akad fényűző - de mind nyitva áll a szomjas, megfáradt utazó előtt.

Szolgáltatásaik szerint el kell különítenünk a fogadókat az egyszerű ivóktól, mivel az előbbieken a söntésen kívül kiadó szobák is vannak, ahol az elcsigázott kalandozók álomra hajthatják fejüket (s ahol persze rendre rajtuk üthet a szemfüles ellenség). Ez a rész gyakran elkülönül az ivótól - az emeleten vagy egy másik szárnyban található.

A leghíresebb fogadó mind között talán Torozon tavernája Erionban, amelyről - azt hiszem - joggal mondhatjuk, a kalandozók központi találkozóhelye. Rengetegen megfordulnak benne, nemritkán valóban híres kalandozók is.

Yneven persze számtalan kocsmá van - igényesebbek és igénytelenebbek. A keleti barbárok ivói például messze földön híresek - vagy inkább hírhedtek - puritánságukról. Mivel itt a nézeteltérések rendezése gyakran meglehetősen viharos úton zajlik, a berendezés (praktikus okokból) egyszerű lécekből és gerendákból összeeszkábált asztalokból és lócákból áll. Ha valaki efféle helyre keveredik, sosem lehet benne biztos, megússza-e ép bőrrel. A helyi emberek nem nagyon nézik, hová ütnek, és ritkán válogatnak az eszközökben. Eszményi terep, ha valaki a kocsmái verekedés kétes értékű képzettségében akar jártasságot szerezni. Itt viszonylag rövid idő alatt nagy gyakorlatra tehet szert, még mester útmutatásai sem szükségesek. A módszer nagy hátránya, hogy az illető a saját kárán tanul. Más, jobb nevű fogadóknál a kocsmáros némi járandóságért kidobóembereket fogad fel, akik rövid úton megszabadulnak minden kötekedőtől. Talán mondani sem kell, az efféle eltávolítás nem éppen kesztyűs kézzel történik. Gyakran, mintegy kiegészítő jövedelemként az eléggé részeg, kidobott vendéget az erszényétől is megszabadítják ezek a fogdmegek, de csak akkor, ha már eléggé alélt az italtól, hogy másnap semmire se emlékezzen.

A fentiek éles ellentéte a törpe kocsmá. Randalírozó, ittas törpét nagyon ritkán látni. Ivóik csendes, pipafüsttel borított helyiségek, ahol esténként kedélyesen elbeszélgetnek a barátok, esetleg közösen éneklnek érces hangjukon kedvenc indulóikat. Idegenek számára furcsa lehet, hogy a törpék közt igen sok nő is található a kocsmában.

Messze földön híresek még Pyarron fogadói. Ezek nem csak szigorúan véve Pyarronban, de Lardorban és az államközösség többi nagyvárosában is megtalálhatók. Tiszták és civilizáltak, a fogadón belül gyakorta találni fürdőt is. Közelebb állnak a mi „szálloda” fogalmunkhoz, mint bármely más fogadó. A kiterjedt államközösség és az élénk kereskedelem következtében az étel-ital választék is igen nagy.

Italok

Yneven rengeteg féle italt isznak, ezek nagyobb része kisebb-nagyobb mértékben alkoholt tartalmaz. Minden nép és kultúra felfedezte magának az erjesztett italok bódító hatását, és számos módot dolgozott ki a különböző nedűk előállítására.

A sört, a bort és az égetett szeszeket (pálinkákat) szinte mindenhol ismerik, bár ez alól is akadnak kivételek.

Talán a legismertebb ital mind között a sör. Minden kocsmában kapható, néhol még többféle is. Leginkább az emberek és törpék kedvenc itala, de az orkok is nagyon szívesen isszák. Bár meg kell jegyeznünk, az orkok egyaránt sörnek titulálják a külhonból beszerzett seritalt és a maguk főzte bűzös lötytyöt is, ami nem csak a sörtől, de minden emberi fogyasztásra alkalmas folyadéktól igen távol áll. A sörök egyébként kesernyés ízűek, sárgás vagy barnás színűek, attól függően, miből főzték. Ahány vidék, annyiféle növény szolgálhat a sör alapanyagául. Legelterjedtebb a komló, az árpa és a rozs, avagy ezek keveréke, de készítenek sört mézből és gyömbérből is. Szegényebb vidékeken gyakran a tejet erjesztik, miközben többször átszűrik, ezáltal barnás-fehér italt kapnak, ami a sörfélék kesernyés íze mellett kissé savanyú is. Bár erőssége az árpasörével vetekszik, csak kevés kocsmában árusítják, mivel savanyúsága miatt nem örvend nagy népszerűségnek. A sörfőzéshez nem elég a gabona, víz is kell, méghozzá nem is akármilyen. Igazán jó sört csak a kristálytisza hegyi patakok vizéből lehet főzni - talán épp ez a magyarázata, hogy a törpék söre olyan kiváló.

A borok általában valamivel drágábbak, különösen a jó minőségűek. A borászatnak, akárcsak a sörfőzésnek Ynev-szerte nagy hagyománya és kultúrája van. A borok koronázatlan királya természetesen a predoci, különösen az óbor. Minőségét az jelzi, hány fűrtös. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hány fűtről válogatták össze a szőlőszemeket a bor készítéséhez. A legdrágább, az ötfűrtös, valóságos borászati remekmű. A legjobb szakemberek vizsgálják át a leszüretelt fűrtöket, és minden ötről csak egyet - a legmegfelelőbbet - használják fel. Így olyan ízharmóniát képesek teremteni, amivel egyetlen más bor sem versenyezhet. Külön említést érdemel még az abasziszi százéves bor. Ha a predoci a borok királya, akkor ez minden bizonnyal királynőjük lehet. Ára a predociéval vetekszik. Különlegessége, hogy - miként neve is mutatja - száz esztendőn át hagyják érni palackokban, s csak ezután adják el. Az íze rendkívül édes, talán likőrre emlékeztet, de mégis megtartja a bor semmihez sem hasonlító zamatát. Természetesen nem csak százéves borokat készítenek Abasziszbán, ám a többi boruk korántsem híres ennyire.

A shadal bort Shadonban, Shadlek tartomány lankás dombjainak északi lejtőin termesztik. Az ingyencek egybehangzó véleménye szerint a predoci után a legjobb bor. Zamatos és ízes, de egy kissé csalóka. A shadal nagyon „itatja magát” és édeskés aromája miatt nem érződik rajta, valójában mennyire erős - így könnyen becsíphet, aki nem szokta meg.

Kuvik

A varázsló

Minden kétséget kizáróan a M.A.G.U.S. legerősebb kasztja. Képességei kiemelkedőek, lehetőségei gyakorlatilag korlátlanok. Nem véletlenül. A mozaikmágia olyan fegyver, amely szakértő kezekben mindenre képes.

Van azonban néhány kérdés, amit a M.A.G.U.S. nem fejt ki egyértelműen, és amivel az olvasói levelek valamint a tábor tapasztalatai alapján úgy véljük, érdemes lenne foglalkozni. Ez a rövid eszme-futtatás afféle különleges magisztériumnak is tekinthető, ahol csak a varázslóval és mágiájával foglalkozunk.

Mindenek előtt, essék néhány szó a varázslók személyiségéről általában. Azok, akik kijárták Doran vagy Lar-dor iskoláit, bátran állíthatják magukról, mágiaelméletből sokat megtanultak. Ez az elméleti tudás emeli őket minden más varázshasználó fölé, s erre meglehetősen büszkék is. Ugyanezért hajlamosak kissé lenézni más kasztok tagjait, különösen a boszorkányokat, boszorkánymestereket és bárdokat. A leginkább a Slaneket tisztelik, hiszen ők szintén a lelki tökéletesedést keresik, csak merőben más úton. A fegyverforgatókat leginkább csak afféle katonának, zsoldosnak nézik. Talán még a papok, paplovagok mágiáját ismerik el valamelyest, azt is főleg azért, mert más, számukra nem túl jól ismert alapokon nyugszik. Egyszóval, a varázslók meglehetősen sznobok, talán kicsit többre is tartják saját tudásukat, mint ez reális lenne. Azt, hogy valójában mire képesek, ameddig csak lehet titkolják - szeretnek ködösíteni saját hatalmuk körül. Ez egyrészt jól jöhet, hiszen ha valaki nem tudja, mivel is kell szembeszállnia, az kétszer is meggondolja, mielőtt kötekedni kezdene. Másrészt ezt a kérdést valahogy eképpen kezelik: „Én tudom, amit tudok, ti egyszerű emberek pedig sohasem fogtok ilyen szellemi magasságokba emelkedni, így hát kár is veletek erről vitát nyitni”.

Éppen büszkesége és tudása miatt, a varázsló csak nagyon ritkán fog fegyvert. Első Tapasztalati Szinten ugyan kap egy fegyverhasználat Képzettséget, ezt azonban nem a varázslóiskolában sajátítja el, hanem azon kívül. Bár elméletileg bármilyen fegyvere lehet, általában korántsem a legütőképesebbet, legnagyobbat sebzőt választja, hanem például tört, aminek a forgatását könnyű elsajátítani, avagy valami olyat, amit családi tradíció alapján tanult meg kezelni. Egy nemesi származású dzsad varázsló valószínűleg a handzsárt részesíti előnyben, hiszen családi háttéréből ez adódik, míg egy ilanori inkább az íjászathoz ért. Akár így, akár úgy, varázsló csak a legvégső esetben ragad fegyvert. Leginkább büszkesége az, ami ennek gátat szab.

Esett szó a varázsló személyéről, térjünk most rá a mágiájára. Egyetlen ember sem születik úgy, hogy mindent tud. A varázslók hosszú éveken át tanulják a mágia mesterségét, mégsem tudnak róla mindent (persze, így is sokkalta többet másoknál). Nem egy olyan terület van, ahol tudásuk hiányos - mint például a Természeti Anyag Mágiája és a Nekromancia. Természetesen a M.A.G.U.S.-ban leírt mozaikokat ismerik, azonban ahhoz például, hogy a varázsló az Átalakítás vagy a Transzmutáció mozaikot használja, ismernie kell a keletkező anyag mágikus felépítését. Néhány anyagminőséget az iskolában megtanítanak neki, azonban ez korántsem teljes lista. Tudását minden egyes szintlépéskor bővítheti. Tanácsos erről feljegyzést vezetni a karakterlapon az utólagos viták elkerülése végett. (Néhány közbevetett szó az anyagok mágikus struktúrájáról. Talán a legszerencsésebb úgy elképzelni, mint ahogy egy vegyész tanulmányozza a vegyületeket. Az iskolában számtalan anyag tulajdonságait és felépítését megtanulja, ezeken kívül azonban csak akkor tud bármilyen anyagot létrehozni, ha előtte gondos tanulmányokat, kutatásokat végzett. A varázslóval is így van ez valahogy, azonban számára az acél vagy a fa bonyolultságában nincs különbség. Tehát nem az dönti el egy anyag bonyolultságát, hogy vegyészetiileg milyen nehéz leírni. Az előbbi példával élve, fa teremtése a varázsló számára nem

okoz gondot, azonban gyémántot - ami köztudottan egyszerű szénből áll - mágikus tulajdonságai miatt képtelen teremteni.)

Hasonló a helyzet az Átváltoztatás mozaikkal is, ehhez azonban a létrehozni kívánt lény felépítését kell ismerni. Amennyiben ez közismertnek tekinthető - ember, ork, elf, goblin, kutya, macska, stb. - a varázslónak elég alapfokú élettan képzettséggel bírnia. Ritkább, kevésbé ismert fajok - manase, rackla, gyíkmágus - esetén azonban mesterfokú élettan képzettség szükséges. Természetesen emellett az illető lényt is ismerni kell, az utolsó porcikájáig. A visszaváltoztatás mozaikra mindezek nem állnak, hiszen ott a lélek alapján alkotja újra a testet a varázsló. A Nekromancia terén a varázslók sok mindent elsajátítanak, azonban korántsem mindent. Megtanulják az alapvető mozaikokat, az idéző pentagramma rajzolatát, a mágikus gyertya készítését, ám az idéző litániák terén már hiányos a tudásuk. A Doranban nevelkedett varázslótanoncok mindössze nyolc-tíz túlvilági teremtmény (élőhalott, kísértet, démon) nevét ismerik, míg a lar-doriak egyet sem. A kisebb iskolák e két érték között helyezkednek el valahol. Ha egy varázsló külön figyelmet szentel a Nekromanciának, akkor szintlépéseikor újabb és újabb élőholtak és démonok nevét tanulhatja, ám ehhez mestere vagy iskolája segítsége kell. Ilyen irányú érdeklődés esetén nagy hasznára lehet Abdul al Sahred nagybecsű műve, a Necrografia. Ezt a könyvet azonban nem könnyű beszerezni, csak néhány könyvtárban található meg egy-egy példány, és azt sem adják oda bárki jött-mentnek. Remélem, mindezek és a KM fantáziája alapján színesebben, érdekesebben lehet majd játszani a varázslót.

Kovács Adrián



Boszorkányvarázslatok és bájitalok

Az elkövetkezendőkben - a boszorkánymesteri varázslatok után - a boszorkánymágia szinte kimeríthetetlen területén kalandozunk. A leírt italok különlegessége, hogy nem csak elkészítésük kötődik a boszorkányokhoz, hanem felhasználni is csak ők képesek ezeket. A varázslatok a boszorkánymágia új területével ismertetik meg az olvasót, a boszorkányok által használt különleges, kissé torz szimpatikus mágiával.

Szimpatikus mágia

A boszorkányokat és mágiájukat csak felületesen ismerők - különösen igaz ez mágiaelméleti tudásukkal kérkedő varázslókra, esetleg papokra - hajlamosak lenézni a tapasztalati úton kidolgozott varázslatokat és azok alkalmazóit. Könnyen elsiklanak a tény felett, hogy a boszorkánymesterek és boszorkányok - talán a bárdok is - sok évszázadon át kutattak, kísérleteztek, válogattak: ennek eredményeképpen tudásukat semmi esetre sem nevezhetjük alsóbbrendűnek. A tény, hogy a boszorkányok ismerik és használják a Szimpatikus mágiát, sokkal kevésbé meglepő, mintha nem így lenne - elvégre is, ennyi év alatt a mágia szinte minden területén lehetőség nyílik tapasztalatokat szerezni. Persze, túlzás lenne azt állítanunk, hogy a boszorkányok Szimpatikus mágiája felér a varázslók által alkalmazottal - helyénvalóbb, ha úgy fogalmazzunk: más. Eleve más már a célja is, a boszorkány ugyanis oly szoros kapcsolatot keres a célpont és a vele szimpatikus viszonyban álló tárgy között, mellyel nem csak a távolság, az áldozat Asztrális illetve Mentális ellenállásának legyőzése is könnyebb feladat. Így a boszorkányok mágiájához csak olyan tárgy megfelelő, mely valaha valóban a Fizikai test részét képezte. Ilyen a köröm, haj, vér, esetleg más testrész. A kapcsolat ezekkel az eszközökkel sokkal szorosabbá formázható, ellenben a varázslatok ebből következően nem használhatóak Tárgy avagy Társ szimpátiára. A módszerek egyik alkotója és leírója, az abasziszi Morrylla Nagyasszony így emlékezett meg első eredményes kísérleteiről:

„...Ez a fajta mágia nem más, mint közvetlen út a cél Asztrál vagy Mentál testéig. A Fizikai test bármilyen alkotórésze - leltégyen az haj, köröm, fog esetleg más - elegendő kapcsolatot biztosít, mely mentén haladva a varázslat energiái elérhetik céljukat. Ezzel legyőzhető a távolság, de maga az Asztrál vagy Tudat ellenállása csak részben - igaz, a varázslatok ezen módon sokkal hatásosabbnak bizonyultak. Érdekes eredményre vezet egy személy Fizikai testének egykori részeit felhasználni a mágikus italok készítésénél is - hatalmas fegyver jut ezáltal kezünkbe. A mágia oly ága mutatkozik meg előttünk, melynek teljes kiaknázása több száz évnyi kutatást igényel...”

Személy megkeresése

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 8

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: lásd a leírásban

Mágiaellenállás: asztrális

A boszorkányok ezzel a varázslattal, ha birtokukban van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy - a fentiekben leírtak szerint - megtudhatják az illető pontos tartózkodási helyét. Mérföldnyi pontossággal kideríthetik a célpont távolságát, továbbá a felé vezető irányt. A sikeres alkalmazáshoz az áldozatnak el kell hibáznia Asztrális Mágiaellenállását. A varázslat a távolságot csak 500 mérföldig képes meghatározni, de az irány ennél nagyobb távolság esetén is megtudható. A varázslat - hasonlóan a boszorkány egyéb szimpatikus mágian alapuló varázslataihoz - könnyen erősíthető, 1 befektetett Mana-pontért 3E-vel.

Kémkedés

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 12

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 5 perc/szint

Hatótáv: korlátlan

Mágiaellenállás: mentális

A varázslat ötvözi a Megfigyelés és Kihallgatás varázslatok hatását, de a személy, akinek érzékközpontjába a boszorkány betekintést nyer, a Szimpatikus, s nem a Csókmágia áldozata. A varázslat semmiféle segédeszközt nem igényel - a szimpátiához szükséges tárgyon kívül. A varázslat ellen a célpont Mentális Ellenállásra jogosult. A varázslat erősítéséhez 2E-nként 1 Mana-pont szükségeltetik

Szólító ige

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 45

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: lásd a leírásban

Hatótáv: végtelen

Mágiaellenállás: asztrális

A boszorkány ezen varázslata magához szólítja a mágia tárgyát. A hívás nem szó szerint értendő, az áldozat csak azt fogja érezni, hogy mindenképpen el kell jutnia egy bizonyos helyre. Nem kell ismernie a boszorkányt; nem is tudja, miért halad vajon új úti célja felé. Tudatának legmélyére fészkel be magát a szünni nem akaró vágy, hogy minél gyorsabban elérje a kérdéses helyet. Ha a helyet megtalálta, vár. Nem tudja mire, miért, de várakozik. A cél elérése után 12 órával a varázslat hatása semmivé foszlik, az áldozat újra szabad lesz. Megjegyzendő, hogy a hely minden esetben az lesz, ahol a boszorkány a varázslat alkalmazásakor tartózkodott. Az áldozat, ha a hely nyilvánvalóan közvetlen életveszélyt jelent számára - például egy tűzhányó kürtője - Akaraterő próbára jogosult, de csak a cél elérésekor. Amennyiben az Akaraterő próba sikeres, a varázslat hatása megtörik. A boszorkány ezzel a varázslattal segítőtársakat szólíthat magához, vagy éppen ellenkezőleg, ellenfeleket csalhat csapdába. A célpont - legyen barát vagy ellenség - Asztrális Mágiaellenállásra jogosult. A varázslat 2E-nként 1 Mana-pontért erősíthető.

Átjutás

Típus: szimpatikus mágia, térmágia

Mana pont: 25

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: végtelen

Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat a teleportálás különös formája. A boszorkány csak oda teleportálódhat, ahol a kiszemelt áldozat tartózkodik. A varázslat első lépése arra szolgál, hogy a boszorkány kapcsolatba lépjen a mágia tárgyával. Amennyiben az áldozat Mágiaellenállása sikertelen, a boszorkány kihasználhatja a létrejött kapcsolatot, és oda teleportálhat, ahol a célpont tartózkodik. A varázslat nem jöhet létre, ha az áldozat Asztrális Mágiaellenállása sikeres. Az erősítés 1 E-nként 1 Mana-pontért növelhető.

Parancsnoklás

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 18

Erősség: 15

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: végtelen

Mágiaellenállás: mentális

A varázslat ideje alatt a boszorkány parancsolhat a mágia áldozatának. Az áldozat teljes mértékben elveszti uralmát cselekedetei fölött, mindenben a boszorkány elképzeléseit teljesíti. Fontos, hogy a parancsokat nem kell kimondani, a kapcsolat lehetővé teszi, hogy a boszorkánynak csak gondolnia kelljen az adott cselekvésre. A varázslat ellen Mágiaellenállásra jogosult az áldozat. Az erősítés 2E-nként egy Mana-pontért történhet.

Szenvedés

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 25

Erősség: 15

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: végtelen

Mágiaellenállás: mentális

A varázslat hasonló alapokon nyugszik, mint a Kínokozás - az áldozat fájdalomközpontját veszi célba. Ám a mágia nem tesz lehetővé azonnali hatást, csak lassú, inkább elhúzódó fájdalom okozható általa. Az áldozat inkább kényelmetlenségről, szorongató érzésről számol be, nem intenzív, égető fájdalomról. A hatás persze egyre jelentékenyebb, s az időtartam lejártával már minden bizonnyal komoly fájdalmat okoz. A hatóidő 10 perc szintenként, ez alatt az idő alatt, ha az áldozat Mentális Mágiaellenállása sikertelen volt, percenként k3 Fp-t veszít. Fontos, hogy a sebzés sohasem csúszhat át

Ép-be, hiszen a hatás kizárólag érzékközpontokra hat, a test fizikai állapotára nem. Látható tehát itt is a leglényegesebb különbség a boszorkányok csak lélekre ható, és a boszorkánymesterek Dacay-bábokon keresztül használatos, testre hatást gyakorló szimpatikus mágiája közt. A varázslat erőssége 1E-nként 1 Mana-pontért növelhető.

Bájitalok

A következőkben leírásra kerülő bájitalok több tekintetben is különlegesebbek. Néhányuk - hasonlóan a Hatalom italához - a boszorkány mágiáját erősítheti, mások hatása pedig a Szimpatikus mágia használatán alapul. A Szimpatikus mágiát felhasználó bájitalok elkészítéséhez - miképpen a hasonló varázslatokhoz - az áldozat hajára, körmére, esetleg vérére van szükség. A folyadékok némelyikét nem csupán boszorkány használhatja, hanem más, közönséges személy is. Ezeknél nem csak elkészítési, de eladási árak is feltüntetésre kerültek. Az itt leírt árak átlagosak, szélsőséges esetben akár tízszer ennyit is fizettethetnek értük, ha pl. a vevő igazán rászorul a folyadékokra. Megeshet ellenben az is, hogy a boszorkány van szorító pénzszükségben - ekkor az árak meglehetősen kedvezően változnak. A csak boszorkányok által használható italokat a rendek vezetői gyakran adják - persze a józan ész határain belül - olyanoknak is, akik maguk még képtelenek lennének az adott mennyiségű Mana-pont előteremtésére. Ez leggyakrabban küldetések végrehajtása előtt fordul elő. Arról sem érdemes megfeledkezni, hogy a boszorkány, ha valóban el akarja készíteni a kívánt italt, társai segítségével Boszorkánykört alkothat, és az egyesített Mana-pontokból már létrehozható az áhított szer.

Szerelem itala

Készítheti: boszorkány

Mana pont: 60

Időtartam: maradandó

Elkészítési ár: 10 arany

Eladási ár: 150 arany

A boszorkányok ezen italának hatása szinte mindenben megegyezik a Szerelemvarázssal. Két dologban azonban mégis különbözik. Egyrészt a hatás végleges, másrészt a folyadékot elfogyasztó személy nem abba szeret bele, akit az ellentétes nem tagjai közül először megpillant, hanem abba, akinek elrendeltetett - ha nem is a sors, a boszorkány szándéka szerint. Ez azt jelenti, hogy az ital elkészítésekor az éppen forrásban lévő folyadékba bele kell keverni egy, a kívánt személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgyat - természetesen a boszorkányok szimpatikus mágiája szerint a fizikai test egykori részét. Az áldozat Asztrális mágiaellenállásra jogosult az ital elfogyasztásakor, 50E erősség ellen. Ha az ellenállás sikertelen, az áldozat egy szempillantás töredékéig meginog, mintha eszméletét veszítené el. Ezek után megjelenik előtte a mágikus italba szőtt személy képe, akinek arcát, alakját soha sem lesz képes elfelejteni. Többször megtörtént, hogy boszorkányok merő gonoszságból már elhunytak hajának, körmének segítségével készítettek italt, majd ezt itatták meg kísérletük alanyával. A szerencsétlen sorsú áldozatok több éven át utaztak, kóboroltak szerte Yneven, hogy megleljék álmaik választottját - persze sikertelenül.

Jellemtorzítás itala

Készítheti: boszorkány

Mana pont: lásd a leírásban

Időtartam: maradandó

Elkészítési ár: 1 arany

Eladási ár: 10-200 arany

Az ital tulajdonképpen többféle folyadékot foglal magába. Segítségével a boszorkány Jellemtorzító átkokat hozhat létre bájital formájában. A kiszemelt áldozatnak csak el kell fogyasztania a két-három kortynyi keveréket, és sikertelen ellenállás esetén máris a varázslat hatása alá kerül. Az egyébként meglehetősen nehezen erősíthető varázslatok így sokkal hatékonyabban alkalmazhatóak: mivel az áldozat testén belül fejtik ki hatásukat, az erősítés sokkal kevesebb Mana-pontot igényel. Az átkot hordozó ital elkészítéséhez csupán viszonylag könnyen beszerezhető gyógyfüvek és egy apró tűz szükséges - no meg Mana-pontok. A bájital elkészítése 20+annyi Mp-t igényel, amennyi az eredeti varázslat Mana-pont igénye. Ezért a befektetésért az átok alaperőssége minden esetben 30E lesz, a további erősítés pedig negyedannyi Mana-pontot igényel, mint az eredeti varázslaté. Az így elkészített bájital természetesen nem mérgező, ám egyetlen módon akként is felhasználható. Amennyiben a boszorkány az elkészített italt Zöld Gyertya megformálásához alkalmazza, a gyertya öt adag mérgező két főzetnyi bájitalal helyettesíti. Az erősségre és a hatásra ugyanazon szabályok vonatkoznak, mint az italtra - a gyertya óriási előnye, hogy nem csak egy személyre hat, ráadásul hatóanyagát nem kell lenyeletni, mivel a Zöld Gyertya füstjében már kontakt-alapú anyagként van jelen. Az eladási ár, a 10-200 arany kizárólag az átok típusától függ - egy Csalást és egy Öngyilkossági hajlamot hordozó készítmény értéke érhető okokból nem azonos. Megjegyzendő, hogy a KM gonosz fantáziájának is kellemes táptalajt biztosíthatnak az efféle italok - ki garantálhatja, hogy minden, kaland folyamán talált bájital pozitív hatású az elfogyasztóra, vagy hogy a sötét erdő magányos vajákos asszonya valóban gyógyító italt adott a sebesült kalandozó néhány aranyáért?

Asztrálmágia itala

Készítheti: boszorkány

Mana pont: 25

Időtartam: 1 nap

Elkészítési ár: 3 ezüst

Eladási ár: -

Ez a bájital valóban csak boszorkányok számára ér kincset. Használata alatt a boszorkány-asztrálmágia fejezetébe tartozó összes varázslat könnyebben erősíthető. Az ital megalkotásának gondolata már régóta foglalkoztatta a boszorkányokat, akik meglehetősen körülményesen használhatták csak e varázslatokat - hiányzott az út, melyen az áldozat viszonylag kis energia befektetésével elérhetővé válik. Az ital elkészítéséhez vezető kísérletek több száz évet vettek igénybe, a hatás azonban mindenképpen megérte a befektetett munkát. Segítségével az asztrális varázslatok erősítéséhez szükséges energia negyede lesz csupán a leírásban szereplő értékeknek. Ennek mágiaelméleti magyarázatát sokan keresték már - elsősorban persze a varázslók, akik fintorogva ugyan, de saját céljaik elérésére is felhasználták volna. Eleddig azonban semmiféle eredményre nem jutottak, az italt nem képesek felhasználni. Megmarad hát a titok és a tudás a boszorkányoknak, akik nem is haboznak élni a kiváló lehetőséggel.

Kapcsolat főzete

Készítheti: boszorkány

Mana pont: 45

Időtartam: 1 óra

Elkészítési ár: 6 arany

Eladási ár: -

Kérdéses, hogy egyáltalán bájitalnak nevezhető-e a folyadék, mivel elfogyasztania senkinek sem kell. Tulajdonképpen a Szimpatikus mágia egyik eszköze ez, mellyel a boszorkány elképesztő hatalomra tehet szert áldozata felett. A folyadék nem más, mint a célpont fizikai testének egykori részéből készített esszencia. Az elkészítés több órás szertartást igényel, melynek során az áldozat körmét, haját többféle különleges növény keverékével és ráolvasásokkal halványzöld színnel derengő folyadékká alakítják. A boszorkánynak a felhasználás kezdetén be kell mártania bal kezének mutatóujját a folyadékba. Mikor ez megtörténik, a maradék főzet minden mágikus képességét elveszti, az egy óra pedig telni kezd. A varázsszer hatására a boszorkány minden varázslatát - mely ellen az áldozat Asztrál vagy Mentál ellenállásra jogosult - a kiszemelt személy ellen sokkal könnyebben alkalmazza. Minden egyes eredeti erősítés a varázslat hatására ötszörösére nő. Ha a boszorkány tovább kíván erősíteni egy varázslatot, a hatás természetesen ugyanez lesz, vagyis az eredendően 1 E-t jelentő Mp-ért most 5E lesz a növekedés. Az áldozat csak egy órán át van veszélyben, de ezalatt az idő alatt oly sebezhető, mintha Asztrál és Mentál pajzsai semmivé lettek volna.

Szerző nem volt feltüntetve



Fegyverek

Az Ynev fegyverei, vértjei sorozat 2. része

„A kivont kard hidege
Csupán félelmed rejteke;
De Darton mosolya örök.”

(Arval d'Incarra)

Elöljáróban szeretnénk megjegyezni: az alábbi ismertetőben néhány új szabály is helyet kapott a fegyverek részletesebb leírása kapcsán. Ezek jelentőségükben csak másodlagosak - amolyan kiegészítők -, ezért aki úgy érzi, csak bonyolítják a játék menetét, nyugodtan elhagyhatja őket. Ha játékosként alkalmazni óhajtod valamelyiket, KM-eddel mindenképpen beszéld meg, az ő játékában megfér-e a kérdéses dolog.

Ez alkalommal a zúzófegyverekről szólunk részletesebben. Terjedelmi és logikai megfontolásokból a csatabárdokat is itt taglaljuk, hiszen használatuk, forgatásuk igen közel áll a buzogányokéhoz, ráadásul sebzésükben sem csupán a penge vagy hegy játszik szerepet, hanem az ütés lendülete és bizony a bárd súlya is.

Az összes zúzófegyver közös tulajdonsága, hogy súlyosak - ezáltal is növelik az ütés erejét. Igen sok esetben a seb komolyságát még külön tuskék, pengék, bordák is fokozzák.

Felépítésükről általánosságban elmondható, hogy egy hosszabb-rövidebb nyélből és valamiféle fejből állnak. A nyél gyakran fa, de az igényesebb, drágább példányoké fémből is készülhet. A fegyveren köpűnek hívjuk a fej alsó, csőszerű részét, amibe a nyelet rögzítik. Ez általában hosszabb a kelleténél, ily módon valamelyest védi a nyelet is. Bizonyos esetekben ez mindössze két lenyúló szegecselt pánt, s nem teljes cső, de a fej rögzítését és a fanyél védelmét ez is tökéletesen ellátja.

Más a helyzet a fém nyelű bárdokkal, buzogányokkal. Ezeket vagy egy darabból kovácsolják, vagy utólag forrasztják a nyélre a fejet. Az efféle fegyverek nyelét és fejét gyakran díszítik, esetleg aranyozzák. Különösen szép, értékes daraboknál a bárd pengéjét vagy a buzogány tollát áttörésekkel is ékíthetik.

Külön csoportot alkotnak a zúzófegyvereken belül a botok. Egy átlagos ember számára ez természetesen a furkósbotot jelenti; ilyenre kap a paraszt, ha tyúktolvajt ér tetten (esetleg vasvellára), de ilyet forgatnak mesterien az utak és erdők egyes vándorai is. Szépen faragott, gonddal kezelt úti társak vagy földről felkapott alkalmi fegyverek, mindenképpen elhatárolandók a harcművészek botjaitól. Ezek a botok szépen kimunkáltak, gyakran lakkozottak vagy pácoltak - eleve fegyvernek készültek. A hosszú bot 120-180 cm-es és két kézzel forgatják, míg a rövid bot 40-100 cm-es és egy kézbe fogják - esetleg kettőt, mindkét kezükben. A botvívás tudománya mindazonáltal annyira szerteágazó, hogy jelen cikkünkben semmiképpen sem mehetünk bele részletesen. Iskolák szerint eltérők a fogástechnikák (egy kézzel, két kézzel, kardszerűen, harmadolva, stb.) és a felhasználási elképzelések is (döfésre, zúzásra, törésre használt fegyver, esetleg pusztán segédeszköz dobásokhoz, csavarásokhoz, fojtásokhoz, stb.), nem csupán az egyes, konkrét cselek. Bármilyen ördögi fegyver is azonban egy bot a harcművész kezében, kardművész soha nem fanyalodna rá - legfeljebb az aljnövényzet félretolásához.

A harcművészek ezzel ellentétben közel akkora súlyt helyeznek a bot-technikák gyakorlására, mint a pusztakezes harcra. Botjuk hatékonysága elképesztő: harcértékei jobbak, mint a nehezebb, vaskosabb furkósboté. Természetesen ezek a botok is csak képzett harcművész kezében élednek meg, mindenki más számára közönséges furkósbotként működnek.

A harcművészek egyik különleges technikája a rövid bothoz kapcsolódik. Néha ugyanis nem a „kézenfekvő” módon használják, hanem visszafognak rajta és az alkarjukhoz szorítják. Így mintegy alkarvédőként működik, de egy gyors csuklómozdulattal ismét fegyverré tehető. Az alkarjukhoz szorított bottal egyébként gyakran úgy küzdenek, mintha pusztá kézzel harcolnának, alkarjukat és a botot használva ütő felületként.

(Szép példát a két rövid bottal való küzdelemre többek között például a Tigristán c. filmben láthatunk.)

A buzogányok csoportján belül méret és fejkivitel szerint különböztetjük meg a fegyvereket. Az egykezesnek jelölt buzogány (1) a klasszikus forma, alma vagy körte alakú fejjel, de tollak vagy tüskék nélkül. A kétkezes buzogány (2) félelmetes fegyver. Nehéz, vaskos dorongból készül, aminek az egyik végét megvasalják és szögekkel verik ki. Forgatása meglehetősen erőt igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony. A tüskés buzogány (3) a közönséges egykezes buzogány továbbfejlesztett változata. Itt a központi gömbre szegeket erősítenek, ami találat esetén tovább fokozza a sebzést. A szöges buzogány különleges változata a csatacsillag (4), ami megint csak határeset a szűrő/vágó fegyverekkel, hiszen a tüskék mérete itt már jelentős.

Míg a tüskés buzogányok főleg délen elterjedtek, addig a tollas változat (5) inkább északon kedvelt. A nyélre itt hegyes fémlapokat erősítenek, s ez a bordázat adja a buzogány átütő erejét. Különösen jó hasznát lehet venni nehézpáncélzat ellen. A láncos buzogány (6) újabb továbbfejlesztése az előző kettőnek, ahol is a fej (vagy fejek) hosszabb-rövidebb láncsal kapcsolódnak a nyélhez. Kezelése nehéz, hiszen a lánc végén lengő nehezék útját nem könnyű kiszámítani. Mindemellett két jelentős előnye is van: egyrészt a lánc meglóbálásával jóval nagyobb lendület vehető, mint egy közönséges nyéllal, másrészt pedig a lánc egyszerűen megkerüli a kisebb pajzsokat. Gondoljunk csak el: a buzogány lesújt, az áldozat hárítja a pajzsával. Az ám, de a merev fegyverekkel ellentétben a lánc „rásimul” a pajzsra, követi alakját, s a perem mögött becsapódik mögé. Ha a védő nem volt elég elővigyázatos, a támadás a pajzs ellenére is találhatott. A M.A.G.U.S.-ban ez úgy jelenik meg, hogy minden olyan karakter - legyen akár Játékos vagy Nem Játékos - aki pajzsral, alkarvédővel vagy hárítótörrel harcol láncos buzogány ellen -5 módosítót szenved VÉ-jére.

Említést érdemel még a shadleki buzogány (7), melynek neve eléggé megtévesztő. Ez a fegyver tulajdonképpen valahol a csatabárd és a tollas buzogány között helyezkedik el, egyesítve ezek előnyeit. Két acéllapot kovácsolnak ki, és ezeket csúsztatják egymásba, így a fegyvernek összesen négy vágóéle lesz. Mivel a nyél és a penge egy darabból - fémből - van, a súlya is tekintélyes.

A harci kalapács (8) tulajdonképpen a buzogány különleges alakja. Eredetileg a törpéknél fejlődött ki, akik csak kényszerűségből használták fegyvernek a bányák kőfejtő kalapácsait. Bár a kalapács hossza nemritkán eléri az egy métert, súlya pedig a húsz kilót, a törpék alacsony súlypontjuknak köszönhetően mégis meglehetősen biztonságosan forgatják.

Az emberek által alkalmazott harci kalapács nem nagyon emlékeztet törpe rokonára, itt ugyanis a fej könnyebb, karcsúbb lett. A hegye tompa, néha kis szögben csúcsos.

Az erősen görbülő, keskeny, hegyes pengéjű zúzófegyvert csatacsákánynak (9) nevezzük. Esetenként a harci kalapáccsal kombinálják.

A cséphadaró (10) sem fegyvernek készült eredetileg, az emberi lelemény azonban azzá tette. A hosszú nyél végére rövid láncsal felerősített, mintegy fél méteres nehezéket gyakran már nem fából,

hanem vasból készítik, és szögekkel verik ki. Jellemzően a gyalogság fegyvere; sok helyütt nemesi származású harcos kezébe sem vesz ilyesmit.

Nem esett még szó a csatabárdokról (11). Az egyik legősibb fegyvertípus, az ember és a törpe nép már a kezdetektől fogva ismerte és használta, de az orkok és goblinok is gyorsan elsajátították forgatásának tudományát. A fél méterestől másfél méteresig terjedő nyelekre a legkülönbélebb formájú fejek kerülnek. Ezek változatossága valóban elképesztő; többnyire egyélűek, de ismeretesek ellentétes irányba tekintő dupla fejjel ellátott, kétpengéjű típusaik is. Különleges alak, amikor a baltaívre egy csőr is kerül, ami messze a nyél fölé nyúlva dőfésre alkalmas, akárcsak egy kard vagy szurony. A legkisebb csatabárdokat gyakran dobják is, de az Északi Szövetség országaiban elterjedt a hajítóbárd (12), amit kifejezetten erre a célra készítettek. Ezeket egyetlen darabból kovácsolják, nyelüket gyakran rovátkolják, hogy ne csússzanak. A nyél rövid, és néha a vége is hegyes. Ezen és a pengén kívül a hajítóbárdnak még két dőfőhegye van, ami nagyban növeli a találat esélyeit. A legigényesebb darabokat úgy egyensúlyozzák ki, hogy a négy dőfőhegy köré képzeletben kört lehet rajzolni, s ennek középpontja a súlypont. Ennek köszönhető a biztos röppálya és a stabil forgás.

Kuvik



Ynev kutyái

„Nincs egy lélek széles e világban, kiben megbízhatnál? Tarts kutyát, komám!”

A fenti mondás, különböző formákban, mindenütt ismert Yneven - de vajon igaz-e minden körülmények között? Mert - jóllehet, e derék négy lábúak jó tulajdonságai hasonlatosak földi társaikéhoz - a mágia s a kemény harcok világában még ők is okozhatnak meglepetést az embernek. Ha az átlagos, úgymond közönséges emberek szempontjából vizsgáljuk a kérdést, mindenképpen igaznak kell tartanunk a mondást. Hiszen ki ne tudná, mennyi örömet jelenthet egy eb a gazdájának, mennyi szeretettel, mennyi kedvességgel veszi körül a legminimálisabb jóságért cserébe. Magányos vándorok, kisgyermek, esendő koldusok, békés családok, félrevonuló tudósok - és folytathatnám a sort a végtelenségig - keresve sem találhatnának jobb s hálásabb társat náluk. Évezredek óta kísérik Ynev népeit, szolgálják legkülönbözőbb igényeiket - vadásznak, házat-portát őriznek, harcolnak, szánt húznak, vagy egyszerűen csak szórakoztatják gazdáikat, mindig töretlen bizalommal és hűséggel.

S amint felbukkantak a kutyák, természetesen megjelentek azok is, akik az adott népen belül a legjobban értettek a nyelvükön, a legkönnyebben találtak utat a „lelkükhöz”, a leggyorsabban tudták őket közreműködésre bírni - bizony, ősi mesterség a kutyaidomárság, vagy ahogy széles körben nevezik, a kutyapecérség is. Az emberi lelemény pedig számtalan módját találta annak, hogyan lehet kihasználni a kutyákat mások ellen. Kalandozók, hatalmasok, ellenséggel övezettek bizony jól teszik, ha ellenőrzik a közelükbe jutott állatokat, mielőtt megkedvelik őket!

Mivel az ebek valóban igazán értelmes állatok, betanításuk bizonyos szintig egyáltalán nem igényel különösebb szaktudást, csak némi érzéket - gyere ide, ülj, feküdj, pfúj, kusslegyenbüdösdög!, ennyit a hétköznapi jószágok zöme is igen gyorsan megtanul. Mindenki tudja azonban, hogy a kutyák képességei ennél jóval több lehetőséget rejtenek.

Ha ezeket ki szeretnénk használni, feltétlenül rendelkezünk kell legalább alapfokú idomítás képzettséggel - vagy szakember segítségét kell kérnünk. Vezényszavak helyett, vagy azok mellett alkalmazhatunk fütty- illetve kézjeleket, melyekre kutyánk akár nagy távolságból is reagál, megtaníthatjuk apportírozni (tárgyak el- illetve visszahozása, hordozása), akadályt ugrani, kúszni, esetleg vezényszóra ugatni, támadni (magát a harcmodort már nem irányíthatjuk). Mindezeknél finomabb, bonyolultabb feladatok elvégzésére már csupán mesterfokú idomítás képzettség birtokában lehet vállalkozni. S mivel Ynev minden területén szerteágazó igények merültek fel ilyesmire, szakemberek egész hálózata foglalkozik ma már kiképzéssel.

Vannak köztük magányos, mogorva vándorok, kutyáiktól kísért pecérek, akik többnyire tanyák, falvak, várak ebeit okítják szerény (vagy kevésbé szerény) díjazás ellenében jómodorra, és széles körben ismert, hatalmas telepeket vezető, segédek és inasok garmadát egrecírozó nagymesterek, akiknek iskoláiból százszámra kerülnek ki az ebben-abbban tudós ebek.

Az ilyen telepek természetesen nem csupán tanításra beadott jószágokkal dolgoznak, „saját szakállukra” is képeznek ki állatokat, melyeket aztán jó pénzért adnak el. Részben helyben tenyésztenek célirányosan megválogatott fajtákat vagy egyedeket, részben másutt - nem ritkán igen nagy távolságokból - vásárolnak kölyköket. Látható tehát, hogy nem csupán a kiképzésben, de a tenyésztés kényes munkájában is jelentős szerepet játszanak. Természetesen, mint minden egyéb szakmában, itt is vannak kiváló s szégyellnivaló helyek, ennek megfelelően változnak az árak is. Civilizált vidékeken, ahol minden valamirevaló mesterember ad magára, tiszta, rendezett, jól szervezett

a kutyatelep is. Általánosságban azonban elmondható, hogy a különleges feladatokra, becsülettel kiképzett, jó körülmények között tartott egészséges ebek ára akár csillagászati is lehet! Mivel azonban - a kizárólag „magas” megrendelőknek dolgozók kivételével - a telepek többnyire széles skálájú választékkal rendelkeznek, területükön mindig igen nagy a forgalom. Udvari s közönséges vadászok, nemesurak -hölgyek, polgárok s kereskedők, meggyőzött atyák porontyaikkal, patkányképű kutyaviadorok, esetenként kemény tekintetű kalandozók járnak a kifutók körül, tárgyalnak a kiképzőkkel vagy magával a nagymesterrel. Igazán különleges felkészítés esetén ugyanis a nagymester személyesen foglalkozik a jószággal - ez azonban többnyire csak konkrét felkérés esetén szokásos, a díjazás borsos volta miatt.

Kutya amúgy minden nagyobbacska város piacán kapható, különösen, ha kiképző telep is van a közelben. Ilyenkor természetesen minden szerencsétlen, beesett horpaszú csikas „garantáltan betanított, elsőrangú példány, egyenesen a hírneves telepről” - érdemes tehát odafigyelni, miféle jószágot is akarnak ránk sózni. Az árak értelemszerűen a fajtától, tudástól és környéktől függenek. A M.A.G.U.S.-ban megadott összegek átlagos házőrzőre vonatkoznak, egy-egy jó vadászkutyaért ennek két- háromszorosát is elkérhetik.

Mindeddig egyre másra emlegettük a különleges kiképzést; most lássuk, mire is gondoltunk? Yneven, ahol a mágia hatalma közismert, egy varázsló nem csupán arra használhatja kutyáját, hogy legyen kivel beszélgetnie a toronyszobában. Egyes nagyobb iskolák saját idomárokat tartanak, akik ebeket készítenek fel arra, hogy megfelelőképpen szolgálhassák varázstudó gazdáikat. Ezek a - többnyire különlegesen intelligens - jószágok, amellett, hogy számtalan dolgot megtanulnak (hang- és kézjeleknek engedelmesskednek, távolból irányíthatóak, számos szót megértenek, összetettebb utasításokat is képesek teljesíteni, stb.), nem félnek a mágiától, legyen az (csaknem) bármilyen megjelenési formájú. Ez persze nem azt jelenti, hogy immunisak is rá, alanyai lehetnek éppen úgy, mint bármilyen más élőlény - más kérdés, hogy az ilyen különlegesen felkészített állatokat többnyire igyekeznek különféle védelmekkel felruházni. S hogy mindennek mi a lényege? Nos, ezek a jószágok végül kiválóan alkalmassá válnak arra, hogy gazdáik zóna jelét hordozzák magukon, s bejuttassák bárhová, ahová a varázsló kívánja. Egy jól képzett kutya sok helyre besurranhat feltűnés nélkül, de nemesuraknak küldött ajándékként sem utolsó - és sorolhatnánk még a lehetőségeket. S aztán, ha már a jel a kívánt helyen van...

A jelek illetve bélyegek felhasználása egyébként más lehetőségeket is kínál: érzékelés, irányítás, akarátvitel, változás, gyűlölet - gondoljunk csak bele, mi mindenre lehet alkalmas! A rajzolatokat általában fülbe vagy haskorcra szokás alkalmazni, de igazán komoly esetekben „sebészi” eljárást alkalmaznak: altatják vagy érzéketlenné teszik a kutyát, azután felnyitják a bőrt és az izmokat, s a csontba (leginkább lapocka, esetleg medence) karcolják a jelet, majd pedig begyógyítják a sebet. Ily módon a felfedezés - legalábbis közönséges eszközökkel - lehetetlen, s a letörlődés veszélye is megszűnik. Az eljárás meglehetősen körülményes, de komoly feladatoknál - úgy mondják - megéri.

A „varázshasználó” ebek után szóljunk most a harcosokról. Erionban - ahol, mint tudjuk, az ég adta világon minden megtalálható - mindenféle kutya kapható, s a pecérek bármire hajlandóak. Legszelesebb körben mégis talán a különféle harci kutyák ismertek. Nem nehéz tehát efféle jószágot vásárolni, ám mint mindig, ezúttal is oda kell figyelni az alkura. Az árak magasak - hát persze, hogy azok -, de vajon mit kapunk a pénzünkért? A valódi harcikutya, amely mellettünk küzd majd, bármerre járunk, természetesen ritkább, s a legdrágább mind között. Viadalra neveltet, vagy inkább vadítottat könnyebben találunk; igazán olcsónak ezek sem mondhatóak - ha mégis azok, az felettébb gyanús! Nem kevés élelmes fickó él abból, hogy eladja a kutyáját, amely aztán az első adandó alkalommal visszaszökik hozzá, s újabb balekra vár. Sokan árulnak innen-onnan összelopkodott, vagy kóbor

ebeket, netán beteg, sebesült páriákat, melyek csak szűkölve tűrik, hogy az arénában széttépjék őket - a kutyáknak Yneven sincs könnyű dolguk.

Széles körben elterjedtek a titkos, néhol pedig engedélyezett viadalok, ahol a harcikutya méri össze erejét. Mivel az ember azon kevés teremtmény közé tartozik, amelyet eksztatikus örömmel tölt el, ha élőlények tépik-vágják s fojtják vérbe egymást előtte, miközben ő ragacsos édességet majszol, ezek a rendezvények többnyire valóságos tömegeket vonzanak. (Persze, a küzdők nem csak kutyák lehetnek, hiszen a nézőnek csak egy a fontos: nem az ő vére folyik.)

Ezek a viadalok borzalmas sebeket kapnak az állatok, gyakorta a győztes sem sokkal éli túl legyőzött áldozatát. Éppen ezért a viadorokba nem ölnek túl sok pénzt a tulajdonosok; többnyire a vadság és az erő a döntő tényező. Valódi harcikutya nem is látható az efféle mészárszékeken. Mindazonáltal, bármiféle kutya indulhat e vérengző versenyeken, ha tulajdonosa kifizeti a nevezési díjat, ami nagyjából 50 réztől kezdődik, s a rendezvény rangosságától függően emelkedik (akár magasra is).

A viadalokat szinte mindig valamelyik alvilági klán szervezi; jelentős bevétel van a fogadásokból is - hiszen minden néző próbára teszi ilyenkor a szerencséjét, illetve ítélőképességét -, de nem megvetendő a zsebmetszők által gyűjtött összeg sem.

A dzsadoknál a küzdelem más formáját is kedvelik - amikor gladiátort állítanak ki a kutya - vagy kutyák - ellen. Efféle alkalomra mindig jól megtermett, erős példányokat választanak, hogy minél érdekesebb legyen a küzdelem. Igazi fénypontnak számít, ha sikerül néha egy-egy querdát (lásd Bestiárium) befogni, és az arénába küldeni - bár ezek ellen általában több embert állítanak ki, biztos ami biztos alapon.

Ha valaki olyan harcikutyát szeretne maga mellett tudni, amelyet (pl.) az ember elleni küzdelem fortélyaira tanítottak ki, vágyának csak erszénye szabhat határt. Bátor, hű, hatékony társra tehet szert - de ne feledjük, ezek inkább csak az „átlag katonák” ellen lehetnek igazán alkalmasak.

Akárcsak az emberlakta birodalmakban, Gro-Ugonban is találhatunk kutyákat - igaz, aligha akad olyan ember, aki ezeket keresné. Az orkok a kutyákat leginkább harci célokra használják. Idomításuk nagyjában-egészében abból áll, hogy keveset etetik, viszont sokat verik, vadítják őket. Amelyik kutya túléli ezt a kiképzést, az megállja helyét a harcmezőn is. A módszer nagy hátránya, hogy az így elvadított kutyák nem ismernek barátot vagy ellenséget - nem egy ork „idomár” végezte már a fogaik között. A házőrző kutyák jelentős hasonlóságot mutatnak. Életük nagy részét bezárva, éhezve töltik. Ha betolakodó közeledik gazdájuk területe felé, az kiengedi őket, majd gyorsan biztonságos helyre menekül. Ha az idegent elkergették, húst vet a kutyák óljába, mire azok általában rávetik magukat, az ork pedig visszazárja őket. (Baj csak akkor van, ha az ebek utolérték a betolakodót. Ezután ugyanis nem olyan éhesek...)

A goblinok valamivel emberségesebben bánnak kutyáikkal. Mivel igen alacsony és könnyű lények, egy nagyobb testű kutya elbírja őket. Ezt a tény rendszert ki is használják és a kutyákat hátasként ülik meg. Ezek az ebek - barlangok mélyén nevelkedett generációiknak köszönhetően - némi infralátásra is képesek. A goblinok, de főleg az orkok tevékenységének köszönhetően Gro-Ugonban gyakran láthat az utazó elszabadult falkát, amely mindent megtámad, ami él és mozog. Egy falkában 3-30 (3k10) kutya lehet. Ha netán akad olyan, akit rossz sorsa Gro-Ugonba sodor, és ilyen falkával találkozik, legjobban teszi, ha keres magának egy magas fát - ám, hogy ki fogja tovább étlen szomszár bérni? Mondják, ravaszabb falkavezérek ilyenkor váltott őréséget szerveznek a fa alatt...

Széles körben használják a kutyákat vadászatra is. Nemesi udvarok falkái, hajtó és nyomkövető kopói mellett jelentős értéket képviselnek az egyedül „dolgozó”, számos feladat megoldására kiképzett vadászkutyák is. Az efféléket nem csupán azok kedvelik, akik mesterséggé üzik a vadászatot, szívesen támaszkodnak rájuk erdőjáró vándorok is. Egyes vidékeken - Shadonban például - széles

körben elterjedt, nagy népszerűségnek örvend a hajtóvadászat; nemesek szórakozása, valóságos társadalmi esemény. Sokat számít persze, ki milyen fegyverrel, ruhatárral és kísérettel érkezik, mindenekelőtt azonban a kutyákat értékelik, bírálják szakértő szemmel - talán csak a vadászlovak fontosabbak náluk.

Mindebből következik, hogy jó kopót ajándékozni valódi nemesi gesztus errefelé; bevett szokás is. A kitartó, tisztavérű, jól képzett vadászebek ára magas; egész farkányit vásárolni és eltartani bizony csak jól jövedelmező birtokokon lehetséges.

A kutyaviadalok kapcsán egyszer már említettük az alvilágot. Nos, az igazsághoz hozzátartozik, hogy a klánok nem csupán a közönséges mészárlásból húznak hasznot - körmönfontabb módon is felhasználják az ebeket.

Ki ne látott volna városok terein tevékenykedő mutatványosokat, akik kedves, esetenként elképesztően ügyes jószágaik produkcióival kötik le a szájatí nézőket - s azt hiszem, akadnak szép számmal olyanok is, akik később hiába keresték erszényüket. Bizony, az ámuló közönség soraiban szinte zavartalanul tevékenykedhetnek a zsebmetszők. (Valóban ügyes mutatvány esetén +10 %-ot kapnak a tolvajok.) Mielőtt vérmesebb kalandozók agyba-főbe vernének minden kutyás mutatványost, meg kell jegyeznünk: korántsem tartozik mindegyikük a helyi tolvajklánhoz! Sokuk valóban ebből él, mégpedig becsülettel.

Bizonyos vidékeken ennél sokkal tovább mentek a tolvajok: rablásokhoz, lopásokhoz közvetlenül kutyákat használnak fel. Piacok tömegében, ládák, pultok között ugyan ki tudna követni, netán elfogni egy ebet, még ha észreveszi is, hogy a jószág leemelte az erszényét, netán kikapta kezéből az iszákját? Vannak akik arra tanítják be állataikat, hogy nappal besurranjanak házakba, boltokba, s elrejtőzve, éjszaka beengedjék gazdájukat. Ez persze csak egyszerű záruk, gondatlanul becsukott ablakok esetén sikerülhet, de mivel a kutya belülről próbálkozik, nem ritkán talál ilyet. Tüzelő szukákkal megbolondítani a kiszemelt portát őrző kopókat, szintén régi alvilági trükk. Mi több, szólnak kőszá történetek olyan esetekről is, ahol jól kiképzett kutyák csapatával kereskedőkaravánokat, árulerakatokat, módos családok házeit fosztották ki. Ki tudja, még akár igaz is lehet!

Nem csak tolvajoknak és fejjadászoknak jöhet jól az olyan állat segítsége, melyet titkosajtók vagy csapdák felfedezésére képeztek ki. Ezeket többnyire érzékeny szaglásuk révén találják meg a kutyák, bár szerepet játszhatnak a gyenge légáramlatok is. (Alaphelyzetben a titkosajtók felfedezésére 50 %, a csapdákéra 35 % adható.) Kinyitni illetve hatástalanítani természetesen nem tudják őket.

A fejjadászok meglehetősen eltérően vélekednek a kutyák igénybevételéről. Sokuk túl büszke az ilyesmire; hogyan is lehetne egy oktalan állatra bízni a küldetés sikerét? Egyes iskolák ellenben kifejezetten szívesen dolgoznak velük - s miként maguk a fejjadászok, rettegettek a kutyáik is. Földi ember számára elképzelhetetlenül fegyelmezettek (ezt esetenként mágia is támogatja); kitartóak, erősek, ügyesek. Kiválóan lopakodnak, hangot szinte soha nem adnak, más parancs híján nyomban torokra támadnak, bonyolultabb feladatokat is képesek megoldani, és természetesen a legapróbb jelre is engedelmeskednek. Általában egy-egy típusú feladatra nevelik őket - mondhatni, specialisták. Többnyire különféle bélyegeket is hordoznak (érzékelés, akaratátvitel, stb.). Efféle kutyát „közforgalomban” szinte képtelenség találni. A klánok nagy becsben tartják őket, hiszen rengeteg munka (és pénz) fekszik bennük, ráadásul nem egy esetben az ember-kutya párosból maga az állat vitte sikerre a küldetést. Ezek az iskolák saját, nagytudású idomárokat alkalmaznak, akik féltve őrzik mesterségük titkos fogásait.

A téma szinte kimeríthetetlen - jelen cikkünkben csak vázolni szerettük volna a lehetőségeket. Hogy egy-egy kutya mi mindent tud, mire képes, milyenek a tulajdonságai, azt minden esetben a KM döntse el. Van néhány dolog, amire azonban szeretnénk felhívni a figyelmet. Ne hagyjuk, hogy a játékos mindent a kutyájával végeztessen, állandóan azt küldje a veszélybe. Ne feledjük el, hogy a

legjobban képzett állatok is csak bizonyos (nem túl magas) szintig állják meg a helyüket - aligha jelenthetnek komoly ellenfelet például egy osztályos harcművésznek. Ugyanakkor semmi esetre sem jó, ha a karakter az égvilágon semmire sem tudja használni drága pénzen képeztetett kutyáját. Érdekes lehet, ha a partiban felbukkan egy eb, de a KM-re bizony komoly terheket róhat - az egyensúlyt olykor nem könnyű fenntartani. (Viszont illik.)

Másrészről azonban, ha egy karakter valóban szereti a kutyáját és ragaszkodik hozzá, máris könnyebben irányítható a KM számára!

Az alábbiakban útmutatóul közöljük az egyes képzési irányokra vonatkozó értékeket, majd pedig ismertetünk néhány, Yneven széles körben elterjedt fajtát. Mindez természetesen csak segítség, a KM-ek ezek alapján bátran léphetnek tovább!

	közönséges	harci	fejvadász	különl.képz.	vad
Előfordulás:	gyakori	ritka	nagyon ritka	nagyon ritka	ritka
Megjelenők száma:	1k10	2k10	1k3	1	2k10
Termet:	K	E	K	K	E
Sebesség:	120 (SZ)	130(SZ)	140(SZ)	130(SZ)	130(SZ)
Támadó érték:	30	65	80	35	35
Védő érték:	55	100	108	60	60
Kezdeményező érték:	9	16	18	10	10
Célzó érték:	-	-	-	-	-
Sebzés:	1k5	1k6	1k6	1k5	1k6
Támadás/kör:	1	2	1	1	1
Életerő pontok:	14	15	15	14	16
Fájdalomtűrés pontok:	32	44	42	30	38
Asztrál ME:	-	-	-	-*	-
Mentál ME:	-	-	-	-*	-
Méregellenállás:	3	5	4	3	5
Pszi:	-	-	-	-	-
Intelligencia:	állati	állati	állati	állati	állati
Jellem:	-	-	-	-	-
Tapasztalati pont:	1	5	6	6	4

A táblázatban szereplő értékek csak tájékoztatóul szolgálnak, mivel minden egyes fajta más és más tulajdonságokkal bír. Ezért az egyes fajták különböző módosítókat kapnak, amelyeket alább sorolunk fel.

Pittaros

Magas, nagy termetű kutya, feje kissé elkeskenyedő. Füle fejéhez simulva lelógó, szeme ferde vágású. Farka a hátára kunkorodik, szőrzete középhosszú (3-4 cm), fehér vagy barna, ritkán sötétszürke. Marmagassága 70-85 cm, tömege 40-50 kg. Hűséges, idegenekkel szemben bizalmatlan. Bátor, könnyen felingerelhető, ilyenkor azonnal támad. Kiváló házőrző. Ritkán, de alkalmazzák harcban is. Főleg a Quiron tengertől északra elterjedt.

Módosítói: TÉ +20, VÉ -15, KÉ -3, Sebzés +1, Ép +3, Fp +6.

Aeternam

Rendkívül mozgékony, gyors kutya. Feje hosszúkás, füle nagy, lelógó. Izmai jól fejlettek, farka hosszú, lelógó, bár néha csonkolják. Szőrzete rövid, tömör, csillogó vörös, néhol fekete foltokkal tarkítva. Marmagassága 45-55 cm, súlya 18-24 kg. Tanulékony, nyugodt, csöndes fajta. Kiváló nyomkövető, ezért szinte kizárólag vadászkutyának használják. Főleg Shadonban elterjedt, de megtalálható a Gályák tengere mentén szinte mindenütt.

Módosítói: TÉ -, VÉ +5, KÉ +3, Sebzés -1, Ép -1, Fp -3.

Cirnecos

Karcsú, könnyed kutya, feje hosszú, elkeskenyedő. Szeme ovális, füle kicsi, álló. Lábai feltűnően vékonyak, de izmosak. Farka lóg, de a vége kunkorodik. Rövid, sűrű szőrzete rőt vagy fekete, néha foltos. Tömege 10-13 kg, marmagassága 40-45 cm. Élénk, gyors, rendkívül játékos fajta, jól alkalmazkodik. Elsősorban kedvenként tartják, néha vadásznak is vele. A pyarroni államközösségben elterjedt.

Módosítói: TÉ -10, VÉ -5, KÉ -, Sebzés -2, Ép -3, Fp -5.

Blegront

Erőtelmes felépítésű kutya. Feje széles, szeme ferde metszésű. Füle hegyes, felálló. Farkát a hátára kunkorítja. Szőrzete dús, enyhén hullámos, szinte minden színben megtalálható. Marmagassága 65-80 cm, testtömege 45-60 kg. Munkabíró, készséges, de idegenekkel szemben bizalmatlan. Kitartó, helymemóriája kitűnő. Hidegtűrő és tájékozódó képességéről legendákat mesélnek. Jó tulajdonságai miatt főleg szánhúzóknak alkalmazzák, de a harci kutyák között sem ritka.

Módosítói: TÉ +15, VÉ -10, KÉ -3, Sebzés +1, Ép +4, Fp +5.

Hastin

Hatalmas testű, robusztus kutya, feje hosszúkás, füle lelógó. Farka hosszú, vaskos. Barnás-fekete szőre rendkívül vastag, sűrű és tömött. Marmagassága 80 cm körüli, de egyes példányok elérhetik a 90-100 cm-t is. Súlya 60-75 kg. Szívós, kitartó, erőteljes testalkatú. Eredendően nyugodt fajta, de ha felhergelik, félelmetes ellenfél. A leggyakoribb harci kutya szerte északon. Néhány példánya délen is megtalálható.

Módosítói: TÉ +25, VÉ -15, KÉ -2, Sebzés +2, Ép +5, Fp +10.

Robardoar

Kissé testes, mégis jó mozgású fajta. Feje közepes, füle lelógó. Farka rövid, általában lóg. Testalkata izmos. Rövid szőrzete fehér, fekete vagy rötös színezetű. Marmagassága 35-50 cm, súlya 20-40 kg. Tanulékony, engedelmes, nyugodt fajta, de könnyen el lehet vadítani. Szerte Yneven széles körben alkalmazzák előnyös tulajdonságai miatt.

Módosítói: TÉ -, VÉ +5, KÉ -1, Sebzés -1, Ép -1, Fp -.

Rajtuk kívül természetesen se szeri se száma a különböző fajtáknak, hiánytalan leírásukat még ynevi tudósnak sem sikerült közreadnia, noha számos kiadványt készítettek már - mi nem is próbálkozunk ilyesmivel. Búcsúzóul hadd tanácsoljunk még valamit: ha egy mód van rá, csak olyan karakter (KM) kerítsen kutyát, aki szereti és valamelyest ismeri őket. Igaz, „csak” állatok, de ne feledjük - egy nép kultúrálságának egyik legerőteljesebb fokmérője a mód, ahogyan az állatokkal bánik!

Halász Tibor ötletei nyomán (D)

Szent szimbólumok

2. rész

Ez alkalommal két klasszikus kultúra Szent Szimbólumait mutatjuk be olvasóinknak. A kyrek a világ Ötödkorának urai, a kontinens mai arculatának aktív formálói voltak. Civilizációjuk számos vívmánya feledésbe merült, mitológiájuk, felsőbb lények zömét azonban ismeri a hetedkori tudomány. Megmaradt isteneikről (mert némelyikük a Birodalom bukásával kiszorult az Elsődleges Anyagi Síkról) elmondható, hogy szélsőségeket testesítenek meg, és sokkalta misztikusabbak a Pyarroni Panteon lakóinál. Óidőkből származó Szent Szimbólumaik titokzatos erők forrásai lehetnek, a manapság készülők (néhány kivételtől eltekintve) jelképek csupán; rendszerint nem a kyrek által használt materiákból, de a hagyományos eljárással állítják elő őket. Az amundok, akiket Ynev lakói „Ősi Nép”-ként félnek, valóban régóta vannak jelen a nap és a holdak alatt. Civilizációjuk az aquirókéval mutat rokon vonásokat, isteneik könyörtelen, vérszomjas istenek. Közülük egy, Amhe Ramun a P.sz. 3692. esztendőben a halhatatlanok Nagy Egyezményét kijátszva testet öltött a kontinensen, s az embernépek ellen vezette fanatikusait - Szent Szimbóluma a M.A.G.U.S. jelenében talán a legismertebb és leginkább rettegett mind közül. Az alábbiakban azokat az ódon jelképeket soroljuk fel, melyekkel a kalandozók utazásaik során találkozhatnak, s amelyeket az 1. TSZ felett már ismerniük - és felismerniük - illik.

KYR SZIMBÓLUMOK

Sogron Kígyója

A kyr panteon ellentmondásos istenalakja átvészelte a Birodalom és az ötödkori civilizáció bukását. Természete keveset változott, s változatlan maradt Szimbóluma is; a szétfeszülő csuklyával ágaskodó, körbe foglalt ércobra manapság sem fest másként, mint az írott történelem hajnalán. A hagyomány úgy tartja, hogy a Tüzek Urának jelképét a „hősi időkben” vöröslunírból, e sajátos tulajdonságokkal bíró, a Hetedkorban már nehezen fellelhető materiából készítették - ez annál valószínűbb, mivel a lunír a kyr anyagmisztika szerint „forró” és „beszédes” fém, ideális a nagyhatalmú tűzisten számára. (Tipikusan „hideg” és „néma” az ón, „hideg” ám „beszédes” az ezüst, az acél; míg az aranyat, a rezet egyaránt „forró” és „néma” anyagnak tartotta Kyria népe.

Tharr Hármassága

Tharr a vallástörténészek szerint valaha a mindenség könyörtelen közönyének jelképe lehetett - erre enged következtetni állandó jelzőinek egyike, a Néma. Orwella feltűntekor, az univerzumot mozgató erők egyensúlyának módosulásával torzult el végtelenen a természete; groteszk, taszító és hiányos volta tükröződik Szent Szimbólumában is. Sosem foglaltatik keretbe: az önmagába visszatérő, „örök újrakezdés” értelmű görbék éppoly idegenek tőle, amilyen idegen lett ő maga egykori dicsősége színterén. Tharr három feje a Szimbólumban egyetlen életformaként anyagiassul, a három alkotó (kecske, kígyó, oroszlán) dominanciája attól függően változhat, hogy a készítő szűkebb hazájának Tharr-kultuszában melyik állat a szentebb. Bármely nehéz fémből készülhet; a kikovácsolt formát (sajna, de való) oltáron kiontott vérral hűtik le, melytől maga a Szimbólum rótes árnyalatot kap.

AMUND SZIMBÓLUMOK

Themes Fényessége

Az Ősi Nép napistenének Szent Szimbóluma - magától értetődően - a domború napkorong, melyből sugárkarok nyúlnak a föld felé. Feltételezések szerint a karok száma (5) misztikus jelentőséggel bír, a vallástörténészeknek azonban nem sikerült elméletüket tényekkel alátámasztani. A Szimbólum hagyományosan vert sárgarézből készül, azt kívülállóknak (ti. bármely más nép szülőtteinek) tilos kezükkel illetniük.

Refis Két Köre

A földanya Szimbóluma egész kis kozmosz-modell, a maga nemében egyedülálló az ynevi szent jelképek között. Külső része valamely nehéz fémből vert, tenyérynyi keret, melynek közepébe egy második, jobbára ritka fémből készült szelencét foglalnak. Refis minden papja, minden híve egy-egy csipetnyit helyez a szelencébe annak a városnak a földjéből (homokjából) ahol a világra jött; a Szimbólum tulajdonosa így biztosítja az éteri kötődést otthonához, tágabb értelemben véve az Ősi Nép egészéhez. Mondják, a Titkos Városok nagyjainak birtokában olyan Szimbólumok találhatóak, melyek a Hosszú Háború előtt készültek, s az ibarai pusztaság helyén egykor sötétlett televény egy-egy morzsáját rejtik.

Amhe Ramun Arca

Az első hold könyörtelen istenének Szimbóluma a felsőbb lény stilizált képmása; ezüstből, ritkábban hasonló árnyalatú és textúrájú ősi fémekből készül, ráadásul viszonylag kicsiny, amiért is az avatatlanok gyakorta pénzérmének vélik. Amhe Ramun arca szokványos amund vonásokat mutat, hatalmas szemei azonban mindenkor üresek - a hagyomány szerint csak az istenség újbóli megtestesülésekor telnek meg kékezüst ragyogással... (Figyelem! A P.sz. 3692-ben vagy ezután felbukkanó Szimbólumok már sugározzák ezt a különös energiát!)

Nesire Bélyege

A második hold istennőjének sajátos szertartásairól számos szóbeszéd járja szerte a kontinensen. Papjai kevesen maradtak, hívei zömét átcsábította Amhe Ramun kultusza, Szent Szimbóluma felettébb ritkán látható El Ibarán kívül - akik mégis megpillantják, egyhamar aligha felejtik el. A vörösrézéből készült ovális külső lapja sík, csak a belső kidolgozott: három ujj (madárláb?) domborulatait rejt. Kikovácsolása után pillanatokkal, még izzó állapotban helyezik a beavatandó nyakába, akinek mellén jellegzetes alakú sebet éget - e bélyeget az illetőnek egész életén át viselnie kell. Az Érintés hege éppoly szent, mint a Szimbólum maga; Nesire szolgálai ezer közül is megismerik, melyik a valódi, melyik a hamis.

G.A.

Tabula Magica

Jégmágia

Az Elemi Mágia ezen kevésbé ismert fejezete az Elsődleges Anyagi Síkok élőlényeit alkotó egyik legfontosabb elem, az Ösvíz, és paraelem párja, az Elemi Fagy frigyéből születő szilárd állapotú matéria - nevezetesen a jég - tulajdonságait és felhasználási formáit taglalja.

Mindezen lehetőségek abból a tényből fakadna, hogy a paraelemek a befolyásuk alatt álló anyag minden összetevőjére egyenlő erősséggel és egyidejűleg hatnak, ellentétben a természetes fagy vagy hőhatásokkal, melyek mindig valamilyen forrásból sugároznak szét. Ennek eredményeképpen az Ösvíz az Elemi Fagy hatására azonnal - átmenet vagy köztes állapot nélkül - megszilárdul, s a fagy mértékétől függő keménységet vesz fel. Hirtelen megszilárdulása olyan térfogatváltozással jár (kb. tizedével nő), mely még a leghatalmasabb sziklát is képes kettéhasítani...

Az alábbi varázslatok ugyan gyakran kényes egyensúllyal bírnak fagypont feletti környezetben - míg fagypont alatt fokozottan fejtik ki hatásukat -, ezért az apró fogyatékoságért azonban bőségesen kárpótolja a mágiahasználókat ama tény, hogy a jég képes védelmet nyújtani az Östüz hevétől és a káros fizikai hatásoktól, s útját állhatja még a mágiával felruházott fegyvereknek is...

A varázslatok értékei 20 Celsius fok környezeti hőmérséklet esetén érvényesek. Tíz foknyi vagy nagyobb eltérés esetén (a kívánt hatás elérése érdekében) a Mana-pont igény módosítandó. Ösvízből keletkezett jég az időtartam lejártával minden esetben „semmivé” foszlik.

Jégzápor

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 36

Erősség: 3

Sebzés: 3K6

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Ösvíz teremtése, zápor – 24 Mp
(alá helyezve) Fagy teremtése, kupola – 12 Mp

A varázsló Zónáján belül meghatározott tetszőleges magasságból, 2m sugarú körben jégzápor hullik alá. A területen tartózkodók 3k6 Sp-t vesztenek körönként, a páncélok SFÉ-je érvényesül. Minden további 8 Mp-ért a jégzápor sebzése 1k6-tal növelhető.

Kitörés

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 30

Erősség: 6

Sebzés: 6K6

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Ösvíz teremtése, kitörés – 24 Mp

Fagy teremtése, kitörés – 6 Mp

A varázsló Zónájában kijelölt ponton az összesűrített, megdermedt Ösvíz szétrobban, apró, borotvaéles szilánkokkal hintve be (6 méter sugarú körben) a területen tartózkodókat. 1 méter sugarú körön belül 6k6 Sp-t sebez, kifelé távolodva méterenként mindig k6-tal kevesebbet. A páncélok legtöbbje (már a vastag ruházat is) szinte teljes védelmet nyújt ellene; a sebzés 1 Sp-re csökken k6-onként. A Tűzlabda varázslathoz hasonlóan minden további 4 Mana-pontért erőssége 1E-vel, sebzése 1k6-tal és hatótávolsága 1 méterrel növelhető.

Jégfal

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 20

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, fal forma – 12 Mp

Ösvíz teremtése, fal forma – 8 Mp

A varázslat hatására 2 méter sugarú, 50cm vastag, félköríves, átlátszatlan jégfal emelkedik a varázsló Zónájában meghatározott tetszés szerinti helyen. útját állja a tűzvarázslatoknak (az ellentétes elemek kioltásra vonatkozó szabálya szerint) és más Elemi mágiáknak. Sav, elektromosság, természetes tűz és célzófegyverek (kevés kivétellel) nem képesek megrongálni. A fal 12 Stp-vel, illetve 300kg teherbírással rendelkezik (lásd: Tárgyak Ellenállása), ezt meghaladó terhelésre összeroppan. Megjegyzendő, hogy a falra érkező gyorsuló tömeg súlya háromszorosnak számít. Például a vállával jégfalnak rontó kalandozó - súlya teljes vértesszel 125 kg - könnyedén áttör a túloldalra (125x3 egyenlő 375). Fele Stp-jének elvesztésekor a fal megreped, majd pontjai fogytával szilánkokra hasad. Minden további 8 Mp ráfordításával a fal erőssége 1E-vel, 12 Stp-vel és 300 kg-mal növelhető.

Jégbéklyó

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 16

Erősség: 1

Sebzés: 2 Sp/kör

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Ösvíz teremtése, szőnyeg – 4 Mp

Fagy teremtése, szőnyeg – 12 Mp

A szempillantás alatt megdermedő és kitáguló Ösvíz csapdába ejti áldozatát. Alaphelyzetben ez annyit tesz, hogy a varázslat célpontja(i) térdtől lefelé egy 1m sugarú, többé-kevésbé szabályos, 50 cm vastag jégtömbbe ágyazva találják magukat. Sikeres Erőpróba dobásával ugyan kiszabadulhatnak (1 kör), de közben elszenvedik a varázslat erősítésének megfelelő körönkénti sebzést. Ugyanez a sebzés érvényes az óvatlanul segítségükre sietőkre, ha fedetlen kezükkel-lábukkal érintik a jégbéklyót. Minden további 6 Mp ráfordításával az erősség 1E-vel, a sebzés 2 Sp-vel növelhető. Minden 2E növekedésért az áldozatok -1-gyel dobnak Erőpróbát (max. -4).

Megjegyzés: A béklyó a Jégfal varázslatban meghatározott Stp-vel és teherbírással rendelkezik. Teljes testfelületükkel jégbe ágyazottak alapból -2-vel dobják Erőpróbájukat (max. -6).

Jégburok

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 16

Erősség: 1

Sebzés: 2 Sp/kör

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Ösvíz, aura formában – 4 Mp

Fagy teremtése, aura formában – 12 Mp

A varázsló mozdulatlan jégszoborrá dermed a varázslat időtartamára, testét sziklakemény, tenyérszerű vastag jégpáncél övezi. Mivel az így formázott jeget már nem pusztán Öselem alkotja, ezért az Auránál leirtakkal ellentétben a mágiahasználó vakká és süketté válik, pszi-diszciplínák és látást nem igénylő mozaikok használatán kívül tökéletesen cselekvésképtelen (a rúnák levegőbe rajzolására nincs lehetőség, a varázslások ideje duplájára növekszik). A burok alá szorult levegő kb. 2 percre elegendő, ezután a varázsló annyi körig képes eszméleténél maradni, amekkora az Állóképessége (lásd. M.A.G.U.S. 249. oldal). A burok 10 Stp-vel rendelkezik, ez minden további 4 Mp ráfordításával újabb 10 Stp-vel erősíthető. Jégburokkal más személy csak beleegyezésével övezhető (még ilyenkor is Akaraterő próbára van szükség), különben életösztoneitől hajtva, megszilárdulása előtt reflexszerűen összetöri azt. A jégburokkal kívülről érintkezők 2 Sp-t vesztenek körönként (2 Mp-nként szintén erősíthető).

Megjegyzés: a varázslat kiválóan alkalmas mindenféle ártalmas gázok-gőzök, folyadékok kirekesztésére is (ezen anyagok megítélése a KM feladata).

Fagymarás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 12

Erősség: 6

Sebzés: 2 Sp

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, nyíl formában – 12 Mp

A varázslat nehezen gyógyuló, fájdalmas sérülések okozására képes hús-vér lényeken. Paraelem lévén, a közönséges páncélok nem nyújtanak védelmet ellene. Sebzése 2 Mp-nként 2 Sp-vel növelhető. Minden egyéb tekintetben megegyezik más Nyíl formázású varázslatokkal.

Fagypenge

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 22

Erősség: 6

Sebzés: 2 Sp + fegyver

Varázslás ideje: 3 kör 2 szegmens

Időtartam: 11 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, kard formában – 12 Mp
Időmágia perc – 10 Mp

A kiválasztott fegyver dérlepte pengéje képessé válik közönséges fegyverekkel elpusztíthatatlan, ám hidegre érzékeny teremtmények megsebzésére. Ősvíz mozaikkal kiegészítve, a Tűz Elemi Síkjáról származó lények ellen is hatásos eszköz. Kivételes erősítés esetén (20-25E) a penge pillanatokra felsziporkázó, fagyott levegőkristályokat hagy maga után. 2 Mp-nként sebzése 2 Sp-vel növelhető. Minden egyéb tekintetben megegyezik a már ismert Kard formázású varázslatokkal.

Fagylehelet

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 10 (tengervízben 12-14)

Erősség: 5

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, kitörés formában – 10 Mp

E bonyolultnak nem nevezhető, ám rendkívül hatékony varázslatot Alderan, az egyesek szerint dzsad, mások szerint pyarroni származású varázstudó ötlötte ki tengeri utazásai során, s kezdetben a vízivilág élőlényeinek tanulmányozására használta. Rendszerint valamely felszín alatt úszó lény volt varázslatának célpontja. Hatására a kitörés epicentrumától számított 3m sugarú körben a víz többé-kevésbé szabályos formában megfagy, foglyul ejti az áldozatot, mely aztán jégbe ágyazva a felszínre lebeg. Sikeres Erőpróba dobásával (a KM megítélése szerinti módosítókkal) az áldozat megpróbálhat kiszabadulni (1 kör). Minden további 2 Mp ráfordításával az erősség 1E-vel, a kitörés sugara 1 méterrel növelhető. Az olvadás sebessége a környezet hőmérsékletétől függően változó. Nagyobb erősítéssel és Távobahatással kombinálva, tengeri ütközetekben félelmetes fegyver (pl. az evező és kormánylapátok megbénítására, az átnedvesedett vitorlázat szétrombolására, stb.)...

Híd

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 40

Erősség: 5

Sebzés: -

Varázslás ideje: 8 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, kitörés formában – 10 Mp x4 (egy vonalban)

Gondosan, némi átfedéssel elhelyezett Kitörések segítségével akár kisebb folyamokon is átkelhetünk. A varázslat hatására 6 méter széles, 2.5-3 méter vastag, körülbelül 20 méter hosszú, recsegő-ropogó jéghíd keletkezik a víz felszínén. A sodrás sebességétől, a környezeti hőmérséklettől és az átkelők súlyától függően akár percekig-órákig kitarthat.

Opcionális Szabály: -100 Celsius foktól jéggel, fémme, üveggel vagy kővel érintkező fedetlen testrészek odafagynak (szabadulás sikeres Erőpróba dobásával).

Izsóf Gábor



A bárd

(Történt egy kis baklövés - már megint. Az előzetesben, azt ígértük, hogy a bárdon kívül, az Arel-papról is szól majd ez a cikk. Megírása közben derült ki, hogy az előre tervezett két oldal, jó ha az egyik kaszt - jelen esetben a bárd - számára elég lesz. Hát így esett. Igaz, a probléma orvoslása nem túl nehéz, a következő számunkban az Arel-pap kerül kispadra.)

Sok jelzés érkezett, hogy a bárd kaszt túl erőre sikeredett, túlságosan „tápos”. Megint mások az egekig magasztalják e kasztot, s messze a kedvencük. Igen - mindkét álláspont igaz. Kettős problémával nézünk hát szembe: a kaszt gyengítésével csupán azt érhetnénk el, hogy akik szeretik a bárdot, felháborodjanak, s gyanítom, a KM-ek dolgát sem könnyítenénk meg túlságosan, elvégre vannak más "erős fiúk" is. Ahhoz azonban, hogy a játék egyensúlya megmaradjon, érdemes betartani néhány szabályt és alapelvet.

A bárd kaszt azt igényli, hogy a játékos valóban szerepjátékos legyen, hisz számtalan előnye mellett van jó néhány olyan megkötése, amely ellensúlyozza erősségeit. Igaz, ezek a megkötések nem kaptak kellő hangsúlyt, s úgy tűnik, sokan csak a számszerűségeket hajlandók figyelembe venni. Tehát, kedves KM, olvasd el figyelmesen a most következő kis irományt, s ha játékosaid nem tartják magukat e szabályokhoz, büntesd őket kedved szerint! (A cikk végén néhány megfelelő büntetést is felsorolok majd.)

A bárd - no igen. A Szerencsevadász főkaszt királya, miatta értelmetlen a tolvaj, hisz a bárdnak több képzettsége van - jobbak, ráadásul varázsol is.

Ne feledjük azonban, hogy épp ezért a bárdok a leginkább irigyelt és a legkevésbé kedvelt figurák Yneven. (Senkit ne tévesszen meg Tier Nan Gorduin!)

A bárdok univerzális széltolók, lopnak, csalnak, hazudoznak. Egy bárdban senki sem bízik, életük állandó gyanakvás és rosszindulat közepette telik el. Amíg a bárd kocsmában, tábortűznél, netán valami nemes palotájában zenél, nincs semmi baj. De még a leghíresebb bárdokat sem látják szívesen éjszakára sehhol - vagyonukat, jóhírüket és asszonyaikat féltik tőle. A világcsavargó, kalandozó bárdot igen könnyű megkülönböztetni egyszerű muzsikus társától. A kalandozó bárdot nem látják szívesen, nem hívják regét mondani a palotákba. A fogadóban, piacokon és kereskedőknél állandóan megpróbálják átverni: legalább kétszeres árat mondanak neki, hisz a bárdok úgysem törődnek a pénzzel, szórják, mint a pelyvát. S ez így igaz. A bárdok beletörődtek ebbe, tudják, hogy átverik őket, de mert „egy bárd sosem alkuszik”, habozás nélkül kifizetik a dupla árat. Tehát az ebből következő szabályok:

1. A bárdot, bárhová is megy, állandóan szemmel tartják és sosem hagyják egyedül. (A palotában, ha valami okból szállást adtak neki, ő jár-kezel mintegy véletlenül a szobája előtti folyosón. A fogadóban olyan szobát nyitnak neki, amit nem lehet észrevétlenül sem elhagyni, sem megközelíteni.)

2. Ha kiderül bárd mivoltuk, hamiskártyázás képzettségük 30%-al csökken, hisz állandóan a kezüket lesik. Fogadóban vagy palotában zsebmetszés képzettségük 20%-al csökken, szintén az előbbi okokból.

3. A bárdoknak minden drágább, mint másoknak. Másfélszeres vagy kétszeres árat kérnek tőlük, ha fény derül bárd mivoltukra.

Mivel a kalandozó bárdokat irigylik, s bizalmatlanok velük szemben, sokkal nehezebb nekik egy ártatlan - bár gyanúsnak látszó - helyzetből kimagyarázni magukat. Pl.: ha egy nemesúr rajtakapja feleségét, lányát, hogy egy bárdal beszélget kettesben, azonnal a legrosszabbra gondol, s nem hagy

bizonygatásra időt. A bárdok általában Káosz jelleműek (ehhez gyakran az Élet jellem társul, a Halál szinte soha); ezt kéretik kijátszani! Kötődésük a parti többi tagjához, különösen ha nem túl régóta vannak együtt, felettebb gyenge. Ezt persze tudják a többi kalandozók is, így a bizalmatlanság a bárd irányába a parti részéről is megnyilvánul.

További szabályok:

4. A bárdokkal szemben minden NJK bizalmatlan, és ezt állandóan éreztetik vele.

5. Ezen a bárd nem háborodik fel: megszokta élete folyamán. A bizalmatlanságot élete velejárójának tekinti. Gyakran elkövet „gazemberséget” különösebb ok nélkül is, csak azért, hogy megszolgálja a bizalmatlanságot - elsősorban olyankor, ha a bizalomhiányt túlzottan, vagy stílustalannak érzi.

6. A bárd, noha tisztában van a kasztjából eredő hátrányainak, sosem tagadja le, hogy bárd, és nem próbálja magát másnak álcázni. Ha valamiért mégis titkolnia kell kilétét, olyan álcát választ, ami közel áll bárdságához, pl.: szemfényvesztő, mutatványos, udvari dalnok, színész.

A bárdok nem tolvajok, és nem is orgyilkosok. Egy bárd sosem metsz zsebet azért, hogy a megélhetését biztosítsa, nem tör be házakba és nem gyilkol pénzért. A bárd mindene a stílus, tehát gyűlöli és megveti a stílustalan dolgokat és embereket. Példákkal illusztrálva: egy bárd nem lopja meg a nemesurat, aki vendégül látja, akkor sem, ha könnyedén elemelhetné az értékeket. Inkább elcsábítja a házigazdája feleségét, lányát, stb., és ráveszi a nőt, hogy az ajándékozza neki a szükséges értéket, esetleg megszökik a nővel és a családi vagyonnal együtt. Az is elképzelhető, hogy magától a házigazdától csalja ki valamilyen ürüggyel a pénzt.

Mágikus hatalmát sosem használja alantas célokra, és sosem öl vele. A bárd alapvetően a kard embere, s harcra kerül a sor, jobban szeret szemtől szembe „párbajt vívni”, semmint trükkölni harc közben.

7. A bárd alvilági képzettségeit csak ritkán, és csak kiegészítő módon használja. A bárd sosem helyettesítheti a tolvajt, mert lehetőségeit nem használja fel - az a bárd aki állandóan surran, falat mászik, zárat nyit, zsebet metsz, titkosajtót és csapdát keres, nem bárd. Efféle képzettségeit a bárd csak végső esetben, és nagyon ritkán használja, mintegy megtámogatva vele egyéb szélhámosságait.

8. A bárd csak ritkán él mágikus hatalmával, azt, akárcsak alvilági képzettségeit, kiegészítő módon használja.

Egyetlen bárd sem ismerheti az összes bárdmágiát. A kalandmester feladata meghatározni hogy mely varázslatokat ismeri, és mikor találhat újakra. Minél hatékonyabb egy varázslat, annál ritkább. Az alábbi táblázat arról tájékoztat, hogy mekkora eséllyel ismeri kezdetben az adott varázslatot a bárd.

A varázslat MP igénye:	Esély az ismeretre:
5 MP	70%
Minden további 5 MP	-10%

A bárd kezdetben maximum 35+k10 varázslatot ismer. A fentebb leírt táblázat segítségével, az alábbi módon határozhatjuk meg, melyek azok a varázslatok, amelyeket már az első Tapasztalati Szinten is ismer a bárd.

A bárd minden varázslatnál esélyt dob, hogy ismeri-e az adott mágikus formulát. Amennyiben a varázslat 5MP-be vagy kevesebbe kerül, 70%-nál kell kevesebbet dobnia. Ha ez sikerül neki, mesterétől megtanulta a varázslatot. Ha többet dob, úgy mestere sem volt birtokában a varázslatnak, így neki sem tudta megtanítani. Ha a varázslat 6-10MP-be kerül, már csak 60% esélye van a tudásra, ha 11-15MP-be, úgy már csak 50% az esély, stb.

A M.A.G.U.S.-ban leírtak szerint a bárdok elsősorban mestereiktől, szóbeli útmutatások alapján tanulják varázslataikat. Valóban így van, de ez nem jelenti azt, hogy nem akadnak a világban olyan kötetek, amelyek tartalmazznak bárd-varázslatokat. Ez az egyik útja, hogy a bárd olyan varázslatokhoz jusson, amelyeket addig nem ismert. Az efféle kötetek azonban igen ritkák, tehát kérjük a KM-eket, hogy csak nagyon indokolt esetben adjon a játékosnak ilyen könyvet! A könyvekre vonatkozik még egy szabály: egy kötetben legfeljebb 10+k10 varázslat lapulhat. A KM előre eldöntheti, melyek ezek a varázslatok, de - az alábbi táblázat segítségével - alkalmyszerűen is meghatározhatja őket.

% dobás	eredmény
01-40	A kötetben Dalmágiák vannak
41-67	A kötetben Hangmágiák vannak
68-85	A kötetben Fénymágiák találhatóak
86-95	A kötetben vegyesen, mindenféle bárdvarázslat megtalálható
96-00	A kötetben új, eddig le nem írt varázslatok vannak

Ha már meghatároztuk, miféle varázslatok lehetnek a könyvben, állapítsuk meg, hogy pontosan melyek ezek! Számoljuk meg, hogy az adott mágiacsoportba (pl.: Dalmágia, Fénymágia) hány varázslat tartozik, és számozzuk meg az egyes varázslatokat! Utána kockával dobjuk ki, hogy ebből melyek olvashatóak a fóliánsban. Arra figyeljünk, hogy olyan könyv nincs - egy kivételével -, amiben az adott mágiacsoportba tartozó összes varázslat meg lenne. (Hogy mennyivel van kevesebb, azt a KM-re bízunk.)

Az egyetlen kivétel Enica Gwon Legendák és Enigmák c. könyve. Ebben az ősi fóliánsban, minden legenda, dal, történet, és minden valaha létrehozott bárdmágia megtalálható.

Ez tehát a másik útja, hogy egy bárd, számára addig ismeretlen varázslathoz jusson. Minden bárd kötelességének érzi, hogy életében legalább egyszer ellátogasson Erigowba, a Legendák Tornyába. Itt található Enica Gwon Könyve. A bárdok életükben egyetlen egyszer felkereshetik a tornyot, s két órát tölthetnek a Könyv tanulmányozásával. Célszerű az efféle igényt jó előre bejelenteni, hisz egyszerre csupán egy bárd tartózkodhat a Könyvnél, s ezért olykor hónapokat kell várni, amíg sorra kerül a kérelmező.

Az alatt a két óra alatt, amíg a toronyban van, a bárd új varázslatokat és történeteket tanulhat. A megtanulható új varázslatok száma könnyen megállapítható: a bárd intelligenciája + 2k10. Ekkor azonban a karakter szabadon válogathat, hogy mely varázslatokat kívánja megtanulni. KM-ek, FIGYELEM!

Ne engedjétek, hogy a bárd karakter előtörténetében járjon a Legendák Tornyában, ezt játszassátok el vele! Célszerű, ha ezt az epizódot külön meséled el a karakternek, és csak azután, ha a bárd már legalább 4. Tapasztalati Szintű.

Az utolsó, egyben legkézenfekvőbb lehetőség, amikor a bárd egy másik bárdtól tanulja meg a számára ismeretlen varázslatokat. Fontos tudnunk, hogy a formulák megtanulása nem igényel különösebb intelligenciát vagy tudást, tehát a bárd, ha hozzájutott az új varázslathoz, mindenképpen meg tudja tanulni.

Büntetések

Ígértem a végére büntetéseket is arra az esetre, ha a bárd karakter nem tartaná magát a fent leírtakhoz. Lássuk miképp lehet kordában tartani kedvenc játékosunkat!

A bárd ugyebár akkor juthat Mana Ponthoz, ha csillagfénynél megszólaltatja az Összhangzatot. Hát kérem, a rakoncátlankodó, önmagát tolvajnak, vagy orgyilkosnak képzelő bárdot igen egyszerű

megfosztani mágiájától: az állandó borús idő, az istenek és a KM rosszallásának jele lehet. Ha ez sem elég, nyúlhatunk keményebb eszközökhöz is. Csúnya meglepetés, ha a bárd elfelejti kedvenc varázslatait. Erre kiváló lehetőséget nyújthat egy megfelelő hatalmú NJK varázsló, aki, a Mentál Operációk közül a Feledést választja, esetleg egy mágikus tárgy, ami szintén efféle hatást vált ki. KM-ek! Ne féljeteK büntetni! Ha jól adjátok elő, egyetlen játékos sem köthet bele a történetekbe.

Lord Critai



Erion

A Kalandozók Városa

4. rész

Értetlenül állsz a közönyösség előtt, és bámulod a virtust. Amikor elindultál otthonról, nem így képzelted Eriont. Arra vártál, hogy hírességekkel találkozhass, hogy csatlakozhass nagyszerű és jövedelmező küldetésekhez. De nem voltál felkészülve a kicsinyességre és a rosszindultra. úgy gondoltad, hogy a Városok Városában számtalan titokra fényt derítesz - azután rájöttél, hogy a rejtélyek megoldása senkit sem érdekel.

- Ha információt akarsz, fizess meg! - közölték flegmán, és te fizettél. Jó ha nem az életeddel. Pedig tudhatnád, hogy a vásárolt tudás mit sem ér, elvégre ahhoz mindenki hozzáférhet. Csak az számít, amit egyedül te tudsz... hát figyelj, hallgatózz, értelmezd a jeleket, és utána töprengj! Ha ügyes vagy, hamarosan téged keresnek majd, s adhatod unottan a tanácsot: - Ha információt akarsz, fizess meg! Utána valamelyik bölcshez irányítod a kérdezőt, talán éppen ahhoz, akinek annak idején te fizetted ki minden megtakarított vagytonodat, hogy megtudja azt, amiről csapszékekben suttognak. Ha jól csinálod... De holtbiztos elszürod, s akkor szánakozva mutogatnak majd rád, ahogyan lerongyolódottan iszod sörödet valamelyik kricsmiben: „Hibbant szerencsétlen, pedig valaha szép jövőt jósoltak neki...” A kérdező rád pillant és megcsóválja fejét, pedig a kábítószerről, ami tönkretett, ő sem tud semmit. Olyan fajta méreg ez, ami szerves része a város levegőjének, ha túl sokat szívsz magadba, elpusztít, ha nem élsz vele, úgy értéktelen vagy. Vannak akik egészséges kíváncsiságnak nevezik. Pedig a kíváncsiság sosem lehet egészséges...

Utazónegyed

A Keleti Kapun belépve, jobb kéz felé az Utazónegyed hívogat. A sugárútról nyíló összes mellékutca a negyed szívébe vezet, az egyetlen főút, az Ordani út, közvetlenül a Déli Kapuhoz visz. Az Utazónegyed lakói kalmárok a legrosszabb fajtából; itt a legnagyobb az esély arra, hogy átverjék a tájékozatlanokat. Minden kapható a bazároknak: a látszólagos olcsóság silány minőséget takar. Néhány kivételtől eltekintve nem érdemes itt sem eladni, sem vásárolni.

A kivételeket az élőlények képezik. Kutya, ló, vagy bármilyen négy- és kétlábú beszerezhető, s a Keleti Fal mellett több négyzetmérföldön várja az érdeklődőket a Rabszolgapiac. A piacot magas vaskerítés övezi, a középpontjában található szabad téren állnak az eladásra szánt rabszolgák. Körben barakkok a "friss" árunak és az öröknek, meg néhány hatalmas élelemraktár. A piacolás hajnalban kezdődik, ilyenkor érdemes vásárolni, mert ekkor még kevesen vannak, ezért az árak is nyomottak.

Néhány jó tanács a rabvásárláshoz:

- Ha nem vagyunk tapasztalt rabszolgavásárlók, mindenképpen keressünk független ügynököt, aki segít a választásban! Az ügynökkeresésénél figyeljünk, nehogy valamelyik kereskedő emberét válasszuk, mert az ő feladatuk, hogy a rossz árut is eladják! Célszerű tehát először a kínálatot megnézni, s tájékozódni az éppen kiállító kereskedőkről. Minden kereskedőnek van saját jele, s az ügynöknek, ha odatartozik, kötelessége ezt a jelet viselni. A piac nyugati bejáratától balra, az első

épületben (könnyen felismerhető: barna cserépfedelét okkersárgára festett faoszlopok tartják) egy enoszukei klán székel. Ajánlatos hozzájuk fordulni: ügynökeik minden híreszteléssel ellentétben becsületesek, igaz, jóval drágábbak minden más ügynöknél; a teljes vételár 10%-át kérik, de minimum 1 aranyat.

- Jól nézzük meg a megvásárolni kívánt rabot, minél fiatalabb, minél egészségesebb és jól tápláltabb, annál gyanúsabb! Lehet, hogy félkegyelmű, esetleg átkozott, vagy olyan betegség rágja, ami csak lassan, de biztosan öl.

- Ha pszi-pajzs védi a rab elméjét, azt bontsuk le, vagy az ügynökünket kérjük meg, hogy szüntesse meg! Ha nem képes rá, rossz embert választottunk. Vizsgáljuk vagy vizsgáltassuk meg a rab elméjét! Ha asztrál- vagy mentálfonalat érzékelünk, ne vegyük meg a rabot, bármilyen jó vételnek is tűnik, mert át akarnak verni minket. (Lásd alább!)

- Ha az a célunk, hogy rabszolgánk hűséges legyen, ne a fő piactéren vásároljunk! A piac északi kapuja mellett, egy ócska és bűzös fabarakban több száz szerencsétlent zsúfoltak össze. Ide hozzák azokat a rabokat, akiknek olyan rossz az állapota, hogy a szabadpiacon már eladhatatlanok. Legtöbbjük csonka, vagy halálos beteg, esetleg nagyon öreg, netán olyan rossz bőrben van, hogy nem éri meg felgyógyítani. Ezeket a szerencsétleneket olyan helyre adják el, amiről a városnak, az Inkvizítorok Szövetségének nincs hivatalos tudomása: emberáldozó vallások híveinek, olykor kannibál gusztusú főuraknak. Sorsuk a biztos és borzasztó kínhalál. Itt vásároljunk hát, ha hűségre vágunk, mert a rab, ha megveszik, sosem felejt el, hogy miféle sorstól menekítette meg új gazdája. Persze a jó választás igen nehéz, a portéka nagy része tényleg használhatatlan. Ilyenkor a legrosszabb kondícióban lévő rabot válasszuk, a lehetőség szerint nomádot, tarrant, esetleg dzsádót vagy udvari orkot! Minél rosszabb a kondíciója (talpraállítása jóval költségesebb persze), annál nagyobb az esély, hogy ezért került oda, s nem valami egyéb - megmásíthatatlan - okból.

- A rabszolgavásárlás nem fejeződik be a megvétellel. Sose sajnáljuk a járulékos költségeket, mert könnyen az életünkbe kerülhet! Keressünk bérvarázstudót, aki méltó fizetség ellenében gondosan végigtanulmányozza rabunk asztrál- és mentálestétét is, és képes a teljes gondolatolvasásra! Az enoszukei klánnál találhatunk megfelelő embert, igaz, az ár meglehetősen borsos: 10 arany rabonként. Mégsem ajánlanám e pénz megspórolását: gyakran előfordul, hogy a rabszolga, miután kegyeinkbe - de legalábbis a házukba - férközött, meggyilkol és értékeinkkel visszatér az „eladóhoz”, hogy másnap megint a piacon várja a következő vásárlót. Ha a varázstudó bármi gyanúsat észlel, két választásunk van. Amennyiben a rab tudására szükségünk van, esetleg nem akarunk további pénzeket költeni, vigyük vissza az eladóhoz, és követeljük a pénzünket, minden járulékos költséggel egyetemben. Az enoszukeiek ebben is partnereink lesznek, s jó eséllyel behajtják nekünk a pénzt. Amennyiben nincs szükségünk a rab eredeti tudására, vagy nagyon tetszik, és mindenképpen ragaszkodunk hozzá, újabb 100 arany leszurkolása után a varázstudó törli rabunk minden emlékét.

- Ha a rabon bármilyen tetoválást találunk, azonnal tüntetessük el! A legártatlanabb tetoválás is rejthet mágiát, vagy olyan titkos jelet, ami később kárunkra válhat. Gondosan vizsgáljuk meg mindenütt; a leghetlenebb helyeken is lapulhatnak rajzolatok, úgyhogy ne mulasszuk el megvizsgálni a nyelv mindkét oldalát, de még a szájpadrást, a fogakat, vagy a szemhéj belső felét sem!

Tájékoztató jellegű rabszolga-árak:

	átlagos	tudás	kor	állapot
férfi				
- nomád	15	+5	-2	-3
- barbár	18	+5	-2	-2
- dzsad	12	+8	-2	-4
- déli civilizált	7	+3	-4	-4
- északi civilizált	9	+3	-3	-3
- gorviki	11	+4	-4	-4
- kráni	6	+5	-3	-4
- toroni	6	+3	-4	-4
nő				
- nomád	3	+2	-1	-1
- barbár	6	+2	-2	-2
- dzsad	12	+4	-4	-3
- déli civilizált	18	+2	-4	-4
- északi civilizált	17	+2	-3	-4
- gorviki	9	+3	-2	-4
- kráni	25	+5	-3	-2
- toroni	20	+4	-2	-4
udvari ork				
- hím	21	+8	-1	-2
- nőstény	4	+1	-1	-1
goblin				
- hím	5	+7	-1	-2
- nőstény	2	+1	-2.e.	-1.e.
törpe				
- férfi	23	+9	-1	-2
- nő	10	+2	-1	-2
félelf				
- férfi	35	+10	-1	-3
- nő	40	+7	-1	-5
elf				
- férfi	50	+15	--	-3
- nő	75	+15	--	-4

Az átlagos rabszolga:

I. kateóriába tartozik, nincs kasztja, egyetlen szakmával és legfeljebb két képzettséggel rendelkezik, nem beteg, nincs megcsönkítva, általánosan jó kondícióban van, Szépsége átlagos (embernél 8-9).

Tudás:

plusz pénzbe kerül, ha a rabszolga képzettséggel vagy szakmával rendelkezik. Minden egyes képzettség vagy szakma, amit a rab ismer, a tudás alatti oszlopban meghatározott összegbe kerül. Ha a rabnak kasztja van, úgy a tudás négyszeresét, plusz tapasztalati szintenként (körülbelüli tapasztaltságát megsaccolva) kétszeres tudás ár járul az alapösszeghez. Amennyiben a rab valamelyik kasztba tartozik,

a szakma és a képzettségek után nem kell külön pénzt fizetni, ez benne foglaltatik a kasztból és tapasztalásból eredő többletárban.

Kor:

Az I. korkategória után minden eltelt öt évvel (nem embereknél 15 évvel) a kor alatti oszlopban szereplő összeggel csökken a vételár.

Állapot:

minél rosszabb állapotban van a rab, annál olcsóbb. Kategóriánkként annyival kerül kevesebbe, amennyi az oszlopban fel van tüntetve. Állapotkategóriák: jó (ez az átlagos), közepes, gyenge, rossz, nagyon rossz.

Lássunk két példát az árak alakulásáról:

1. A rab barbár férfi.

Alapára 18 arany. Kasztja nincs, de van öt képzettsége és egy szakmája, ebből a szakma és két képzettség benne foglaltatik az árban, de további három képzettségéért plusz 15 arannyal (képzettségenként 5-tel) nő a vételár. Kora 21 év, tehát egy korkategóriával öregebb az átlagosnál, ezért az árból levonható 2 arany, állapota rossz (csontsovány, és valami nem halálos betegsége is van, ráadásul az egyik füle hiányzik) ezért újabb 6 arannyal csökken a végső ár, ami tehát alapár 18 arany +15 arany a tudásáért -2 arany a kora miatt és -6 arany az állapota miatt, összesen 25 arany.

2. A rab elf nő. Alapára 75 arany. Harcos kasztú, ezért $15 \cdot 4$, azaz 60 arannyal növekszik az ára, és 2. TSZ-űnek gondolják, ezért az ára $15 \cdot 2$, azaz még 30 arannyal emelkedik. Kora 58 év, de az elfeknél ezért nem jár árcsökkentés, állapota gyenge, ezért 4 arannyal csökken a végső ár. Tehát a kifizetendő összeg: 75 arany alapár +60 arany, mert kasztja van +30 arany mert 2. TSZ-ű -4 arany, mert gyenge az állapota - azaz 161 arany.

(folytatjuk)

Novák Csanád

Alyr Arkhon

Miért választja egy félelf a nekromanciát?

Státusz:	Nem játszható
Kaszt:	Varázsló
Szint:	17
Faj:	Félelf
Jellem:	Halál
Vallás:	Pyarroni hit - Darton

Képességek

Erő:	16
Állóképesség:	14
Gyorsaság:	19
Ügyesség:	17
Egészség:	15
Szépség:	16
Intelligencia:	18
Akaraterő:	17
Asztrál:	17
Műveltség:	20

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	(38)/47/53
Támadó Érték:	(61)/81/79
Védő Érték:	(110)/136/122
Célzó Érték:	(7)
Életerő-pont:	8
Fájdalomtűrés-pont:	67

3 fegyverhasználat: Bot, tőr, tőr kard	Mf
16 nyelvismeret (minden ismert és beszélt nyelv)	Mf
2 ősi nyelv ismerete (aquir, kyr)	Mf
Demonológia	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Drágakőmágia	Mf
Etikett	Mf
Tánc	Mf
Heraldika	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Erdőjárás	Mf
Lovaglás	Mf
Szexuális kultúra	Mf
Hadvezetés	Af
Álcázás/álruha	Mf
Rejtőzködés	65%
Titkosajtó keresés	85%
Csapdafelfedezés	51%

és mindazok a képzettségek, amelyek a kasztleírásban szerepelnek.

*a zárójelbe írt szám a fegyvertelen érték, az utána következők sorrendben: Bot, tőr.
Támadások száma: 1

Pszi:	Kyr metódus
Szint:	14
Pszi-pont:	103
Statikus pajzsok: Asztrál:	103
Mentál:	103
Mana pont:	170
Mágiaellenállás: Asztrál:	155
Mentál:	155

Képzettségek

Fok/%

Fegyverzete:

Bot: A dorani nekromanták botját Alyr hosszú évek munkájával átalakította, és igen híres varázstárgyat készített belőle. A bot korlátlan ideig képes mindarra, amire a Nekromanták botja valamint a Varázstörés botja*, de Alynak módjában áll további 100 MP-t is tárolni benne, amely mindig rendelkezésére áll. Ha felhasználta a botban rejtőző Mp-okat, újból fel kell töltenie - ez ugyanúgy működik, mint a drágakövek feltöltése. * (Lásd M.A.G.U.S. Varázstárgyak c. fejezet.) Abbitacél tör, értékei megfelelnek az átlagos törének.

Alyr Arkhon a Hetedkor egyik legjelentősebb mágusa. Életéről, fiatalkoráról szinte mindent megtudhatunk a M.A.G.U.S.-ból, azonban van jó néhány olyan fehér folt történetében, melyre mindeddig nem derült fény.

A dorani iskola első nyolc éve nem tesz különbséget a tanítványok közt: a mágia alapjait mindenki egyformán tanulja, függetlenül attól, hogy később mely tudományban kíván elmélyedni. A fiatal Alyr, Doran egyetlen félelf tanítványa korán kivívta mesterei elismerését, s ahogy közeledett az Első Kör beavatásának szertartása, úgy találgatták egyre gyakrabban, hogy a félelf melyik tudományt választja majd. Társai közül legtöbben azt gondolták, hogy az Idómágiával, netán az Elemi Erökkel foglalkozik majd - e két szak örvendett a legnagyobb elismerésnek, s a legnagyobb karrier is e pálya választóira várt. Így azután óriási meglepetést okozott, mikor Alyr bevonult a Szarvtoronyba. Senki sem értette, még maguk a mesterek sem; számtalan találgatásra adott okot döntése, de a valódi indítékra sosem derült fény.

Hét évvel tanulmányai megkezdése után Alyr még nem tudta, hogy mivel foglalkozzék: a mágia minden formája egyaránt érdekelte. Gyakran töprengett jövőjén, s röstelkedett tétovosága miatt. Társai lelkes készülődése, s a vele kapcsolatos találgatások egyre inkább zavarták, s hogy a kényszerű teher elől - legalább időlegesen - elmeneküljön, gyakran kijárt a városba, hosszú magányos sétákat tett, vagy az Őrzők Rendjének lovagjaival mulatott.

Doran urai sok mindent megengedtek egy beavatásra várónak, néhány dolgot azonban nem néztek jó szemmel - a testi szerelmet pedig egyenesen tiltották. „Az asztrávilág túlzott térnyerése hátráltatja a tanulást, akadályozza az elmélyülést” - vallották a mesterek. Az íratlan szabályok szerint a szerelemmel csakis a végső beavatás után szabad foglalkoznia a varázslónak. Alyr tartotta magát a szabályokhoz. Nem járt Ellana-templomba, mint oly sok társa, s nem szédült meg a fiatal nemeslányok pillantásaitól sem. Legkedveltebb időtöltése egy ókyr filozófiai értekezés olvasása volt, mely ködösen és megfeythetetlenül írt az univerzumból. Nem akarta persze megfeyteni jelentését - ezzel igen sokan foglalkoztak teljesen hiábavalóan a mesterek közül is - de elringatta őt a mondatok zenéje, s az egyes passzusok újabbnál újabb gondolatokat ébresztettek benne: egyfajta szellemi kábítószernek használta az ismeretlen szerző művét.

Egy hosszabb tivornya után, hajnalban, kissé borgőzös fejjel sétálgatott Doran külsővárosában. A szokásos probléma foglalkoztatta, s miután ismét nem sikerült dűlőre jutnia önmagával, elhatározta, hogy kedvenc könyvéhez menekül. Hogy megfelelő helyet találjon elmélkedéséhez, céltalanul nekiindult.

Pyarron szerint 3624-et Darton tercének Csend havát írták ekkor. Az Arowin hegységet át és át fűrik a régiek járatai. Némelyek a kyrek hozzáértését dicsérik, megint mások már akkor is ott voltak, mikor a Vörös Kontinensen még bronzot használtak, s az óceáni hajózásról álmodni sem mertek. E járatok semmi újat nem tartogattak Doran lakóinak, majd mindet felderítették már századokkal előbb, sokat használatba is vettek. A Sors persze különös tréfákat űz olykor. Alyr sokszor töprengett rajta, vajon mi az esélye annak, hogy valaki egy teljesen ismert és felderített folyosórendszerben új járatra

leljen - sétája mégis sorsfordítónak bizonyult, nem csupán saját maga, de az egész északi civilizáció számára.

Hogy hol és mikor tért le a főfolyosóról, arra Alyr később sem tudott visszaemlékezni. Egyszerre idegen helyen találta magát, a falak hűvös párát leheltek, az aláhulló vízcseppek koppanásában letűnt évezredek sóhaja rezgett. Üzenetük oly hátborzongató volt, hogy a mindig nyugodt, megfontolt Alyr felrezzent s megmarkolta törét. Tisztában volt vele, hogy nem venné hasznát, ha komoly bajba kerülne idelent, s miközben óvatosan - a felfedezés izgalmától hajtva - egyre beljebb merészkedett az elfeledett járatba, próbálta felidézni, mit tanítottak neki barátai az Őrzők Rendjéből.

Az ódon folyosó hamarosan kiszélesedett, majd egy hatalmas teremben ért véget. Alyr úgy gondolta, valahol a hegy gyomrában járhat - gyanította elsőként -; hiába kereste az újabb kori felfedezőkre utaló jeleket. Hiányoztak az őrző rúnák, a fáklyák füstnyomai: minden érintetlennek hatott. A töre hegyén ragyogó mágikus fényben olyan látvány tárult a varázslótanonc szeme elé, mely bizonyára szóbeszéd tárgya lenne Doranban, esetleg még azon is túl.

Mindenütt életnagyságú szobrok álltak. A falakat döbbenetesen valóságos festmények borították. Egy nő szobra különösképpen megragadta az ifjú varázsló képzeletét: gyönyörű volt és felséges, természetfeletti hatalmat árasztott magából, de olyan intenzitással, amit Alyr nem tudott mire vélni. Órákon keresztül vizsgálta a termet, s mikor otthagyta, fájdalmas hiányérzettel töltötte el. Felfedezéséről senkinek sem szólt, ám egyre gyakrabban visszatért, s egy kis idő múltán már sajátjának érezte a helyet. A szobrokkal bensőséges kapcsolata alakult ki, akárha jó ismerőseiről mintázták volna őket, a festményeket behunyva szemmel is könnyedén maga elé tudta idézni. Az összes szereplőnek nevet adott, fantáziájával próbálta kitölteni tudásának szakadékait. Kedvence természetesen a fiatal nő alakmása volt.

Suttogják, a magányos félelf megismerte itt a szerelmet is - mindjárt a legrettenetesebb formáját, a teljeséggel reménytelent. Egyre több időt töltött termében, lopva minden kényelmi felszereléssel ellátta, titkát azonban tovább őrizte, mintha az életéről lett volna szó. Olykor elnyomta az álom, ám mikor felébredt nem tudott visszaemlékezni, hol-merre járt Noir kegyelméből. Vágyott ismerni az Őidők művészeit, modelljeiket, s persze történetüket. Vajon mit keresnek itt?

Tudta, hogy mindössze két esélye van, ha teljesíteni akarja vágyát: vagy időmágiával kezd foglalkozni, s akkor bonyolult varázslatok segítségével visszailleszhet a múltba, hogy külső szemlélőként tanúja legyen a terem építésének - vagy nekromanta lesz. Bízott benne, hogy a szobrok egykor élő embereket ábrázolnak, s tudta, a nekromancia lehetőséget nyújt számára, hogy kis időre a kőbe idézze az egykor mintául szolgáló embereket. Ő pedig beszélni akart velük, nem tétlen szemlélője lenni életük ellopott pillanatainak.

Nagy volt hát a meglepetés, mikor bevonult a Szarvtoronyba, s még nagyobb, mikor húsz évvel utóbb anyai örökségét egy folyosójárat megvételére költötte. Legendák keringenek arról, hogy végül sikerült megidéznie a szoborban lakozó nőt, s hogy az azóta is rendre megjelenik neki, de tény, hogy Alyr Arkhon sosem vett maga mellé eleven asszonyt, ámbátor sokan próbálták elnyerni kegyét.

Lord Critai

Bestiárium

Leviuur

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: K

Sebesség: 90 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 10

Támadó érték: 30

Védő Érték: 50

Célzó Érték: -

Sebzés: K6

Életerő pontok: 18

Fájdalomtűrés pontok: 28

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: 4

Pszi: speciális

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 25

Ynev különös teremtményeinek ismertetésében ezúttal egy ragadozó gyíkfajról szólnak, mely meglehetősen egyedi módot fejlesztett ki a zsákmányszerzésre. Egyfajta mentális csapást mér áldozataira, melyek ettől elkábulnak, elájulnak, esetleg bele is pusztulnak a támadásba. A leviuur, lévén alig másfél méteres, többnyire csak kisemlősöket, madarakat támad meg, mivel nagyobb zsákmánnyal nem tudna mit kezdeni. Kaméleon módjára képes színét változtatni, így tökéletesen el tud rejtőzni, s addig nem is igen mozdul meg, míg a préda el nem pusztul csapásai alatt.

Bármilyen furcsa, e teremtmények komoly veszélyt jelenthetnek az értelmes lényekre is. Ennek oka szociális viselkedésükben keresendő.

Rendkívül agresszíven védik ugyanis egymás ellen a területüket. Egyetlen leviuur nagyjából egy négyzetkilométeres területet ural, és az esetleges behatólójait kíméletlenül megtámadja. A küzdelem mindig életre-halálra szól, ez alól csak a párzasi időszak jelent kivételt. Egymás speciális mentális kisugárzását nagyjából egy kilométerről megérik, érzékelni képesek azonban a pszi energiát is. Egészen pontosan az alkalmazott pszi diszciplínákat fedezik fel, és ezeket is (a természet tréfája) rivális fajta behatólásaként értelmezik - tehát támadásba lendülnek.

A leviuur megközelíti a behatólókat, és a legerősebbnek tűnő ellenfélnek támad mentális fegyverével. Legerősebbként azt érzékeli, aki a legtöbb pszi-pontot „érő” pszi-pajzsokat tartja fenn. A támadáshoz 50-100 méterre kell megközelítenie az ellenfelét, de nem kell látnia őt. A harc a következőképpen zajlik. A leviuur körönként egyszer 4d10 erősségű csapást mér az ellenfélre. Ez a dobott értéknek megfelelő pontot vesz le az áldozat pszi-pajzsából, a következő sorrendben: először a dinamikus pajzsokat bontja le; mivel a leviuur támadása nem sorolható a hagyományos értelemben vett mentális és asztrális támadások közé, nem meglepő, hogy egy csapása egyaránt bontja

mindkét pajzsot. Ha elfogy a dinamikus pajzsok védelme, akkor ugyanígy következnek a statikus pajzsok. Ezek elsöprése után a csapások Fp, majd Ép sebést okoznak. Mivel a leviuur halálig folytatja támadásait, az adott távolságon belül az élőlények jelenlétét is megérzi. Ha egy megtámadott társaságban több pszi-alkalmazó van, az első eleste után a gyík sorrendben a legerősebbet fogja megtámadni. Támadását mindaddig folytatja, amíg minden behatolóval nem végez. Pszivel támadni a leviuur-t ugyancsak nehéz dolog. Minden állatnak 40+5d10 értékű pajzsa van. Ez is speciális védelem, nem azonos a pyarroni-módszer pajzsával - ám a Pszi-ostrom diszciplinával elvileg ez is megsemmisíthető, mintha statikus-pajzsot akarnánk semlegesíteni. A védelmét veszített leviuur azonnal beszünteti a támadást, és menekülni kezd. Ha ekkor újabb támadást kap, nyomban elpusztul. Azt azonban meg kell jegyeznünk, hogy a leviuurt egyszerűbb lelőni, mint saját eszközeivel legyőzni. Azért ez sem nehézségektől mentes feladat. Mint azt már említettük, a leviuur kaméleonként változtatja a színét, remekül álcázza magát. Felfedezésére minden karakternek 20% esélye van - persze csak akkor, ha tudja, mit is kell keresnie. Alapfokú erdőjárás vagy vadászat +20%-ot jelent. E képességek Mesterfokú elsajátítása esetén +40% az esély a felfedezésére. Ismétlem, csak abban az esetben, ha tudják, mit keressenek.

A leviuur sosem támad olyanra, aki nem használ pszi energiát (tehát pajzsai sincsenek). S még egy szerencsés dolgot meg kell említenünk: ez a különleges gyíkfajta a trópusi erdők ritka lakója.

Nardael

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 110 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 25-60

Támadó érték: 50-100

Védő Érték: 90-200

Célzó Érték: 10-75

Sebzés: fegyvertől függ

Életerő pontok: 10-50

Fájdalomtűrés pontok: 40-175

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: speciális

Pszi: -

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: -

Jellem: élet

Max. Tp: 20-250

A Nardael ősi elf szó, jelentése A Fák Lelke. Ez persze elég pongyola fordítás, hiszen az elf nyelv árnyaltságát meg sem közelíti a közösként használt pyarroni. Azonban úgy vélem, a név e fordítása is kellően visszaadja a nardaelek lényegét. E valóban ősi faj rejtőzve éli életét, a legsűrűbb erdők mélyén. Származásukról csak néhány elf regéből szerezhetünk információkat. E történetekből a nardaelekkel foglalkozó kutatók azt a következtetést vonták le, hogy a fákkal valamiféle szimbiózisban élő humanoid fajról lehet szó. Az elfek persze megmosolyogják az ilyen magyarázatokat; ők azt

mondják, a nardaelek egyek a fákkal. Az tény, hogy az első elmélet semmiféle magyarázatot nem ad a nardaelek különleges képességeire. Ha egy elfet kérdezzük, ő valószínűleg olyasmit fog válaszolni: Értsd meg az erdőt, s megérted a Nardaelt. Persze, egy elfnek ez mindent elmond, de egy kívülálló számára csak egyike az elfek közmondásosan ködös szólásainak.

Amit tudni kell egy nardaelről, az a következő.

A legtöbb erdő mélyén található egy ligetszerű terület, ahol az erdőre legjellemzőbb fának néhány tökéletes példánya áll. Az ilyen ligetekben mindig akad legalább egy forrás. Ha valaki egy tökéletes békét árasztó, csodálatos fákkal szegélyezett forráshoz ér, szinte biztos lehet benne, hogy egy nardael birtokán jár. Ilyen helyen tilos fát vágni, vagy bármely növényt szántsándékkal megsebezni, elpusztítani. Ha mindenáron tüzet akar gyújtani, csak elhalt, a földön heverő gallyakból tegye az utazó. A forrás vizét ne szennyezze, a tisztásra betévedő állatokat ne bántsa. Mert bizony sok állat szeret e vízből inni, hisz' itt tökéletes biztonságban van. A ragadozók sem támadják meg a területre betévedt, vagy bemenekült áldozatukat. Előfordulhat, hogy a pihenő parti mellett egy szarvascsorda vonul inni a forráshoz, ügyet sem vetve a kalandozókra. Aki nem tud ellenállni a csábításnak, az bizony számíthat a nardael haragjára. A nardael egyébként a liget körüli erdőterületet is a birtokának tekinti, itt sem enged semmiféle erdőirtást, nagy vadászatokat.

A nardael ritkán mutatkozik. Humanoid, leginkább egy elfre hasonlít. Hogy nő vagy férfi, az esetenként változik, de mindig fiatalos külsejű.

Ha valakiket netán meg kell leckéztetnie, rendkívüli képességekről tesz tanúbizonyságot. Egy nardael hatalma egyenes arányban áll a ligetén álló fák számával. A legkisebb ligetek tíz-tizenkét, míg a legnagyobbak száz-százötven fából állnak. Egy „tíz fás” nardael a minimális, míg a százötven fát birtokló nardael a maximális harci értékekkel rendelkezik.

Fegyvereik speciálisak; kívánságra bármelyik a kezükben terem, így egy nardael akár körönként tud fegyvert váltani, minden nehézség nélkül. Karddal illetve íjjal harcolnak, szükség szerint. Kardjuk anyaga fa, ám minőségben a legjobb acélokkal vetekszik; ha azonban valaki mégis eltöri, a következő körben már egy újabb lesz a nardael kezében. A karddal, melynek sebzése 2k6, körönként kétszer támad. Az íjjal szintén kétszer lő - itt meg kell jegyeznünk, hogy a CÉ-jéhez hozzá kell adni a Mf fegyverhasználat adta bónuszokat, és az elf íjnál feltüntetett értékeket. Sebzése ennek is 2k6. A nyílveszők kívánságára jelennek meg az íj idegén. Tán mondanunk sem kell, hogy egy nardael az Erdőjárás képzettségben messze felülmúl egy mesterfokon képzett kalandozót.

Remek harci tudásán kívül mágikus képességekkel is bír. Hatalmától (fái számától) függően naponta 20-120 Mana-ponttal rendelkezik. Ezeket úgy szerezheti vissza, ha egy órát a fái közt pihen. A következő mágiákat alkalmazhatja:

- Bárd fénymágia
- Pap Élet szféra
- Boszorkány rovarfelhő, düh kioltása, láthatatlanság, álomvarázs
- Boszorkánymester Villámtagadás
- Varázslói elemi mágia, kivétel az elemi tűz mozaikok

E képességeivel harcol a nardael, ha nincs a saját ligetében. Amennyiben a ligetben tartózkodik, akkor a következő előnyöket élvezzi:

Körönként 2-15 Fp-t és 1-3 Ép-t gyógyul, hatalmától függően.

A liget fái, mint egymáshoz kapcsolt térkapukat használhatja. A ligeten belül 100 %-os rejtőzködéssel, lopózással, mászással rendelkezik. E képességei a ligeten kívül „csupán” 95%-osak.

Csak a ligeten kívül lehet végérvényesen elpusztítani, a fái közt halálából is regenerálódik. Persze, ligetének elpusztításával ő maga is megölhető. Ha a ligeten kívül pusztul el, és maradványait visszaviszik fái közé, a regenerálódás nyomban megindul.

A nardael szívesen segít a rászorulóknak, ha azok megfelelően viselkednek a territóriumán. Ha fennhangon hívják, esetleg előjön, bár mint azt említettem, ritkán mutatkozik. Elf hívására azonban azonnal előjön. Segítsége csak és kizárólag gyógyításra korlátozódik, bár esetleg az erdőről is kaphatunk tőle némi felvilágosítást. Az mindenesetre tény, hogy egy elf és egy nardael remekül megérti egymást, és órákig képesek beszélgetni. A nardael egyébként csak az elfek nyelvét beszéli. Talán kevés mindaz, amit itt elmondtunk a nardaelekről, hiszen egy elf órát lenne képes mesélni róluk - ha véletlenül úgy hozná a kedve -, de ismertetőnek talán ennyi is elég. A legtöbb nardael Elfendelben él, de Ynev minden nagyobb rengetegében összeakadhat vele a vándor, kivéve az Elátkozott Vidéket, Kránt és a többi közismerten „sötét” helyet. Ha egy erdőben nardael lakik, arról a környék lakói is tudnak, sőt, az esetek nagy részében mélyen tisztelik. A nardael sosem hagyja el lakhelyét. Talán ez adott táptalajt azoknak a mendemondáknak, hogy a nardaelek mesés kincseket őriznek. Persze, csak azok a botorok hisznek ebben, akik nem ismerik e teremtményeket. Igen ritka viszont a száz fánál többet számláló liget, igaz, Elfendel mélyén állítólag több száz fás nardael is él.

Még egy megjegyzés. Mielőtt a parti-gyilkos KM-ek örömmel kapnának a remek lehetőségen, felhívom a figyelmet a nardael szigorúan Elet jellemére. Az ellenséges behatólót megpróbálja elkergetni, és csak a végső esetben pusztítja el őket. De még akkor is, ha a végzetes lépésre szánja el magát, mindig meghagyja a menekülés lehetőségét.

Kőevő

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 3-4

Termet: N

Sebesség: 40 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 0

Támadó érték: 45

Védő Érték: 75

Célzó Érték: -

Sebzés: 3K6+6

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: 90

Asztrál ME: 30

Mentál ME: 15

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 85

A Kőevők Ynev különös élőlényei. Életerük a sziklás hegységek lejtője, függetlenül az éghajlattól. Leggyakrabban a Sheral bércei közt találkozhatunk velük. Miként azt nevük is mutatja,

igen különleges táplálékkal élnek - csak és kizárólag köveket esznek. A Kőevők kisebb „családokban” vándorolnak, de meg kell jegyezni, hogy a család elnevezés társadalmi szerveződésükre igen önkényes, hiszen valójában azt sem tudjuk, van-e nemük, s az együtt élő egyedek vajon milyen kapcsolatban állnak egymással. Az ember azonban szeret ismerős elnevezésekkel élni, hiszen így otthon érezheti magát olyan területen is, amihez valójában vajmi kevés köze van; az egyszerűség kedvéért maradjunk tehát a család elnevezésnél. A Kőevő család három-négy tagból áll. Kívülálló számára a csoporton belül semmilyen alá- vagy fölérendeltségi viszony nem állapítható meg. Életük is meglehetősen egyhangúnak tűnhet számunkra. A leírások túlnyomó többsége arról számol be, hogy a család tagjai valamilyen sziklás területen tartózkodtak, ahol kényelmes tempóban morzsolgatták a köveket, majd a zúzalékot hangos ropogtatással elfogyasztották. Testi erejükről kellő felvilágosítást nyújthat a látvány, amint pusztá kezükkel morzsolgatják sziklányi falatkáikat. A vártulajdonosok nagy megkönnyebbülésére a Kőevők - ki tudja, miért - nem kedvelik a megmunkált követ, csak a „természetes” táplálékot.

Maguk a Kőevők két méter magas lények. Leginkább úgy festenek, mint holmi kőből durván kifaragott, mozgó szobor. Bőrük (?) szürke, de miként a gránit, nem egységes árnyalatú. Hatalmas kezükkel kényelmesen átfoghatnák egy felnőtt férfi fejét. Minden kezükön hat tömpe ujj van, markuk szorítása rendkívüli. A férfifej hasonlatnál maradvá, ha már átfogják, játszva össze is roppanthatják. Karjuk igen hosszú, elér a térdükig, de mivel kissé görnyedten járnak, nem ritkán a földig lelóg. Ábrázatuk leginkább egy óriás elnagyoltan kőbe vésett arcmására emlékeztet, bár kissé karikatúraszerűvé teszi a széles száj. Hajuk nincs, szemük rendkívül kicsi, szinte elvész hatalmas homlokereszük alatt. Rosszabbul látnak az embereknél, hallásuk azonban jó.

Beszédük meglehetősen primitív: én, te, éhes, gyere, ennivaló - efféle szavak összefűzése, ennél bonyolultabb fogalmakat nem értenek meg. Mindehhez természetesen saját kezdetleges nyelvüket használják, amiről aligha feltételezhető, hogy rajtuk kívül bárki is beszélne. Béketűrő népség; kerülik az összetűzést, de ha harcra kerül a sor, kemény ellenfelekké válnak. Valójában kár is lenne túlságosan sok szót vesztegetni rájuk, ha nem lenne egy ránk nézve roppant kellemetlen szokásuk. E lények ugyanis úgy szeretik a drágaköveket, mint embergyerek a cukrot. A különbség pusztán annyi, hogy egy Kőevő nagyjából úgy tud ellenállni egy drágakőnek, mint a szomszédos szélén álló utazó az oázis hús vizének - s mindehhez ráadásul sokkalta erőteljesebb is egy cukorka után ácsingózó gyermeknél. Minél nagyobb egy ékkő, annál messzebből vonzza a Kőevőket, ugyanakkor a drágakövek mennyisége is befolyásolja ezt a távolságot. Általában elmondható, hogy ha a tíz méteres körzetben fellelhető drágakövek karátjait összeadjuk, megtudhatjuk, hány méterről fogják a Kőevők megérezni őket. Igazdrágaköveknél a távolság kétszeres, mivel ezeket aztán igazán különleges csemegének tekintik. Érdekes, hogy egyedülálló érzékenységük ellenére nem érzékelik az ékköveket, ha azok egy méternél mélyebben fekszenek a föld alatt.

Bármennyire is odavannak a csemegéért, a Kőevők nem támadják meg minden további nélkül a drágakövek birtokosait. Szemtanúk elmondása szerint ilyenkor odaballagnak, ahonnan a drágakövek "illatát" érzik. Kiválasztják a drágakövek tulajdonosát, majd egyértelműen a drágakövek felé, azután a szájukba mutogatnak, közben jóindulatúan mosolyogva, kérően nyújtják ki másik kezüket. Amennyiben a kövek nem látható helyen vannak, úgy azt a zsákot, ládát lökdösik amelyik az áhított ingyencsészt rejti. Ha a tulajdonos menekülni próbálna, akkor a lehető legfinomabban, de hathatósan megállítják. Pár percig kéregetnek csak, aztán fokozatosan bedühödnek és a mosoly lehervad arcukról. Egyre dühösebben kéri, s ha akkor sem kapják meg, amit akarnak, hát elveszik.

A Kőevők gyomra az emésztéshez nagy hőt termel, így az ingerült Kőevőt szó szerint fűti a düh. Egyre erősebb hőaurát fejlesztenek maguk köré, s ahány kör óta dühöse, annyi E-s az aura erőssége. Természetesen ennek megfelelő a védelmük minden hideg alapú, illetve víz elemeket tartalmazó

varázslattal szemben; a hő alapúak nem hatnak rájuk. Az aura két méter átmérőjű, és mivel a Kőevők közelharcba bocsátkoznak azokkal, akik megakadályozzák az imádott csemegéhez jutást, az ellenfelek számoljanak a hő okozta sebekkel is. Ha mindez nem lenne elég, a lények minden tizedik körben "kiköpik" a bensőjükben tomboló tüzet. Ennek hatása megegyezik a M.A.G.U.S-ban leírt Tűzgolyó varázslattal, Erősítése pedig fele az éppen aktuális aurájuknak.

Bőrük 5 Sp-t levéd minden fizikális sebzésből, legyen az fegyver vagy varázslat. Mindennemű asztrális varázslatnál figyelembe kell venni, hogy a drágakövek iránti vágyódásuk 50 E-s asztrális Vágy mozaiknak felel meg.

Közelharcban számolni kell továbbá azzal, hogy hihetetlen kemény kültakarójuk kellemetlen hatással lehet bizonyos fegyverekre. A vágófegyverek normál sebzésük felét érik csak el, s a közönséges kardok pengéje minden ütésnél 30 százalékban eltörik. A 63 Mp-os Rúnakard 20, míg a 93 Mp-os rúnakard 10 százalékban törik el. Az ennél erősebb mágiával készült fegyverek nem sérülnek a Kőevőkkel folytatott harcban. Egy Kőevő harcmódorából adódóan képes mindenféle fegyvert eltörni (Fegyvertörés Képzettség pusztakézzel, Mf).

A Kőevők, mint már mondtuk, amúgy békés népek, csak akkor gurulnak be, ha valaki megtámadja családjuk egy tagját, vagy nem kapják meg kedvenc csemegéjüket. Egy szó mint száz, kedves kalandozók, ha egy csapat Kőevő ácsorog este a tábor szélén, és jóindulatú mosollyal a drágaköveiteket kéri vacsorára, kétszer is gondoljátok meg, hogy visszautasítjátok-e őket. Könnyen lehet, hogy - ha másképp nem megy - füstölgő és péppé vert tetemeitek felett fognak csemegézni.

Kránai harci kutya, avagy a gyilkos falka

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: változó

Termet: E

Sebesség: 125

Támadás/kör: 3

Kezdeményező érték: 30

Támadó érték: 90

Védő Érték: 120

Célzó Érték: -

Sebzés: K6+1/K6+1/K10+1

Életerő pontok: 25

Fájdalomtűrés pontok: 85

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: 15

Pszi: speciális

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: halál, káosz

Max. Tp: 85

Kránban, mágia segítségével kitenyészített harci eb, mely messze felülmúlja egy átlagos, harcra idomított kutya képességeit. Leginkább területek őrzésére alkalmazzák őket. E fekete, égő tekintetű, egy méter marmagasságú fenevadak megfontolt és ravasz gyilkosok. Hogy egy adott területen mennyi

van egyszerre, az természetesen attól függ, mennyit vásárolt a terület gazdája. A velük való találkozás maradandó élmény - legalábbis annak, aki túléli. A behatolókat elsőnek észlelő egyed (szaglásuk, hallásuk és látásuk duplája egy átlagos vadaskutyáénak, azonkívül 20 méterig látnak infra tartományban is) becserkészi és megfigyeli őket. Különleges mentális kapcsolat révén társait és gazdáját is értesíti a behatolókról.

A gazda azonban csak akkor képes efféle kapcsolatot kialakítani állataival, ha járatos a Pszi Kyr metódusában. E kapcsolat segítségével képes bármely kutya érzékszerveit használni, és a kutyáknak utasításokat adni. Az adott utasítás csak olyan színvonalú lehet, mint amelyet szóban is adhatunk egy ebnek (támadj! kövesd! stb.). A kutyák kizárólag gazdájuktól fogadnak el utasítást, akár szóban, akár Pszi segítségével. Erre a vásárláskor kondicionálják őket. A gazdának nem tanácsos azonban állandóan „nyitva” tartania elméjét a kutyák előtt, mert igen kimerítő minduntalan érzékelni a farka mentális hullámain - ami leginkább vad érzetek állandó közvetítését jelenti.

A kutyák igen vadul támadnak, mellső mancsaikkal és fogaikkal ejtenek sebet áldozatukon. Nyáluk - talán mondanunk sem kell - mérgező (6. szintű, azonnali hatású kínméreg). Sikertelen mentődobás esetén további 1k10 Fp sebzést jelent. Sikeres mentődobás felezi a nyál okozta fájdalmat. A mágikus tenyésztés eredményeképpen a harci kutyák nem érzik, illetve uralják saját fájdalmukat. Ennek köszönhetően nem esnek össze Fp-ik elvesztése esetén, hanem halálig harcolnak. Ha a megrendelő négynél több kutyát vesz, akkor mindenképpen kerül egy vezér is a farkába, a következő harcérték módosítókkal: TÉ: +10; KÉ: +10; VÉ: +5.

Csak Kránban lehet ilyen állatokat beszerezni, áruk nyolc-tíz arany körül van. Persze, arra senki ne gondoljon, hogy két egyed beszerzése után majd maga tenyészti őket, mert (szerencsére) szaporodásra képtelenek.

Kalandozóknak semmiképpen nem ajánlott a tartásuk, mert Kránon kívül sehol nem látják szívesen e fenevadakat - bár van néhány nagyúr, aki az eredeti ár többszörösét is hajlandó lenne kifizetni egy farkáért.

Szólnunk kell e kutyák még egy különleges, jellegzetesen Kránra valló képességéről. Amennyiben gazdájuk erőszakos halállal hal, lehetősége van távozása előtt kapcsolatot létesíteni a farkával. Ekkor már nem ő érzékel az ebeken keresztül, hanem fordítva - kutyái használják a gazda szemét, orrát, fülét. A kutyák, melyeket a gazda halála amúgy is sokként ér, kitörölhetetlenül rögzítik a végső képet, az utolsó ingereket. Márpedig ez a gyilkos halálos ítéletét jelenti, még abban az esetben is, ha „láthatatlanul” támadott, mivel a szaga még így is elárulhatja. Ha a gazda látja a gyilkosát, vagy csupán egyetlen idegen szag érzékelhető, akkor a kutyák csak erre az egy személyre összpontosítják gyűlöletüket, ellenkező esetben minden szóba jöhető lény veszélyben van. Addig üldözik a tettest, amíg el nem pusztítják, vagy maguk el nem hullanak. Nem állhat elébük semmi, hihetetlen ideig képesek árkon-bokron át követni prédájukat. Beszélnek olyan farkáról, amely Kránból Erionig követte áldozatát. A város előtt hullottak el, a fogadásukra kivonult városőrség kezétől. Bár egynémely arénatulajdonos is sokat adna egy-egy példányért, nehéz beszerezhetőségük miatt ritka attrakciói a viadaloknak.

Lakatos Péter

Ynev krónikái

Ó-Pyarron pusztulása

Részletek egy Krad-lovag naplójából

3672 a Dal második hava

Aggasztó hírek érkeznek a déli határról. Enysmoni kémeink jelentése szerint a nomád nemzetségek rendkívüli tanácskozásokat tartanak egymásnak. Ha a közös rablóhadjárat gondolata feledtette el velük az ősi ellenségeskedést, újabb nomádjárás lehetősége fenyeget.

3672 a Tudomány harmadik hava

A nemzetségek - az évezredben egyedülálló módon - hadiesküt tettek a Nagy Kánnak, aki így többmillió sereg felett rendelkezik. Ha a civilizált világ felé indul, csak az Istenek állíthatják meg.

3673 a Pusztítás harmadik hava

Enysmoni kémeinket leleplezték - az Istenek legyenek irgalmasak hozzájuk - többé nem kapunk híreket odaátrol. Az utolsó jelentés szerint kráni tanácsadót láttak a Nagy Kán oldalán. Hótakaró lepte be a sztyeppét, immár bizonyos, hogy a háború várat magára olvadásig.

3673 a Halál első hava

A Három Pajzs készül az ostromra. Megerősítik a falakat - már amennyire az évezredes építőmunka után még lehetséges - készleteket halmoznak a kazamatákba, fegyverbe szólítják az ország lakosságát.

3674 a Dal első hava

A hó béklyójából szabaduló Enysmon egy ködös reggelen nomád ostromgyűrűre ébredt. A város térkapuját lezárták: Enysmon magára maradt. Még nem tudni, milyen méreteket ölt a Nagy Kán hadjárata, de valószínűsíthető, hogy újabb nomádjárás vette kezdetét. Pyarronban az élet változatlan.

3674 a Dal második hava

Képzett fejedelmek hatoltak be Enysmonba, és az éj leple alatt feldúlták a város mágikus védelmét biztosító rúnákat - szervezettségük és hatékonyságuk Kránra vall. A védtelenül maradt várost előzönlötték a nomádok.

3674 a Dal harmadik hava

Enysmon elesett, lakói tetemes veszteségek árán kitörtek a falak mögül, s elverekedték magukat Sempyerig. Sempyer és Syburr vidéke egyelőre nyugodt, Pyarron tanácsára mindkét városban Ynev-szerte híres kalandozókra bízta a védőrúnákat rejtő termek őrzését.

3674 a Tűz első hava

Yllinori felderítők szerint a nomádok - tőlük merőben szokatlan módon - előre kidolgozott haditerv szerint nyomulnak előre. A másik két Pajzsot megtévesztésként kislétszámú seregekkel támadják, míg maga a derékhad az Enysmonnál ütött résen át a sűrűn lakott, gazdag területek, elsősorban Pyarron felé tör. Chei Király százezer yllinori lovas élén üldözőbe vette őket, s a messzi Erigow is elküldte lovagjait.

3674 a Tűz második hava

A világ minden táján össze kell fogniuk a pyarroni hitközösség országainak, hogy megmentsek a szent várost a reázduló millió arcú veszedelemtől. Az Északi Szövetség válogatott seregei átkeltek a térkapun. Pyarron házai megremegtek a nehézvértezű erigowi lovak csataménjeinek dübörgő patacsattogásakor, a leányszívek gyertyaviasszként olvadtak a szálás, napbarnította ilanori lovasok perzselő tekintetének tüzében. Az ereni zsoldosok rendezett sorai láttán a csodálat moraja támadt, míg a

tiadlani kardművészek és csatlósaiak tiszteletteljes, dermedt csendben vonultak át a fogadásukra összesereglett pyarroniak kettős sorfala között.

Az Államközösség tagországai is elküldték minden katonájukat. Eljöttek Edorl és Predoc lovagjai, a viadomói Oroszlánszív Lovagrend csatatestvérei, a Hat Város lándzsával, pajzssal és rövidkarddal felfegyverzett gyalogos légiói. Syburr vértés gyalogosai és Sempyer nemesi lovassága is áttörte a gigászi végvárat ölelő ostromgyűrűt és csatlakozott Chei Király yllinori könnyűlovasságához. A Nagy Kán derékhada a két arcvonala közé került: Pyarron egyesített seregei megállították a városfalak előtt, az yllinoriak pedig elvágta visszaútját Lar-dor felé. Ha nem menekül fejvesztetten keleti és nyugati irányban - s ha az Istenek is úgy akarják - a hatalmas, eleven harapófogó két ága szétmorzsolja milliós, ámde fegyelmetlen seregét.

3674 a Tűz harmadik hava

A háború a vége felé közeledik, a Nagy Kán seregei ezer sebből vérezve kotródnak el földünkről, vissza kietlen sztyeppék uralta hazájukba. Szerinte e világon élő testvéreink önfeláldozó segítségének hála a 3673-74-es, a történelem legrövidebb nomádjárásának ígérik. Dicsőségtől ittas szövetségeseink a Három Pajzson túlig szándékoznak kergetni a Nagy Kánt... de talán túl korai még az öröm!

3674 a Harc első hava

Bekövetkezett a legrosszabb. Krán áttörte a Sötét Hegység bércein kialakított Fekete Határt, s milliós ork hordákat okádott ránk pállott bűzű barlangjárataiból. Seregeink a déli határvidék messzi sztyeppéjét járják, az orkok pedig szennyes áradatként zúdulnak le a hegyekből a Larmaron-medencébe. Vajon ki fogja megállítani őket?

3674 a Harc második hava

Minden késő. A Pyarron védelmére hátrahagyott kisszámú helyőrséget elsodorta az ork áradat. Magam is sebet kaptam: lelkem harcol a testemet gyengítő ork méreg ellen. Talán örökre megbénulok, s hátralevő életemben csak dermedten ülök a kandalló előtt, a legkisebb mozdulatra is képtelenül. Ha így lesz, naplót sem írhatok többé - az Istenek legyenek veled, bárki is vagy, ki emlékeimet olvastad.

3674 a Harc harmadik hava

Ó-Pyarron elpusztult, csak mi tartjuk magunkat a Fellegvárban. A város alattunk terül el, messze a szemhatárig lángok lobognak, pizkosszürke füstcsíkok kígyóznak az égre, porig égetett városnegyedek üszkös-fekete romjai sötétlenek. Körben dübörögnek a dobok, ha egy is rákezd, sorban csatlakoznak üteméhez a többiek - múlhatatlan, baljóslatú lüktetéssel töltve be a levegőet. Elorand Nagymester a végsőkig kitart, míg csak az Égi Templom felettünk lebeg, emlékeztetve a világot Krad isten hatalmára. Megesküdött, hogy érvényt szerez Uvel akaratának: magával viszi az orkokat a halálba. Esküjét mindannyian követtük. Az orkok élére kráni lovagok és a Belső Iskolák sötét mágusai álltak, de Elorand mágikus hatalma megvéd valahányunkat. Tündöklő fáklyafény ő, kit a legmélyebb sötétségben is bizton követhetünk, szélben csapkodó lobogó, mely alatt hadrendbe sorakozhatunk.

3674 a Pusztítás második hava

A méreg felemésztette erőmet; hajdan kidönthetetlen, erős tölgy voltam, mára szüette fa vagyok, mely az első fejszecsapásra megroppan. Elorand parancsára elhagytam az ostromlott Fellegvárat, s a Larmarion bércei közt megbúvó rendházunkba utaztam. Többé nem tartom magam az Aranykör Lovagjának!

3674 a Halál második hava

Most kaptuk a hírt, hogy a Próféta halott. Shackallor és apja fiai hozták el végzetét - oh, hogyan is szállhatott volna szembe Ranagol fattyaival. Az Égi Templom Pyarronra zuhant, maga alá temetve a Fellegvárat védőivel és ostromlóival egyetemen. Elorand esküje beteljesedett.

3675 a Tűz második hava

Orkok mindenütt. Syburr és Sempyer alatt, Viadomo hágóján, Yllinor határain. A Larmaron-medencét kráni varázslók és rablólovagok járják - oh Istenek, hogyan történhetett meg ez?! Nincsenek többé seregeink, a nomád és ork hordák szétzúzták, felőrölték őket; a túlélők a várak, erődített városok falai közé szorultak. Az északi seregek - erigowiak, ereniek, dwyllek, tiadlaniak és ilanoriak - Sempyerbe vonultak vissza, csatlakozva az Államközösség seregeinek maradványához.

3676 a Dal első hava

A tavasszal együtt beköszöntött a Káosz. Ellenségeink egymást marják a koncert: a Nagy Kán az orkokkal háborúzik, a nemzetségfők egymással, de az ork hordák között is kitört a testvérháború. Különös, ennek már örülni sem tudok - úgy tűnik Uwel isten elköltözött a szívemből. A Larmaron-medence és a Három Pajzs városaiban, falvaiban a nép viszonylagos békében, de örökös rettegésben él. Igyekszenek végezni mindennapi munkájukat, míg fel nem tűnik egy ork vagy nomád csapat, hogy elragadja a termést és az állatokat. Járványok és éhínség szedi áldozatait. Syburr és Sempyer még az ostromgyűrű rabja; a kazamatákból fogynak a tartalékok, s hamarost eljön az éhezés időszaka. Shadonból és a dzsadok földjéről többszáz ezres felmentő seregek indultak útnak, de vajon minek, hiszen Pyarron nincs többé!

3677 a Harc első hava

Továbbra is tart a háború, de többé nincsenek szövetségesek, egyezmények, határok - mindenki harcol mindenkivel. A feldúlt területeken különös mozgalom szökött szárba: négy világtáj magányos katonáiból, nemesekből és földművesekből sorra alakulnak a szabadcsapatok. Eszközökben és módszerekben nem válogatva irtják hitünk ellenségeit, a legváratlanabb helyeken tűnnek fel, a legérzékenyebb ponton csapnak le, majd elpárolognak, mintha a nap heve inná fel őket. Beszélik egy sempyeri nemes, bizonyos Nogren Preadermon áll az események mögött.

3678 a Bosszú hónapjai

Shadon serege átkelt a befagyott Shadoni tenger jegén, s a havas sztyeppén átvágva szétzúzta a Syburrt fojtogató ostromgyűrűt. Hihetetlen Domviknak és az ő papjainak hatalma, hogy megóvták a katonákat a csontig hatoló fagytól és az éhezéstől.

3678 a Vizek harmadik hava

A dzsadok partra szálltak Predocban, a hajók árbocainak sokasága felülmúlta a lar-dori erdők sűrűjét; a vitorlák felett a Hat Város, Shadon, és a Kereskedő Hercegségek zászlói lobogtak. Az irdatlan sereg megindult dél felé.

3679 a Harc hónapjai

Fordult a kocka. A dzsad sereg úgy szeli az ellene sorakozó ork és nomád hordákat, ahogyan az őket szállító hajók orra szelte egy esztendővel korábban a Gályák Tengerének habjait. Enysmon szétszóródott népe közös lobogó alá gyűlt ismét, s visszafoglalta feldúlt, porig égetett otthonát. Uwel nevében sok nomád vér folyt azon a napon.

3680 a Hatalom hónapjai

A Szabadcsapatok harcedzett, megfélemezhetetlen sereggé gyarapodott, élén a rettenthetetlen Norgen Preadermonnal. Amerre vonulnak ork és nomád vér áztatja a talajt, s újból pyarroni zászló bomlik a várak bástyáin.

3685 a Tűz második hava

A Nagy Kán haldoklik; megüresedett trónjéért a nemzetségfők egymás torkának ugranak majd, bár a Kán, hogy halogassa ami elkerülhetetlen, újabb hadjáratra küldte seregét. A szükség ismét összekovácsolta a szövetséget Krán orkjai és a nomádok között; a Szabadcsapatok távollétében, óriási veszteségek árán bevették Sempyert. Az esemény, bár a város szempontjából tragédia, a hosszú háborúnak csak jelentéktelen mozzanata, mert mondják, a hírre hazaindult Nogren Preadermon, s hamarosan elhozza a városba Uwel üzenetét.

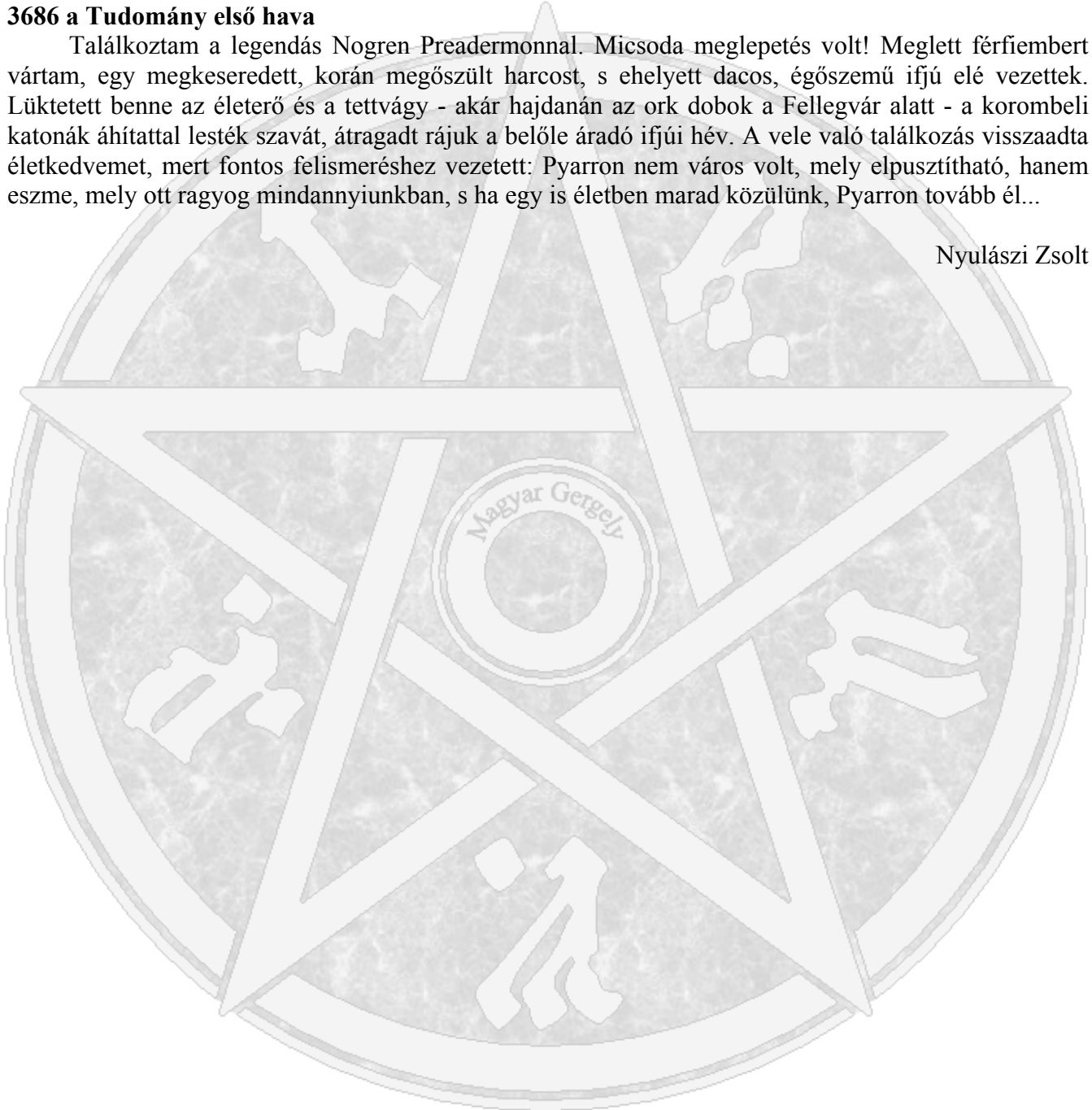
3685 a Harc negyedik hava

A Dúlásként ismerté lett másfél évtizedes háború utolsó jelentős csatája Sempyer falai alatt zajlott. A Szabadcsapatok hősi küzdelemben visszafoglalták a várost Krán orkókból, sötét lovagrendekből és elvetemült kalandorokból toborzott seregétől.

3686 a Tudomány első hava

Találkoztam a legendás Nogren Preadermonnal. Micsoda meglepetés volt! Meglett férfiembert vártam, egy megkeseredett, korán megöszült harcost, s ehelyett dacos, égőszemű ifjú elé vezettek. Lüktetett benne az életerő és a tettvágy - akár hajdanán az ork dobok a Fellegvár alatt - a korombeli katonák áhítattal lesték szavát, átragadt rájuk a belőle áradó ifjúi hév. A vele való találkozás visszaadta életkedvem, mert fontos felismeréshez vezetett: Pyarron nem város volt, mely elpusztítható, hanem eszme, mely ott ragyog mindannyiunkban, s ha egy is életben marad közülünk, Pyarron tovább él...

Nyulászi Zsolt



Shadoni boszorkányság

„Óvakodjatok a Gonosztól, mert nem tudhatjátok kiből lakozik! Csak úgy óvhatjátok meg lelketeket, ha hiszitek Domvikot, az Egyetlent, ha minden erőttökkel őt szolgáljátok. A mi feladatunk az, hogy megvessük lábunkat hitünk földjén és harcoljunk a Sátán és a gonosz erők praktikái ellen. Jól jegyezzétek meg! A mágia, mely nem Domviktól ered, bűnös; a Gonosz adja azt híveinek, hogy eltévelyítsen általa a helyes útról, s hogy elpusztítson minket. Nem más az, mint a szent erő megcsúfolása, torz utánzata az Egyetlen hatalmának. Figyelmezzetek rám! Mindenki, aki nem Domvikot szolgálja, a Gonosz elátkozott erejét növeli, még ha jóságosnak is gondolja magát. Szegény eltévelyedettek! Azt hiszitek, csupán azért, mert jónak nevezitek hamis isteneiteket, megmenekülhettek a kárhóztól?! Minden, amiben hisztek, csak káprázat; torz istenkép, vagy magának a Gonosznak alkotása! Domvik az Egyetlen, igaz Isten, aki biztonsággal vezérli lelketek hajóját az élet csábításoktól zátonyos tengerén... És Óvakodjatok mindenekelőtt azoktól az asszonyszemélyektől, kik mézes beszédükkel és csábító mosolyukkal megtévesztenek benneteket! Ellenetek törnek, hogy hamis szavaikkal, ártó varázlataikkal megszerezzék halhatatlan lelketeket. Hangjuk hazug, csábít és öl; a boszorkányok a Sátán szolgálói, nyomorult bűnösök... és ti is azok vagytok, ha kételkedtek bűnösségükben. Ártalmasak a varázstudók is, kiknek varázshatalma nem Domviktól ered. Démoni erejüket csak pusztításra használják; termőföldjeinket sivárrá változtatják, folyóinkat kiszáritják. Feldőlják temetőink földjét, hogy szeretteink testét eretnek szertartásaikon megszenteltelenítsék, vérüket mocskos, bűzös folyadékaikba keverjék, ezzel hosszabbítva saját hitvány életüket. Minden cselekedetükben Domvik ellen törnek, az Ő művét próbálják rombolni. Boszorkányok, boszorkánymesterek, varázlók és idegen papok - egyforma mind! Csak egyet akarnak: elzúllasztani a Domvik által alkotott világot. Nem tudhatjuk, ki állt be a Démonok seregébe. Orcájukat elrejtik az igaz áhítat álarca mögé, így tévesztve meg áldozataikat. Bizony mondom néktek: higgyétek Domvikot! Csak erős hitetek az, mely kimenthet titeket a Gonosz karmai közül!”

(Idézet cardinalis Anghiari inkvizitor shadleki beszédéből)

Nem telik el úgy nap a Shadon Birodalomban, hogy ne végeznének ki valakit boszorkányság vádjával. Minden műveltsége, kultúrája és kifinomultsága ellenére a Birodalom megszállottként üldözi a varázstudókat. Az eretnekek kézre kerítésére a Tela-Bierrában székelő Harmadik Arc Inkvizíciós Liga hivatott. Nevük Domvik harmadik arcára utal, az Eretnekek Ostorára. Hatalmuk azonban nem terjed ki egyformán minden tartományra.

Hálózatuk a Birodalom szívében, Shadon tartományban a legerőteljesebb, itt minden városban, faluban akad megbízottuk, aki ügyel rá, hogy ne férközhesen farkas a bárányok közé. Majd' mindenki a Liga ügynöke vagy besúgója; az idegeneket gyanakvó szempárok kísérik útjukon. A Liga módszerei szigorúak, de nem kegyetlenek, tagjai tudós papok, akik a papi mágia minden fortélyát ismerik. Ha mégis nehézségeik támadnának egy-egy boszorkánnyal, azt egyszerűen elküldik Tela-Bierrába, ahol maga a Főinkvizítor vagy nagy tudású megbízottai hallgatják ki a bűnöst. Shadonban vallási téren is szigorú rend uralkodik, a bírák megvesztegethetetlenek, s bár a legkisebb gyanú is elég, hogy a Liga mozgásba lendüljön, magához az ítélethez már cáfolhatatlan bizonyíték kell.

Shadlekben a rend már meglazult, és bár a látszatra mindenki gondosan ügyel, az érintettek tudják, hogy egy tömött erszény bizony megváltoztathatja az ítéletet. A várost uraló három, s a tartományt kézben tartó öt nemesi-klán befolyása az Egyház helyi szervezetében is jelentős. Ameddig egy „ügy” nem nő túl a tartomány keretein, pénzzel és kapcsolatokkal következmények nélkül

elboronálható. Természetesen a versengő klánok gyakorta használják fel egymás ellen a Ligát. Bármekkora is azonban a szabadosság a tartományban a mágikus tanokat illetően, a túlzott kihágások kiváltják a Liga ellenlépéseit.

Ronella a kereskedők városa, s ez rányomja bélyegét az itteni boszorkányüldözésre is. Errefelé gyakori a tehetős vádlott, ámde igen ritkán találhatik bűnösnek. A vetélytársaikat bevádoló kereskedőcsaládok gyakorta állítanak ki hamis tanúkat és készítenek hamis bizonyítékokat. Éppen ezért a Liga tevékenysége a tartományban sokkal inkább az ártatlanok felmentésében nyilvánul meg, semmint a boszorkányok felkutatásában.

A Felföld mindig különbözött a Birodalom többi részétől. A Shadoni Tenger partvidékén az egymással hadakozó, marakodó kiskirályokat a Fejedelem gyakorta nem képes megfékezni, az eldugott falvakba nem ér el az Inkvizíciós Liga keze. Az egymást váltó rablólovagok a legkülönbözőbb módokon viszonyulnak a boszorkánysághoz: akad renegát, aki maga is támogatja a varázstudókat, saját hatalmát akarván erősíteni; van aki vallási megszállottként irtja őket, és akad olyan is, aki ügyet sem vet rájuk. A viszálykodó nemesurak gyakran a Ligát is megkísérlik bevonni harcaikba: feljelentik egymást, vagy elfogatják az ellenfél embereit és önkényesen, koholt vádak alapján máglyára vetik őket. A felföldi módszerek jóval keményebbek, mint a Shadoniak; bevett szokás a kínzás és a meghurcoltatás. Gyakorta mondják, kár a papok varázserejével bajlódni, mikor egy tüzes fogó hamarabb megszerzi a kívánt információt. Jellegzetes felföldi nemesúr a vallási fanatikus Carma de Vio, ki művészetnek tekinti a kínzást, olyannyira, hogy könyvet is írt róla A kínzattatás nemes művészete, miként az a mestereknél szokás címmel. Művében részletes alapossággal írja le a szokásos kínzási módszereket, az égetéstől a létráig és a hüvelykszorítóig, legvégül pedig felsorol néhány egészen különleges tortúrát is. A Liga természetesen nem helyesli de Vio gróf és a hozzá hasonlók nézeteit, ámde ritkán avatkozhat be a keményfejű felföldiek bolondságaiba.

A partvidéktől távolabb eső "vadfelföldön" az Egyház vajmi kevés befolyással rendelkezik. Az átkok és babonaságok sújtotta vidékre épeszű ember, a helyi lakosságon kívül, be nem teszi a lábát. Itt nem számít eretnekségnek a mágia ismerete, sőt, olykor a túlélés egyetlen biztosítóka - a hittérítőket, akik balgán mást prédikálnak, többnyire sietve agyonverik, mielőtt még bárki fejét telebeszelnék ostoba tanácsaikkal.

A Felföldnél már csak Corma-dinán vészesebb a helyzet. A szigetcsoport általában megközelíthetetlen, lakói egyszerű, bár meglehetősen barbár népek. Ha jég veri el a termést, szökőár borítja be a partokat, Corma-dina lakói az ördög praktikáit látják a dologban, bűnbakot keresnek és találnak is: a boszorkányok személyében. Természetesen ezeken a barbár szigeteken ritkák az igazi boszorkányok, inkább csak vajákosok és szegény parasztasszonyok akadnak - ez azonban senkit nem zavar; csak az a fontos, hogy az unalmas hétköznapiakat kiszínezza a látványos máglyaláng. Persze, a gyanús nőszemélyekről be is kell bizonyítani, hogy bűnösök. Erre való a tűzpróba, a vízpróba és más hasonlóan bölcs - a Liga által egyébként tiltott - megoldások. Ha a vádlott összekötözött kézzel elmerül a vízben, akkor ártatlan volt, ám ha fennmarad, akkor bűnös, mert a Sátán szolgálai könnyűek. Ha megégeti a tűz a kezét, bűnös, mert Domvik megvédi az ártatlanokat. (Mindebből következik, hogy jobban kedvelik a tűzpróbát, hiszen a vízben többnyire elmerülnek az „ártatlanok”, ebben pedig nem sok érdekesség akad.) Corma-dinán tehát időről időre fellángolnak a máglyák; egy-egy véresebb időszakban majdhogynem falvak pusztulnak ki, máskor meg évtizedekig semmi sem történik.

Mindeme üldöztetések ellenére varázstudók Shadonban is akadnak, nem is kis számmal. Azon papoknak és szellemileg megbízható bölcseknek, akik elérik a Canus, az Ezüsthér vallási fokozatot, lehetőségük nyílik a varázslói mágia tanulmányozására és tanulására. Az Egyetlen országa így védekezik a világ más tájain fellelhető folyamat ellen, miszerint a mágia nyújtotta hatalom könnyen a Gonosz oldalára taszítja a szellemileg éretlen beavatottat. Kétségtelen, hogy ez a filozófia az egykori

Godoni Birodalom hagyatéka, ahol a mágia oktatása szorosan összekapcsolódott a szellemi tökéletességre való neveléssel.

A fent említett viszonyok alaposan megnehezítik a Shadonba tévedő külvilági, vagy kívülálló (a mágiát jogosítatlanul ismerő) varázslók helyzetét, hiszen akadnak, akik megérik Zónájukat. A népesebb városokban - amilyen Shadon, Berrana-roda, Tirre, Cadare, Eracale - a varázstudó inkvizítorok többfelé is elrejtik Zóna Varázsjelüket, így rögtön észlelik ha más, ismeretlen Zóna kerül azok közelébe. Ily módon a külhoni avagy jogosítatlan varázslókkal szemben a Liga rendkívüli hatékonysággal működik. A fogságba ejtett vádlottat gondos alaposággal vizsgálják meg, leginkább lelki, szellemi érettségére kíváncsian. Az olyan varázshasználót, akit többször elcsábítottak már a feketemágia nyújtotta előnyök (Kisajtolás, Léleklopás...stb.), tévedhetetlenül felismerik és kíméletlenül kivégzik. Akik megfelelnek a magas szoros erkölcsi követelményeknek, kiutasítatnak a Birodalomból - erős kísérettel, de bántatlanul távoznak.

A Boszorkánymesterek helyzete talán a legkevésbé irigylésre méltó. Mivel az Inkvizíciós Liga szakemberei töviről-hegyire ismerik mágiájuk minden fortélyát, a varázslatok hatásáról és mellékhatásáról rögvest felismerik a boszorkánymester jelenlétét. Ettől fogva - fáradságot és költséget nem kímélve - vadásznak rá, s ha személyazonossága bebizonyosodott, kérdés nélkül kivégzik - általában máglyán.

Mint az eddigiekből is kiviláglott, az Inkvizíciós Liga emberei kíméletlenek, de igazságosak; munkájukat magas szoros tevékenységnek érzik, mely nélkülözhetetlen a sok millió hétköznapi ember lelkének megóvása érdekében. Paptársaikhoz képest számtalan különleges képességgel rendelkeznek, mely segítségükre van a Gonosz szolgálóinak felkutatásában és leleplezésében. Elsősorban is alaposan ismerik a mágia minden formájának megnyilvánulásait, s magas vallási fokozaton a varázslói mágiát gyakorolhatják is. Kétszeres hatékonysággal (Erősséggel) alkalmazzák a papi mágia azon varázslatait, mellyel mások jellemét, lelki tisztaságát fürkészhetik ki. Képesek ezen túl a Kyr-metódus Asztrál Szem és Auraérzékelés diszciplinájának használatára is, valamint érintésre megismerik a leplezetlen mágiát.

Az Inkvizítorok Titkos Társasága, más néven a Titkos Inkvizíció a Domvik Egyház bonyolult és szerteágazó hierarchiájában többször is felbukkanó, majd ismét nyomtalanul eltűnő szál. Valójában ott áll minden nagy horderejű döntés hátterében, szürke eminenciásként irányítja a hatalmas Egyház szervezeti működését. Tagjai a kívülállók számára az egyházi hierarchia különböző szintjein álló tisztviselők csupán - a Titkos Inkvizícióhoz való tartozásukat szigorúan titokban tartják. Kivételesen művelt, kiemelkedően tehetséges emberek, kikre a szervezet általában már ifjúkorukban felfigyel. Vallási (teológiai) fokozatuk egyöntetűen magas: Albus, Candidatus vagy Canus. Két nevet használnak, kettős életet élnek; két személyiségük összetartozását a legritkább esetben leplezik le. Egyik életük gyakorta egy nem sokra becsült, vagy csekély hatalommal rendelkező papé, míg másik énjük legendás, óriási befolyással rendelkező Titkos Inkvizítor.

Az Inkvizítorok Titkos Társasága az Egyház helyes mederben tartását, a visszaélések és kihágások megakadályozását tartja egyik feladatának. Érdekes, bár szükségszerű, hogy leggyakrabban az Inkvizíciós Ligát kényszerül kérdőre vonni, elejét véve az igazságtalanságokhoz vezető felesleges túlbuzgóságnak. Hasonlóan kemény kézzel bánik el a Gonosz, a Káosz szolgálatába álló papokkal és más egyházi személyiségekkel is.

Ezzel máris elérkeztünk a Titkos Inkvizíció másik, legfontosabb feladatához: a Gonosz elleni küzdelemhez. A titkos szervezet tagjai súlyos titkok ismerői, olyan titkokéi, melyek megzavarnák az egyszerű emberek, de még a kevésbé megtisztult papok elméjét is. Tudói a titoknak, hogy Domvik hite, a szertartások, tanítások, példázatok és szentekről szóló históriák valójában nem, vagy egészen másként estek meg, s hogy az egész misztérium nem más, mint gondosan felépített emberi alkotás. Olyan jótékony hazugság, mely segíti az egyszerű embereket szellemi tisztaságuk megőrzésében, nem

zavarja össze a fejüket a teljes igazság számukra követhetetlen bonyolultságával. Hiszen az emberi természet elzárkózik az elől, amit nem ért - Isten valós lényét megérteni pedig kevés elme képes -, miáltal letévedne az útról és martalékává lenne a Káosznak és teremtményeinek, a Démonoknak. A titkos tanítás szerint az Egyetlen nem más, mint az Univerzumot összetartó erő, mely küzd a Káosz erői, a Gonoszság és a Démonok ellen, s melynek a más vallások által hitt istenek csak egy-egy részét képezik. Nem cáfolja ezen istenek létezését, pusztán kimondja, hogy ők nem maga az Egész, csak annak egy-egy része - éppúgy, ahogyan az angyalok sem egyenlőek istennel. Az ember - aki gyarló, s a tőle ennyire távoli, egyetemes hatalmat képtelen átfogni a tudatával - az említett isten-szilánkokban hisz. A Domvik hit se nem több, se nem kevesebb más vallásoknál, abban különbözik tőlük, hogy nem egy létező isten-szilánk alakja köré kovácsolták, hanem tudatosan megtervezték. Aszerint alkották meg, hogy a lehető legtöbb esélyt biztosítsa a léleknek a Lélekvándorlásban való helyes előrehaladáshoz. Domvik tehát abban a formában, miként az emberek tisztelik, nem létezik, mert ő maga az Egyetlen, a mindenképp felett álló Egész. Ezt a súlyos titkot természetesen kizárólag a társaság belső tagjai ismerik, még kívülálló papok előtt is titokban tartják, bármily magasan is álljon az illető a ranglétrán; hiszen ha kitudódna, széthullana a vallás, és millió tanácstalan lélek válhatna a Démonok könnyű prédájává. Az Inkvizítorok titkos társasága titokban küzd a Gonosz és a Démonok ellen. Az általa megalkotott közismert szertartások, szent gyülekezetek is azt a célt szolgálják, hogy távol tartsák az egyszerű emberektől a Démonokat. A megelőzésen felül természetesen rendelkezik a fertőzés eltávolítására alkalmas erőkkel is: varázslókkal, fejtavadászokkal - ám ez már egy másik cikk témája...

Nyelvbéklyó név

Típus: mentál

Mana pont: 8

Erősség: 20

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: mentál

Ezt a varázslatot boszorkányok és boszorkánymesterek egyaránt használhatják, de mivel Shadonban dolgozták ki - a kíméletlen üldöztetés ellenére, rejtett szövetségekben élő varázshasználók, hogy titkaikat nagyobb biztonságban tudhassák - és másutt nem terjedt el, Játékos Karakter csak akkor tanulhatja, ha ezt élettörténete indokolja (vagy, ha valamiképpen megszerzi magának). A béklyó egy szóra, kifejezésre vagy névre alkalmazható, megköti a varázslat alanyának nyelvét, így az nem képes kimondani az érintett szót. Nem csak kimondani nem tudja, gondolataiban sem képes megfogni azt, leírására is képtelen. Többszöri alkalmazásával egész szótár béklyózható le egyazon alany tudatában. Amennyiben az áldozat beleegyezik, a varázslat időtartama maradandó, csak a béklyót kötő tudja feloldani; ha a varázslat az áldozat akarata ellenére történik, időtartama egy hét. Erőssége további egy Mana-pontért öttel növelhető.

Szabó Kata és Nyulászi Zsolt

Fegyverek

Az Ynev fegyverei vértjei sorozat 3. része

Szálfegyverek

Fegyverekkel foglalkozó cikksorozatunk immáron harmadik részét tarthatod kezében, kedves olvasó. Ez alkalommal a szálfegyverekkel foglalkozunk.

Kezdjük némi magyarázattal - mi is pontosan a szálfegyver? Sokan - tévesen - úgy tartják, minden, nem löporral működő kézfegyvert szálfegyvernek hívnak, ám ez nem igaz. A szaknyelv a hosszabb-rövidebb egyenes nyélre rögzített lándzsa, kopja vagy alabárdhegyet illeti ezzel a megnevezéssel.

Amint már a nevükből is kiderül, a szálfegyverek közös jellemzője tehát hosszú nyelük. Ez azonban nem jelenti azt, hogy használatuk is ennyire hasonló lenne, hiszen a szálfegyverek között megtaláljuk a szúrásra, vágásra, zúzásra használt alakokat éppúgy, mint a hajítófegyvereket. A szálfegyverek népes családja - bár a kalandozók nemigen kedvelik - nagy népszerűségnek örvend a különböző tájak és országok reguláris hadseregeiben. A kopják kivételével szinte valamennyi válfaja gyalogos fegyver, olyannyira, hogy a legtöbb seregben a gyalogos katonák jó egyharmada ilyen fegyvert használ. A szálfegyverek - méretüknél fogva - még lovasok ellen is ütőképessé teszik a gyalogosokat. Az egyes szálfegyverek kialakítása is sok hasonlóságot mutat. A hosszú, finoman munkált nyélre köpü (lásd Fegyverek 2.) segítségével erősítik fel a fejet, amit általában oldalpántokkal erősítenek meg. E pántok feladata részben a fej szilárdan tartása, részben pedig a nyél védelme. Érdekes megfigyelni, hogy a hegy és köpü aránya mennyire jellemzi a fegyver használatát. A hosszabb, nagyobb erővel, netán lóról használt kopják, lándzsák hegyei rendszerint rövidebbek, míg köpüjük hosszabb. A kisebb erőhatásoknak kitett gyalogsági fegyvereknél ez éppen fordítva áll.

A szálfegyverek hatalmas előnye - és közkedveltségük egyik legfontosabb oka -, hogy rohamozásra és roham megtörésére egyaránt alkalmasak. (Ne feledjük, a M.A.G.U.S. rendszerében roham esetén az okozott sebzés kétszeresen számít - de csak a Kezdeményezést nyerő félnek!) A másik lényeges előny szintén a hosszúságban rejlik - az ügyes lándzsás egy kardot forgató ellenféllel úgy tud végezni, hogy az a közelébe sem férközhet. (Ebből ered az alabárd magas Védőértéke.)

A legelterjedtebb és legváltozatosabb formában megjelenő szálfegyver az alabárd. Nyele általában 2-4 méter hosszú. Ahány tája csak van Ynevnek, annyi féle és forma fejjel készítik. A több száz, esetenként több ezer éves kísérletezés eredményeképpen igen letisztult, célratörő formákat nyertek. Megfigyelhető azonban némi egyezés az alabárdok különböző típusai között is. Alapvető felépítésben mindegyik tartalmaz egy egyenes vagy enyhén görbülő pengészt, egy hosszabb-rövidebb egyenes dőfőhegyet, valamint egy ütőtüskét a bárdpenge hátoldalán. Hogy azután ezen elemek közül melyik kap nagyobb hangsúlyt, illetve melyiket hanyagolják el, s milyen alakban, variációkban jelenítik meg őket, az adja az egyes fegyverek eredetiségét. Ez a három alapelem látja el egyben az alabárd három alapvető funkcióját - a vágást, a szúrást illetve a zúzást. A harmadik megsegítésére az ütőtüskét gyakran tompára és súlyosra készítik. Előfordul az is, hogy az ütőtüske vagy a bárdlap csőre hosszabb és erősen hátrahajlik - ez különösen lovasok lerántásánál nagy előny. Mindezen előnyei mellett persze megvan a maga hátránya is, nevezetesen, hogy túlságosan nagy; ez pedig a kezelését, szállítását, forgatását meglehetősen nehézkesé teszi. Lomhasága Kezdeményező Értékében és a

körönkénti támadások számában is megmutatkozik. Az aprólékosan kimunkált, gyakran díszítésekkel ellátott fej miatt meglehetősen drága fegyver.

Egészen más jellegű eszköz a hajítódárda. Hossza ritkán haladja meg a másfél métert, de rendszerint még ennél is rövidebb. Viszonylag könnyű fegyver, elsősorban dobásra kiegyensúlyozva. Hegye keskeny, hosszúkás levél alakú. Nyele többnyire nem igazán kidolgozott, mindössze a közepén alakítanak ki egy bőrrel betekert markolatot. Ha netán közelharcra használnák, akkor is gyakran egy kézben forgatják, a hegyet lefelé, előre tartva. Az északi államokban viszonylag hosszú hegygel készítik, így két kézzel megfogva vívásra is alkalmas. Abasziszban különös változatát használják. Ennek hegye jó fél méteres, s nem köpüvel illeszkedik a nyélre, hanem annak hasítékába szorítják. A hegy egyébként a hosszú (kb.40cm), vékony, kör, négyszög vagy háromszög keresztmetszetű tőből és a rövid, szintén szögletes átmetszetű csúcsból áll. Mivel a csúcs és a hegy ilyen vékony, nem akad el a nyél vége, könnyen átúti a pajzsot és elér a mögötte rejtőző harcosig. Ez a fajta hajítódárda kifejezetten a falanx harcmodor ellen alakult ki. Közelharcra nem alkalmas, de egy gyalogos akár négy-öt dárdát is elbír. A keleti barbárok különösen jó dárdavetők hírében állnak. A titkuk egy egyszerű, mégis igen hatékony megoldásban rejlik. Ők nem a dárdát markolják meg és dobják, hanem egy úgynevezett dobófába illesztik, és úgy vetik ki. A dobófa rövid, egy-két arasznyi faragott fadarab, egyik végében kanálszerű mélyedéssel. Ebbe a mélyedésbe támasztja a harcos a dárdát, és a dobófát meglendítve hajítja el azt. Ez - a parittyá elvéhez hasonlóan - jócskán megnöveli a dobás erejét és így hatékonyságát is. Ha a KM úgy határoz, egy dobófával bánni tudó harcosnak +1 sebzmódosítót adhat a hajítódárdára - a dobófa használata azonban külön fegyverdobás képzettséget igényel.

A könnyű kopja az alabárdhoz hasonlóan közkedvelt és elterjedt fegyver. Egyes helyeken nevezik dzsidának is. Felépítésében nem sokban különbözik a dárdától, feje azonban valamivel nagyobb, nyele hosszabb, hozzávetőleg két méter, és az egész fegyver súlyosabb. Bár ezt is dobják néha, inkább gyalogos közelharcra készült. Lóról is alkalmazzák néha, de sohasem főfegyverként. Kialakításánál fogva ideális rohamozásra, az ellenfél felnyársalására. Gyakran díszítik a fej alatt kis zászlóval vagy lőszőr fonattal. Tiadlanban kedvelt gyalogsági fegyver, külön forgatási stílusa is kialakult. Nagyjából a hosszúbot forgatására emlékeztet azzal a kivétellel, hogy a kopjával kizárólag szűrőtechnikákkal támadnak. A lovas kopjahasználat leginkább Ilanorban és Yllinorban dívik. Fontos, hogy a könnyű kopja, amit gyalogosok is használnak, nem keverendő össze a könnyűlovas kopjával, ami csak a lovasság fegyvere. Ilanorban mindkettő elterjedt, de míg a lovaskopját fő fegyverként, öklelésre tartják, a közönséges kopját csak kiegészítésként. Bevett harcmodor ugyanis, hogy az első könnyűlovas rohamban kopját vetnek az ellenfélre (mégpedig a könnyű kopját), majd szablyával, karddal folytatják az ütközetet. A kopját a vágató lóról vetik ki, szinte az utolsó pillanatban, egy-két méterről elengedve a fegyvert, így kihasználva a roham előnyeit. A szabályok nyelvére lefordítva ez a következőt jelenti: a lovas rohamoz, kihasználva az ezzel - és a mesterfokú lovaglással - járó előnyöket, majd a célpont közelében elhajtja kopjáját. Ilyenkor automatikusan övé a kezdeményezés, hiszen az ellenfélnek ekkor még esélye sincs megütni, azaz az ő támadása fog duplán sebezni. Ezek után elrobog ellenfele mellett, közben kardot ránt, majd pedig visszafordul, s jöhet a közelharc - ha még van kivel.

A könnyűlovas kopjával kapcsolatban először is hibajavítással kezdeném: a M.A.G.U.S.-ban a sebzésénél 1k6 szerepel - tévesen. A valódi sebzése 2k6. A könnyűlovas kopját a gyalogos változattól eltérően sohasem szokták dobni, kizárólag öklelésre szolgál. Felépítésében egy túlméretezett, három-négy méter hosszú lándzsára emlékeztet. Általában könnyű vérteszettű lovasság vagy gyalogosok ellen használják. Fejlettebb változatainál bőr vagy fa tárcsát húznak rá, ami a kopjas karját és testét védi. A leglényegesebb különbség a nehézlovas kopjához képest, hogy a lovas - ha jobb kezében tartja - a ló jobb oldalán dőf vele. A nehézlovas kopját ezzel szemben a ló nyaka mögött keresztben tartják, és a ló bal oldalára dőfnek vele. A nehézlovas kopja egyébként a könnyűlovas változat nagyobb, súlyosabb

kivitele. Hossza az öt métert is elérheti, a kézvédő tárcsa pedig szerves része a nyélnek. Jellegzetes lovagi fegyver, a lovas fémvérteken külön kopjatartó kampót - úgynevezett ord-ot - alakítanak ki a kopja tartásának megkönnyítésére.

Az öklelőkopját a lovas jobbjával megmarkolja, s könyökével az oldalához szorítja. Támadáskor kiemelkedik a nyeregből, merev lábbal megtámasztja magát a kengyelben és a nyereg hátsó kápáján, így ér el megfelelően szilárd tartást. A könnyűlovas kopját még valamennyire lehet irányítani menet közben, a nehezet viszont alig. Efféle harcmodor a lovagok és paplovagok körében dívik igazán, különösen a Pyarroni Államközösségben, Shadonban és Kránban.

Minden szálfegyver közül talán a legelterjedtebb a lándzsa. Szerkezetében rengetegféle és fajta hegygel készítik. Sokfelé dobják, másutt közelharcra használják. A Sperial déli lejtőinek tövében élő nomád nép lándzsája alig másfél méteres, azonban ennek majdnem fele az élesre fent hegy, amivel úgy is harcolhatnak, mint más a karddal. Említést érdemel még a dzsádok széles pengéjű, két méteres lándzsája, ami már talán átmenet az alabárd felé, a keskeny, szögletes gorviki, és a hihetetlenül hosszú yllinori lándzsa. Egyes helyeken külön kultúrája alakult ki a lándzsavívásnak. Északon - főleg Abasziszbán és Toronban - a lándzsának egy egészen különleges válfaja alakult ki - a pika. Ez a két és fél méteres döfőalkalmatosság félelmetes fegyver. A két méteres nyél végére erősítik a fél méteres, szögletes átmetszetű, vékony szuronyt, amit ugyan nem éleznek ki, de annál hegyesebbre fennek. A nyárs tövében kis, kerek fémlap található, ami a védekezést, az ellenfél fegyverének megakasztását szolgálja. Elkészítése nagyon egyszerű és olcsó, mindazonáltal hihetetlenül hatékony lovasok ellen, ezért Abasziszbán és Toronban a hadsereg nagy részét ilyen fegyverrel látják el. A pika az Északi Szövetség országaiban is ismert, ott azonban kevésbé használatos.

A szigony leginkább a halásznépek munkaeszköze, fegyverként csak akkor forgatják, ha rákényszerülnek. A visszafelé fogazott, hosszú, vékony hegy igen súlyos sebeket ejt, ha a döfés után hirtelen kirántják. A szigonyvetők fegyverük végéhez gyakran vékony, erős zsinort erősítenek, amivel azután vissza tudják rántani az eldobott eszközt. Ez lényegében a halászat során alakult így, de harc közben is szívesen alkalmazzák, hiszen segítségével egy kör leforgása alatt újra fegyverükhöz jutnak. A szigony másik változata a háromágú szigony, ami eredetileg szintén halászatra szolgált, ám jelenleg már sokkal inkább a gladiátorok cégére, semmint a halászoké. Leginkább Abasziszbán elterjedt, ahol a viadalokon gyakran hálóval együtt használják. Alapvetően kétféle alakban készítik. Az elsőnél a három hegy egy síkban, egymás mellett helyezkedik el, a másikon pedig körív mentén. Mindkét fegyver kiválóan alkalmas fegyvertörésre és lefegyverzésre. E képzettségek használatakor a szigonyt használó harcos +10-et kap TÉ-jére. (Af: TÉ -15; Mf: TÉ +10).

A szálfegyverek minden előnyét és hátrányát egybevetve megállapíthatjuk, hogy bár széles körben elterjedtek, kalandozóknak mégsem tanácsos ilyet forgatni, hiszen kezelésük, szállításuk sok helyet kíván, körülményes. A fentiek alapján inkább a KM színesítheti az NJK-k - városőrök, katonák, gladiátorok - fegyverzetét.

Kuvik

Magisztérium 3

A varázsló és a fizika

Ó, ha tudnád, kedves olvasó, mennyi kérdés foglalkozik az ynevi mozaik-mágia és a mi jó öreg Földünk középiskoláiban és műszaki egyetemeken oktatott fizika összefüggéseivel. Számítlan lenyűgöző és elborzasztó ötlet érkezett. Hallottam már varázslóról, aki a hatás-ellenhatás elvén, hátrafelé fordított tenyeréből tűzcsóvát lövellve hasította Pyarron egét; mi több, szembesültem a mágiából megalkotott atombombával is. Láttam forgatható, egymás hatását kioltó telekinézis varázsjelekkel mozgatott égi szekeret, és végrehajtó varázsjellel pingált pálcákból összeeszkábált, tűznyilakat szóró géppuskát. Részvétem az imígyen gondolkodó játékosoknak, mert ennek vége! Azaz, ki tudja? Rágjuk át alaposan a témát!

A M.A.G.U.S. szerepjáték, ami annyit tesz, hogy a Játékos beleéli magát karaktere szerepébe. Másként megközelítve a kérdést: a Játékos és a karakter két külön személyiség: alkalmasint másként gondolkodnak, más a jellemük, a természetük, és mások az ismereteik a világuk dolgait illetően. Arra szeretnék kilyukadni, hogy a karakter nem tudja ugyanazt, amit a vele játszó Játékos. Elismerem, hogy a mozaik-mágia megkövetel a varázsló karaktertől néminemű kémiai és fizikai - vagy legalábbis ennek látszó - tudást, de ez nem azonos a Játékos ezirányú képzettségével. (A varázslók anyagszerkezeti és kémiai ismereteiről az előző számban már esett szó!) Egyrészt, korántsem biztos, hogy a varázsló karakter is olyan lelkesen tanulmányozza az említett reál tárgyakat, miként gazdája. Másrészt, ha bele is merül a témába, egészen más oldalról közelíti meg. Ezen azt értem, hogy nem feltétlenül jutnak eszébe a Játékos számára hétköznapiak számító tárgyak és jelenségek mágikus alteregói. Egyszerűen másként gondolkodik, mert más a világ (Ynev), ahol él, más problémákra keresi a választ, más elvárásokat támasztanak vele szemben a társai. A varázsló nem fizikus, mert egy fizikus sosem lenne képes rá, hogy oly mélyen elmerüljön ködös, okkult tanokban, ami már meghozza a várva várt eredményt. Egy fizikus annyi magyarázat nélkül való, számára érthetetlen és elfogadhatatlan dologgal szembesülne, ami vagy az örületbe kergetné, vagy szükségszerűen gyökeresen megváltoztatná a szemléletét. Csak azért, mert a mozaik-mágia többé kevésbé logikus, az érthetőség kedvéért fizikai törvényekhez hasonlóan felépített rendszer, még mágia marad! Senki ne közelítse meg egy fizikus szemszögéből (a Légiesség lesz az első témakör, ahol visszaadja a diplomáját!).

Ugyanakkor kétségtelen, hogy Ynev világán a mágia vette át a technika szerepét, s teremtette meg sokhelyütt ugyanazt a jólétet. Vagyis nyilvánvalóan kialakultak a mágián alapuló tapasztalatok, olyan gyakorlati alkalmazások, melyek hasonlíthatnak földi megfelelőikre. Akadnak varázslók, akik a gazdag nemesek kényelmét szolgáló eszközök kiagyaltásával töltik idejüket, s némelyikük fejében, ha a szükség úgy hozza, a fenti ötletek is megfoghatnak. Ehhez azonban korábban éveket kell eltölteniük kisstíliú pepecseléssel, hogy kialakuljon bennük ez a fajta technokrata és elvtelenül haszonleső látásmód. Nem véletlenül nyilatkoztam róluk ilyen lenézően - dacára annak, hogy kétségtelenül szép számmal élnek Yneven, megbecsülésben és gazdagságban -, hiszen a más szemléletű varázslók, akik magasztos, okkult célokat látnak maguk előtt, szintén végtelenül lenézik őket.

Lássuk, ki is a technokrata varázsló! A Pyarroni Okkult Tudományok Egyetemén hat fő szakot ismernek: Mágiaelmélet-filozófia, Archeológia, Demonológia-liturgia, Politika-haditudományok, Mechanika-kinetika, Mágikus művészetek. Ezen szakok bármelyikéhez tartozik is egy növendék, a mágia minden fejezetét elsajátítja, a különbség nem a tananyagban, sokkal inkább a tanulás közben kialakuló szemléletben mutatkozik meg. A maradék öt szakkal ezúttal ne foglalkozunk - legyen elég

annyi, hogy a kalandozó varázslók általában és ebben a sorrendben az első négyből kerülnek ki -, hanem tekintsük át a Mechanika-kinetika szakot, mert ez áll legközelebb a tárgyalt témakörhöz. Először is, az innen kikerülő varázsló nem szívesen adja a fejét kalandozásra. Neki műhelyre, szerszámokra van szüksége - legkönnyebben még arra lehet rávenni, hogy utazzon el Kharéba... ám akkor évekre ott is reked. Az ő szemlélete meglehetősen közel áll a technokratához: benne már feltámadhat az igény, hogy a fent említett mesés holmikot elkészítse, ám korántsem biztos, hogy rendelkezik a kellő fizikai ismeretekkel. Tudása leginkább a mechanikában és a kinetikában, ezeknek is mágikus segédtudományaiban nyilvánul meg. Ide tartoznak a mágikus érzékelők, telekinézis, forgatás varázsjel, egyebek. Az ilyen varázslónak bizony már eszébe juthat az égi szekér, vagy a géppuska gondolata - de még ekkor sem tartunk az atombombánál!

Most jön tehát a Kalandmester feladata, mert végsősoron ő jogosult eldönteni, hogy egy adott varázsló karakter mire képes. Ha az említett szakról származik, különösképpen, ha megjárta Kharét (vagy a hasonló, ám jóval kevésbé kifinomult el Sobirai műhelyeket), s ha élettörténete megmagyarázza, miként került egy kalandozó csapatba, nos, akkor mechanikán és kinetikán alapuló varázslatokat, mágikus tárgyakat nyakló nélkül készíthet - amennyiben lehetősége nyílik rá. Egyéb esetben az efféle trükkök az NJK varázslók fegyvertárába tartoznak, s a KM rendelkezik felettük. Persze, az ilyen NJK az alapismereteken túl vajmi keveset tud a démonokról, vagy a mentálmágiáról. Végezetül egy kapcsolódó, de nem csupán varázsló karakterrel rendelkező játékosokat érintő téma. A sokat ígért Kiegészítő Szabályokban szó esik majd a kinetikus mágiáról, a mágikus érzékelőkről és a telekinézis különféle változatairól, ahogyan a Mechanika nevű, mindenki által elsajátítható képzettségről is.

Elég a varázslókból; a Magisztérium második részében mindenkit érdeklő villámkérdésekre fogok válaszolni. Érdekességük, hogy ezúttal nem a M.A.G.U.S. szabályaival, hanem Ynev világával kapcsolatosak

Kik a Tarranok?

Jelenleg Yllinor területén élő, néhány tízezer főt számláló népcsoport. A legendáik szerint egykor messzi északon, egy fagyos szigeten éltek, amit a bölcsék Beriquellel azonosítanak. Máig tisztázatlan okok miatt hagyták el hazájukat; fürge, törekeny hajóikat az óceán végigsodorta Ynev keleti partja mentén, egészen a Kráni-félsziget alatti Lasmosi-tengerig. Az úton hajóik és népük jelentős része odaveszett, ezért a mai Yllinor öbleiben partra szállva, örökre lemondtak a hajózásról. Lenyűgözte őket a táj gazdagsága, s a gondtalan, új élet reményében hajóikat hátrahagyva egészen a Santriol-hegység északi lábáig vándoroltak. Itt telepedtek le és itt talált rájuk fél évezred múltán Mogorva Chei. Amúgy a tarranok irdatlan termetükről, páratlan testi erejükről, bozontos, vörös szakállukról és különleges fegyvereikről nevezetesek. Sok bölcs tréfásan a tarini törpék óriás termetű rokonainak nevezi őket.

Mekkora alapterületű Ordan tava?

Megközelítőleg tíz kilométer széles és ötven hosszú; mélysége néhol eléri az öt-hatezer métert is, de általában négy-ötszáz. Mesterséges eredetű, az itt lakók duzzasztották fel - lassanként - a SHERAL hágóján leömlő patakok vizét. Kétezer méterrel fekszik magasabban a tengerszintnél, csipkés ormú, irdatlan hegyek szegélyezik. A város a sekély északnyugati part közel ezer apró szigetén épült; míg a déli parton húzódik a jóval nagyobb területű, sokak által nem is Ordan részének tartott Alsóváros. Az Alsóvárost terjedelmes raktárházak és nyomorúságos viskók uralják, ám az északnyugati part és maga Ordan Ynev egyik legfestőibb tája.

Azonos-e a homoki elf és a szürke elf?

Nem. A homoki elf eltorzult, különös fajzat; az egyik pillanatban melankolikus belenyugvás, a következőben kegyetlen bosszúvágy jellemzi. Részletes leírására itt nincs hely. Hogy szürke elfek élnek-e Yneven, erről - bevallom - nincs információm.

Azonosíthatom-e a Domvik vallást a földi kereszténységgel?

Nem! Ebben a számban, a Shadoni boszorkányüldözésekről szóló cikkben már érintettük a témát, megpróbálom röviden vázolni a további különbségeket. A Domvik hit olyan világban alakult ki, ahol nem kérdéses az istenek léte - ez óriási különbség a földhöz képest, ahol az ateizmus bevett dolog. A vallás mélyén meghúzódó okokról az említett cikkben már írtam, annyit tennék hozzá, hogy Shadonban az Egyháznak, a papoknak sokkal kézzelfoghatóbb a feladatuk, mint a Földön. A Gonosz, a Káosz erői leplezetlenül megmutatkoznak Yneven, tőlük a közembert csak a papok védhetik meg - s kétségtelen tény, hogy ebben Domvik papjai járnak legelől az Ynevi Panteonban. Amit eddig olvashattál róluk, az éppen a kisszámú renitensről szólt, vagy azokról a kívülállókról, akik a Domvik vallás jóhírével próbáltak visszaélni. Mert renitensek természetesen akadnak, s még ha szám szerint sokan vannak is, az arányokat tekintve jóval kevesebben, mint más vallásokban. Mert bizony Yneven Domviknak több papja él, mint a világ első vallásaként tisztelt Pyarroni Panteonnak.

Domvik egyháza nem a kiváltságosok céljait szolgálja, hanem mindenekelőtt a széles néprétegeket igyekszik felvértetni a Gonosz erőivel szemben. Ezért fordulhat elő, hogy míg az egyszerű ember vakon hiszi az Egyetlent, a felvilágosult művészek, tudósok gyakorta elfordulnak tőle. Az igazán nagy tudású bölcsek pedig megint visszatálnak hozzá.

Természetesen az Egyház óriási gépezetébe több helyen is kerülhet homokszem: egyrészt a világi érdekeltségek beszüremelésével, ahogyan Shadlekben történik, vagy a babonáságokkal, miként a Felföldön látjuk. Mindazonáltal a korrupció, az önös érdekek hajszolása egyáltalán nem jellemző a papokra, különösen nem Shadon tartományban. A papság magasztos célokat szolgál, és helytáll a mindennapokban.

Összefoglalólag: a Domvik vallás az, ami a keresztény egyház lehetett volna, ha nincs a sötét középkor és a reneszánsz kicsapongás, és ha a Föld azonos lenne Yneven. De nem az!

Nyulászi Zsolt

A méregkeverés magasiskolája,

avagy a Banara útja

„Forrófejű tanonc! Ne hidd, hogy ez a tudás igazi hatalom! Ki ne lenne képes arra, hogy halálos mérgeket keverjen, ha nyitva fekszik előtte a Saronnhai Fekete Kompendium, vagy a híres warviki mester, Alderni Contorte munkája, a Fűvek és Kristályok?! ...Szép és ritka kötetek, mi több, felettébb hasznosak... Csakhogy hiányzik belőlük az esszencia, az erő, melyet csak a mágia hordozhat. Nem különbek ügyes szakácskönyveknél, csupán a céljuk más. Végtelen szakértelmük dicséri e munkák szerzőit, de mégsem jutottak tovább az egyszerű anyagnál. Lásd csak, fiam, tanulmányod következő éveit mindez megváltozik!”

- Ianoss Gal-A-Nay boszorkánymester szavai adeptusához...

Yneven kevés tudomány futott be oly fényes pályát, mint a méregkeverés. Nem sok új születhet már a nap alatt, a vajakosok, alkimisták, boszorkányok és boszorkánymesterek ezrei hosszú évszázadok alatt fejlesztették a technikai lehetőségek nyújtotta csúcsig ezt a kétes értékű tudományt. Az új vagy erős mérgek összetétele persze nem forog közkézen - minden alkotó megpróbálja megőrizni keverékének titkát, illetve csak egy-egy megrendelővel megosztani azt. Így elkerülhető, hogy a potenciális áldozatok - akik esetleg vetélytársak lennének a felhasználásban is - az anyag összetételének ismeretében ellenszert készíthessenek annak semlegesítésére.

Észak és Dél-Ynev méregismereti kultúrájában sokkal egységesebbnek tekinthető, mint például építészet vagy hősköltemények terén. „A tudás nem ismer határokat” - így szól a mondás, s a tények is ezt támasztják alá. A különböző fejedelmek klánok, boszorkány és boszorkánymester rendek gondoskodnak a tudomány eredményeinek lassú terjedéséről. Ahányféle cél, annyiféle mérge - az élővilág és az ásványok szinte korlátlan lehetőséget biztosítanak a kitartó kutatóknak a halálos készítmények előállítására. A boszorkánymestereknek azonban ez sem volt elegendő. Több mágikus utat ismernek különlegesen hatékony mérgek előállítására, de ezek közt is a legtöbb figyelmet követelő, a legnehezebb a Banara, az Élő mérge elkészítése.

Banara, a végső mérge

A Banara előállítását több, a méregmágia ezen ágát elméletben tárgyaló tanulmány megírása előzte meg. A kísérletek, kutatások azonban csupán az első gondolat megszületése után ötvenegynéhány esztendővel kezdődtek el, hiszen a felvetett ötlet és elv annyira valószínűtlennek, megvalósíthatatlannak látszott, hogy mindenki felesleges energia- és idővesztésnek tartotta a komoly kutatást. A kivételt egy kráni befolyás alatt álló városállamban tevékenykedő boszorkánymester jelentette, aki hosszú fontolgatás után belevágott a munkába. Méregkeverés és mágia - e kettő kombinációja szükségeltetett a kísérletek sikeréhez. A hosszú évek munkája olyannyira a boszorkánymestert igazolta, hogy a létrehozott mérge segítségével Sionar Gal-A-Nay, az Első, játszi könnyedséggel irtott ki három kisebb fejedelmek klánt, továbbá két, a titokra pályázó kráni boszorkánymestert. Krán ezen kérdéssel foglalkozó vezetői rövid gondolkodás után belátták, sokkal jobb egy élő szövetséges, mint egy halott ellenség, így a konfliktust ennek megfelelően rendezték. Sionart Kránba invitálták, ahol saját iskolát alapíthatott, s helytartója lett az iskolát magába foglaló

városnak és környékének. A Gal-A-Nay család vezette iskola napjainkban is virágzik, a Banara titkát csak itt sajátíthatják el az arra méltó beavatottak. A képzés két esztendő, először a közönséges méregkeverés fortélyainak megtanítására kerül sor, majd a Banara oktatására. Az iskola - rendhagyó módon a kráni létesítmények között - külhoniak számára is hozzáférhető, de a képzés árát (kerekén 1200 aranyat) drágakőben kell kifizetni az iskola megbízottjának kezébe. A játék nyelvére lefordítva, az Élő méreg készítésének titka titkos képzettség, mely 1200 arany és 25 Kp birtokában megtanulható. A képzettségnek csak Mesterfoka van, de elsajátításának alapfeltétele a Méregkeverés képzettség Mesterfokú ismerete is. A tanulni vágyónak jó referenciákkal sem árt rendelkeznie, különben tanulóévei alatt éjjel-nappal figyelni fogják a kráni kémhálózat emberei, s bizony kellemetlen következményei lehetnek, ha netán szemet szúr nekik valami apróság.

Az Út

A Banara minden beavatott számára többet jelent egyszerű méregnél, benne foglaltatik az alkotó szándékának és akaratának egy töredéke is - ennek következtében az Élő méreg minden körülmények között szimpatikus viszonyban áll teremtőjével, még a méreg hatóidejének elmúltá után is, egy teljes éven keresztül. Talán ez az egyik oka annak, hogy boszorkánymesterek nem adják el szinte senkinek, és mindig kétszer meggondolják, ehhez az eszközhöz folyamodjanak-e. Most lássuk, mire is képes a boszorkánymesteri mágia ezen különös szüleménye.

Az Élő méreg valóban él, korlátolt tudattal és cselekvőképességgel rendelkezik. Kizárólag az alkotó szándéka és hatalma határozza meg, hogy a méreg milyen tulajdonságokkal bír, de van néhány közös jellemző, mely minden elkészített méregre igaz. Mint már említettük, a Banara szimpatikus viszonyban áll alkotójával. A létrehozott méreg minden esetben akkor kezd hatni, amikor az alkotó egy gondolatban kiadott paranccsal aktiválja - addig tehát teljesen ártalmatlan folyadék, akár meg is iható, a méreg-felfedezés sem érzékeli. A Banara hatása az áldozat megmérgezése után még egy napig fennmarad, vagyis a méreg még ennyi ideig él. Amennyiben azonban az áldozat sikeresen ellenállt a méregnek, az azt jelenti, hogy a Banara már a beadás pillanatait követően elpusztult. Abban az esetben, ha a sikeresen megmérgezett áldozat vérének valaki összegyűjti, a méreg felszáll a felszínre, és lefölközhet. Az így visszanyert méreg újra felhasználható, mintha a boszorkánymester akkor készítette volna - tehát az egy nap előről kezdődik. Ezért egyes boszorkánymesterek néhány drágán és nehezen létrehozott mérget szándékosan tenyésztenek a felhasználási alkalmak között. Ez lényegében azt jelenti, hogy a mérget rabszolgáknak vagy idegeneknek adják be, ezzel biztosítva újabb napot a Banara létezésében - hiába, egyeseknek ilyen olcsó az emberélet.

Az összetevők

A Banara tulajdonságai két dologtól függenek, nevezetesen az alapanyagoktól és a beléjük szőtt mágiától. A felhasználandó anyagok különleges növényi vagy állati eredetű komponensek, esetleg drágakő vagy nemesfém porok. A legtöbb így vagy úgy, de pénzért megvásárolható, csupán a speciális összetevők beszerzését írjuk le. A többinek kizárólag beszerzési ára kerül feltüntetésre. A KM módosíthatja az árakat, az alábbiak viszonylag jól ellátott nagyvárosra vonatkoznak. Befolyásolhatja még az összeget, ha a karakter jártas a Herbalizmusban, és maga szedi össze a szükséges komponensek egy részét. Fontos tudni, hogy egy létrehozott Banara nem csupán egyetlen tulajdonsággal rendelkezhet. A leírtak közül szinte minden működhet együtt - tehát tetszőleges számú hatás elképzelhető, ha azok értelmükben nem zárják ki egymást. Ekkor a Mana-pontok és az anyagi

költségek összeadódnak. A mérég két módon is alkalmazható, lehet ételmérég vagy fegyvermérég. Az alkalmazási módok egyes hatások következtében módosulhatnak, erről bővebben a különleges hatásoknál szólnak. A Banara hatóideje azonnali, a bejutást vagy aktiválást követő kör végén hat.

Hatásai

A mérgek alaphatásai, tehát azok, melyek a mérég elleni sikertelen ellenállás esetén jelentkeznek, megegyeznek a Méregvaráznál leírtakkal. Az egyik eltérés az ott leírtaktól az, hogy mindazon hatások, melyek számban kifejezhetők, mint például a kábultság módosítói vagy az Fp vesztés, sikeres ellenállás esetén csak feleződnek, nem tekinthetők semmisnek. E szabály alól csak az alvás, ájulás és halál jelent kivételt - ezeknél a sikeres ellenállás minden esetben a bénultság negatív módosítóit eredményezi. A mérég tehát minden körülmények között hat, csak éppen sikeres ellenállás esetén hatását nem tudja teljesen kifejteni, és elpusztul. A másik különbség, hogy a befektetendő Mana-pontok mennyisége megegyezik ugyan a Méregvaráznál leírtakkal, de ezért a mennyiségért az alaperősség nem 4., hanem 6. szint, mivel ebben az esetben nem vízből, hanem értékes és hatásos komponensekből készül a mérég. A hatások összeadhatóak, tehát lehetséges olyan mérget alkotni, mely egyszerre bénít, sebez és kábulatot okoz. Ez persze közönséges mérgeknél is elérhető, de a Banara több különlegességre képes - csak megfelelő mennyiségű Mana-pont befektetése szükséges hozzá. Az alaphatások alapanyagainak ára a Mana-pont szükséglet mennyiségével azonos, ezüstpénzben.

Egyéb hatások

Személyre szóló

Mana pont: 12

Ár: 2 arany

A mágia hatására a mérég felismeri a boszorkánymester által megjelölt célpontot, és csak akkor lép működésbe, ha annak szervezetébe kerül - így a mérég más ellen nem használható fel. A meghatározott célpont ellen a Banara erőssége nem 6., hanem 8. szintű lesz. Az erősség még további két szinttel növelhető, ha a Banara olyan alapanyagot is tartalmaz, mely szimpatikus viszonyban áll a kiválasztott személlyel. A személyre szóló mérég minden olyan esetben jó szolgálatot tehet, mikor a kiszemelt áldozat előtt más is fogyaszt a mérgezett ételből vagy italból.

Átszivárgó

Mana pont: 6

Ár: 4 arany

Ezzel a hatással a létrehozott mérég átszivároghat a ruhán, és behatolhat a bőr pórusain is. A szervezetben hatását az alaphatásnál meghatározott módon fejt ki.

Haladó

Mana pont: 10

Ár: 6 arany

Az így létrehozott méreg saját, lassú mozgást végezhet, az aktiválásától számított egy órán keresztül. Így eljuthat az áldozat bőrén ejtett sebig, vagy alvó ellenfél esetén akár a szájba is beszivároghat. Megkerülheti a páncélt, az Átszivárgó méreggel együtt alkalmazva hatása még tökéletesebb. Sebessége sajnos nem nevezhető jelentősnek, az egy óra leforgása alatt csupán három métert haladhat. Az még így is könnyen elképzelhető, hogy egy páncélban elakadt lövedékről vagy fegyverről az ilyen hatással rendelkező Banara lassan bejut az áldozat szervezetébe, és a küzdelem után majd' egy órával fejt ki hatását.

Száguldó

Mana pont: 14

Ár: 9 arany

A hatás mindenben hasonlós a Haladónál leírtakhoz, de a méreg ebben az esetben gyorsan haladhat, akár ő lehet a támadás végrehajtója is. A Banara 25 km/h sebességet is elérhet, így beérheti a futó embert vagy léptető lovat. Ha a boszorkánymester útjára engedi, az aktiválás pillanatában meg kell jelölnie a méreg célpontját. A Banara ezek után villámgyorsan az áldozat felé folyik, és azt elérve megpróbál bejutni a szervezetbe, akár nyílt seben, akár az orron vagy szájon keresztül.

Légies

Mana pont: 19

Ár: 14 arany

A légiesség ezen esetben természetesen nem jelent egyet a varázslók létrehozta légiességgel. Az ilyen módon elkészített Banara apró cseppekre porlad szét, melyek mindegyike a levegőben lebegve elindul az áldozat felé. Az Élő méreg hatótávolsága 15 méter, a célpontnak ilyen sugarú körön belül kell tartózkodnia az aktiválás pillanatában. A méreg átszeli a rövid távolságot, majd a bőrre kerülve Átszivárgóként viselkedik, azaz behatol a célszervezetbe, és kifejti hatását. A méreg minden hatósugaron belül tartózkodó testére rákerül, csak a boszorkánymester szervezetében nem tesz károkat. Amennyiben a Banara személyre szóló volt, a hatás természetesen csak a kiválasztottnak érvényesül. Érdekes felhasználása a méregnek - boszorkánymesterek sokszor élnek is vele -, hogy leleplezheti a varázslói és papi láthatatlanságot, tehát azokat, melyek a Természetes Anyag mágiájának alapján, és nem fényel manipulálva vagy a szemlélők érzékeit befolyásolva hatnak. A létrehozott Banara ugyanis mágikus, és mint ilyen, nem tehető a hagyományos értelemben láthatatlanná. (Mint látni fogjuk, az Észlelhetetlen hatással bíró méreg kikerülhet a megfigyelők összes érzékének tartományából, de ezt merőben más módon éri el.) A mágikus méreg tehát por alakjában mindenkin vékony rétegben rakódik le, és ezzel kirajzolja a láthatatlan ellenfél körvonalait is. Amennyiben boszorkánymester ilyen céllal készíti el a folyadékot, feltűnő színű festékeket használ, és a legtöbb esetben mérgező alapanyagot sem alkalmaz a Banarához.

Többszörös meglepetés

Mana pont: 22

Ár: 13 arany

A méreg egyszerre több ponton támadja meg a szervezetet, így több sikeres Méregellenállás dobás szükséges a leküzdéséhez. A legtöbb ilyen méreg a szervezetbe jutás után három részre szakad, és elkezd saját útját járni a keringésben. Teljesen véletlenszerűen - de hatásuknak megfelelően -

csapnak le, ezzel háromszoros hatást érve el. Az áldozatnak ennek következtében háromszor kell sikeres Méregellenállást tennie egymás után, a méreg hatásának gyengítésére.

Romboló

Mana pont: 25

Ár: 11 arany

Ez a méreg arra szolgál, hogy az áldozat szervezetének Méregellenállását - az Egészséget nem, kizárólag a mérgek elleni rezisztenciát - drasztikusan lecsökkentsse. A méreg 10. szintű, ha az ellenállás sikertelen ellene, az áldozat Méregellenállása a következő 10 percre 6-tal csökken, minden típusú méreg ellen. Sikeres ellenállás esetén a csökkenés 2.

Türelmes

Mana pont: 25

Ár: 2 arany

A méreg aktiválása után meghatározható egy időpont, cselekedet illetve történés, mely a méreg valódi hatásának kifejlődését elindítja. A meghatározott pillanat lehet például az áldozat megsebesülése, vagy akár a naplemente is. A méreg addig marad ebben a fél-aktív, várakozó állapotban, míg a várt esemény be nem következik. A méreg elkészítéséhez egy különleges sivatagi állat, a Vízrejtő Skorpió méregmirigyének kivonata szükséges. Ennek beszerzése nem jelent különösebben komoly gondot a Taba El-Ibara-ban, de Ynev egyéb területein már igen.

Hazatérő

Mana pont: 14

Ár: 17 arany

Az így elkészített Banara, ha ellene a Méregellenállás sikertelen volt, teremtőjének hívó parancsára ismét összegyűlhet, és elhagyhatja áldozata testét. Ez meglehetősen látványos jelenség, a méreg ugyanis keresztülhatol a bőrön, majd mézszerű foltként meggyűlik a felszínen. A méreg ezek után könnyen összegyűjthető.

Észlelhetetlen

Mana pont: 17

Ár: 5 arany

A mágia hatására a méreg felfedezhetlenné válik nem csak a mágia, de a közönséges érzékszervek számára is. Íze teljesen semlegesé válik, szaga eltűnik, és láthatatlan lesz. Nem érzékelhető még tapintással sem, a megfigyelő minden érzékén kívül kerül. Ennek pontos magyarázatát eddig még a leghíresebb boszorkánymesterek sem lelték meg; jó megközelítésnek látszik az, hogy a méreg kívül helyezkedik el a szemlélők, helyesebben érzékelők figyelmén, mintha az érzékelés lesiklana róla, kizárva a tudatból az esetleg rögzített jeleket, információkat. Így a Banara akár több száz ember szeme előtt is végigkúszhat a kiszemelt áldozat arcán, anélkül, hogy a veszély gyanúja bárkiben is felmerülne. Fontos, hogy az Élő mérget alkotó boszorkánymester minden körülmények között látja a Banarát, de nem természetes színében, hanem bíborszín foltként. Az alkotó tehát tisztában lesz a méreg helyzetével, ha az látótávolságán belül tartózkodik.

Intelligens

Mana pont: 35

Ár: 75 arany

Ez az egyik legerősebb mérég, legtöbbször csak halálos hatással együtt alkalmazzák. A mérég ugyanis feltérképezi az áldozat szervezetét, megkeresi a leggyengébb pontot, és ott támad. Hatóideje emiatt nem feltétlenül azonnali, a hatás kifejlődéséig 6 kör telhet el. A mérég 10. szintű lesz, és kétszer kell ellene sikeres Ellenállást dobni. Az első arra szolgál, hogy a mérég megtalálta-e a gyenge pontot. Ha ez sikertelen, a mérég biztosan hat. A második ellenállás dobás csak akkor szükséges, ha az első sikerült. Ez a szervezet szokásos ellenállása a mérég ellen. Az intelligens Banara előállításához szükség van egy adag Kromania levél őrleményre. A Kromania ritka, sötét színű növény, az Elátkozott Vidéken él. Beszerzése komoly nehézségekbe ütközik, a boszorkánymesternek magának kell elmennie érte, vagy kalandozókat kell felbérelnie a feladatra. Ez a komponens a 75 aranyas elkészítési árban még nem foglaltatik benne.

Kovács Adrián



Bölcsek könyve

Abaszisz

Jelen alkalommal szintén nem téma, hanem származási hely szerint választottuk ki azt a néhány híres, a maga nemében meghatározó jellegű, értékes munkát, mely a következőkben ismertetésre kerül. A vizsgálódás helye Abaszisz, az abbit és a hercegkapitányok, a hírhedt boszorkányrendek és a nemesi anarchia világa. A Quiron-tenger partján fekvő állam legnagyobb alkotói nem súlyos mágiaelméleti munkákkal, vagy teológiai eszme-futtatásokkal vívták ki tekintélyüket. Könyveik gyakorlati értékükről, ötletességükről és rendkívül jól használható, dinamikus szerkesztettségükről híresek. Minden érdeklődő azonnal megtalálhatja bennük, amire kíváncsi - az abasziszi könyvek nagy része több szempontból rendszerezett tartalomjegyzékkel bír, megkönnyítve a bennük való tájékozódást. Az Északi Szövetség államainak némelyikében hajlamosak tudomást sem venni az abasziszi munkákról, Toronban ellenben szívesen tanulmányozzák őket. A leírt könyvek mindegyike asziszul íródott, így a nyelvi akadályok leküzdése jelenti az első lépést ezen kötetek megismerésében. A munkákból több toroni nyelven is olvasható, de ervre lefordítva csak egy akad köztük. A lista korántsem teljes, csupán három kiragadott kötetéről szólunk az abasziszi szerzők jeles vagy különleges munkái közül.

A jellemzően abasziszi szerzőre valló, különös című könyv, a Párostánc a kétkezes vívás rejtelmébe vezeti be az olvasót. A kötet két küzdőformával foglalkozik, a mindkét kézben tört, illetve mindkét kézben rövidkardot forgató harcmodorral. A Párostánc eredetileg alig kétszáz oldalas munka volt, sok alapttechnikával, és azok részletes magyarázatával. A megfelelő harci stílus, a kiegyensúlyozott fegyverhasználat tökéletes kidolgozásával vívott ki komoly hírnevet. A két kézben használt fegyverek szerepéről szóló bevezetőben beszámol az elvről, miszerint a párharc alatt a két fegyver kiegészíti egymást, de az ügyesebb - legtöbbször jobb - kézben forgatott fegyver a technikák alapja és indítója. A leírt mozdulatok tehát nem követelnek teljes kétkezességet a használatól, ezért meglehetősen népszerűnek bizonyultak a gyengébb képességű, de ravasz vívók közt is. Több évvel a kötet megírása után már sokan levonták a következtetést: a szerző maradandót alkotott. A leírt technikák valóban könnyen és hatásosan alkalmazhatóak voltak, bár a szépségre és az íves, lágy mozdulatokra nem fektettek túl nagy hangsúlyt - a megfogalmazott cél az egyszerűség és védhetetlen hatékonyság. A kötet írója maga is két rövidkardot forgató harcos kalandozó volt, aki életének utolsó éveit szentelte a munka megalkotásának. Cralyon Seu-Lorany, a harcos hatalmas vagyont gyűjtött kalandozásai során, és a könyv sikerét látva úgy döntött, ezt a pénzt teljes egészében új céljának végrehajtására használja fel. Az volt a szándéka, hogy a kötet, a Párostánc soha ne álljon meg gyarapodásában. Az eredeti hetvenkét technikához ő még életében további tizenkettőt írt le, mielőtt végelgyengülésben elragadta a halál. Végrendeletében azonban dióhéjban a következőt hagyta meg fiának, az ifjabb Cralyonnak:

A hagyaték célja az, hogy a kötet tovább íródjék. Minden évben két-két rövidkardos és törös technikát kell hozzáilleszteni a kötethez, ám ezeknek is tökéletesnek kell lenniük, méltónak a már eddig leírtakhoz. A leírandó technikát minden esetben egy háromtagú döntnöki tanács választja ki, a Seu-Lorany család egyik - vita esetén a legidősebb - férfitagjának vezetésével. A technika ezután felvételik a kötetbe, tovább gyarapítva a felhalmozott tudást. A technikák kiötlőinek az elfogadott technikáért 50-50 arany fizettségük.

A mester fia boldogan követte az apja által meghagyott utat, és hosszú éveken át bővítette a kötetet. A dolognak nagyon gyorsan híre ment, a mesés jutalom elnyerésének reményében minden

évben több tucat technika került a döntnökök elé. Gondos mérlegelés előzte meg minden év döntését, ezzel biztosítva a könyv színvonalának megtartását. A fiú - apja technikáinak használatával - maga is döbbenetes eredményeket ért el, tovább gyarapítva a családi vagyont. A figyelmes nevelés hatására a hagyomány tovább öröklődött, nem csak egy, de hét-nyolc generáción keresztül. A most már közel kétszáz éve íródó kötet a legnagyobb és leghíresebb ilyen munka; folyamatos bővülése továbbra is folytatódik. A Seu-Lorany család büszkén ápolja az ő által teremtett hagyományt, a könyv legújabb fejezeteiért pedig fegyverforgatást oktató iskolák, fejedelmek klánok és tolvajcéh vezetői versengenek. A család tagjai ugyanis tízévenként jelentetik meg a bővítéseket. Így az, aki előbb jut hozzá a technikákhoz a megszokott megjelenésnél, titokként kezeli tudását, mert segítségével könnyedén fölénybe kerülhet ellenfeleivel szemben. A különféle vetélytársak ezért elképesztő összegekkel gyarapítják a családi vagyont, hiszen egy kellő időben megvásárolt részlettel több éven át működtethetik iskolájukat, vagy pusztíthatják ellenfeleiket.

Persze, az élet nem mindig ilyen egyszerű, de a nagy számok törvényei jelen esetben is igazolni látszanak az elméletet. A Párostánc - mely most már megközelítőleg 300 két törös és két rövidkardos technikát tartalmaz - a legrészletesebb, kétkezes harccal foglalkozó írás. Egyetlen hátránya, hogy kevés példány készül belőle, és azok ára is meglehetősen borsos. Az anyagi áldozatokért persze bőven kárpótol az elsajátítható tudás - a kötet segítségével egy tolvaj még teljes vérteteket viselő ellenfél ellen is eséllyel indulhat a küzdelemben. A könyv csak aszisi és - egyes új fejezeteken kívül - toroni nyelven olvasható. Karakter a könyvet használva 5, illetve 10 Képzettség-pontért tanulhatja meg a Kétkezes harc Alap illetve Mesterfokát, ha két tört vagy két rövidkardot használ. További 15 Kp-ért a választott fegyvereket Mesterfokon forgathatja, az ott leírt módosítókkal. Ha még tovább tanulmányozza a kötetet, segítségével 15 Kp és három hónap gyakorlás után a körönkénti támadások számát kettőről háromra növelheti. Megjegyzendő, ez azon kevés kivételek egyike, melyek alkalmával egy karakter kettőnél többször támadhat körönként mágia vagy Pszi alkalmazása nélkül. A kötetből minden két törrel vagy két rövidkarddal végrehajtható taktikai manőver elsajátítható, melyekről a kiegészítő szabálykönyvek egyikében olvasható bővebb információ.

Következő részletesebben elemzett kötetünk tulajdonképpen egyetlen szerző három, különböző célra készített munkája majd' ugyanazon témáról. Az író első könyve, a Két arc tükre, az álcázásról, a színjátékról íródott. Eredetileg az Abaszisban oly népszerű komédiások számára született, helyesebben azon társaik számára, akik magas rangú, igényes nemesek előtt léptek fel. A könyv megismertet a legfontosabb foglalkozás és viselkedés típusokkal, leírja azok öltözködését, beszédmódját, vázlatos gondolati sémáját. Praktikus tanácsok rövid összefoglalója a Két arc tükre, mely a tökéletes szerepjáték és sablonfigura-alkítás művészetét mutatja be. Közérthetősége és a szerző tapasztalatai gyorsan népszerűvé tették, nem csak színészek, de fejedelmek és boszorkányok körében is. Az álcázás művészetének eme rövid kézikönyve gyorsan megtalálta olvasóit azok között is, akik nem a színjáték, hanem egészen más célból voltak kénytelenek időnként új arcot, személyiséget ölteni. Az író felismerte ezen olvasók igényeit is, és elkészítette a Sötét arc tükrét, mely mélységében elemezte a tökéletes álca készítésének módszerét, továbbá a gyors azonosulás módszereit megszokott, hétköznapi viselkedésű figurákkal. Ebből a kötetből sem hiányozhattak a jótanácsok és az illusztrációk. A könyv komoly alap volt sok klán és rend álcázási ismereteinek tanításakor, hasznos forrássá vált az elemző olvasók számára. Az író ezek után hat évvel, egy klánfőnök "baráti" kérésének eleget téve, megalkotta a két kötet útmutatásait összefoglaló és kiegészítő harmadik munkát, mely egyszerűen az Arcok tükre címet kapta. A könyv arról nevezetes, hogy befejezését öt év utazás előzte meg. Az író feladata ugyanis az volt, hogy ne csak az abaszisi, de az összes fontosabb északi embertípus - ha nem is pontos, de legalább jól közelítő - leírásra kerüljön. Így igazi segítséget jelentett a határokon túl is tevékenykedő klánoknak, mivel új tagjaikat alapismeretekkel ruházta fel az idegen országban elvárt

viselkedésről, öltözködési, étkezési szokásokról, a helyi etiketről. A könyv több, mint egyszerű "álcázási útmutató"; talán az első olyan, utazóknak íródott Úti könyvnek is tekinthetjük, mely nem magáért a tudásért, hanem kizárólag gyakorlati okokból született. A kötetek közül az első csak aszisz, a Sötét arc tükre aszisz és toroni, az Arcok tükre aszisz, toroni, erv és közös nyelven is olvasható. A karakter a Két arc tükre birtokában 3, a Sötét arc tükrenek olvasásával 5 ponttal kevesebért tanulhatja meg az Álcázás/álsruhaviselés képzettség mind Alap, mind Mesterfokát - amennyiben abasziszi. Külhoni számára a módosítók csak 1 illetve 3 értékűek. Az Arcok tükre minden esetben 5-ös módosítót jelent, akár abasziszi az olvasó, akár más birodalom szülötte.

Utolsó kötetünk a mérgeknél már megemlített Saronnhai Fekete Kompendium. A mérgekeverés ezen összefoglaló munkája nem is annyira újszerűségével, mint inkább könnyen követhető útmutatásaival és tökéletes megbízhatóságával vívta ki népszerűségét. A kötetet egy ismeretlen toroni és egy abasziszi boszorkánymester együtt írta, céljuk pedig egy iskoláikban jól használható, rövid, de tömör kézikönyv megalkotása volt. A két író több könyv mérgeit próbálta több-kevesebb sikerrel előállítani, és tapasztalataikat a Fekete Kompendiumban összegezték. A könyv bevezető fejezete általános tanácsokat és tudnivalókat tartalmaz, melynek segítségével még egy mérgekeverésben szinte járatlan olvasó is könnyűszerrel megérti a továbbiakban leírt recepteket. A Kompendium 40 alapfokon, és további 25 mesterfokon előállítható mérge részletes előállítási útmutatóját tartalmazza. Az alapfokú mérgek egy részét még a képzettségben járatlan is elkészítheti a megfelelő alapanyagok birtokában - igaz, az első próbák minden bizonnyal nem lesznek túl sikeresek. A könyv meglehetősen népszerű az abasziszi és toroni iskolákban, de több mendemonda is beszámol arról, hogy más országok kémei is hozzájutottak a becses munka egyes példányaihoz, és ott lefordították őket. A könyv birtokában a Mérgekeverés/semlegesítés képzettség 3/4 Kp-ért tanulható, akár Alap, akár Mesterfokon szeretné elsajátítani a karaktert.

Kovács Adrián

Fegyverek

Az Ynev fegyverei vértjei sorozat 4. része

Íjak, számszeríjak

A M.A.G.U.S. rendszerében a lőfegyverek avagy célzófegyverek külön kategóriát alkotnak, egyrészt jellegük miatt, hisz távolra képesek hatni, másrészt pedig azért, mert alkalmazásukkor a játékos Célzóértékét használja. A lőfegyvereknek számos előnye van, ezek közül a legnyilvánvalóbb az, hogy az íjat, nyílpuskát használó karakter képes úgy támadni, hogy őt nem támadják. A lőfegyvereket sok szempontból csoportosíthatjuk, cikkünkben először az íjakról, majd a nyílpuskákról végül az egyéb lőfegyverekről szólnak.

Az íj Ynev legősibb lőfegyvere, már a Crantai birodalom előtt is ismerték és használták. Legegyszerűbb formája egy meghajlított fadarab, amelynek két végét erős kötéllel vagy ínval kötötték össze. Ez a hagyományos rövid íj. Legfontosabb jellemzője, hogy az íjfa és az ideg között középen van a legnagyobb távolság. Mivel az íj felajzásakor az határozza meg a kilövés erejét, hogy milyen hosszan tudja az íjász kihúzni az ideget, ez az íjfajta nem tartozik a legjobbak közé. Elméletileg és gyakorlatilag is jobb az az íj, amelynél az ideg a közepe táján van a legközelebb az íjfához. Ezt valósítják meg a kettősívű íjak, amelyek jóval nagyobb erővel röpítik ki a vesszőt. Az előbbi kihúzása hozzávetőleg 15-20 kg felemelésével egyenértékű, míg az utóbbi 20-25 kilogrammal. Ezeket lendületből viszonylag egyszerű kihúzni, akár lovon ülve is. Szakértő kezekben meglehetősen pontosak, hatótávolságuk 80-100 méter - bár ilyen messzire a találat esélye csökken.

A kyrek használták először az úgynevezett hosszúíjat, ami ugyan lényegében nem különbözik rövid társától, de egy fontos felismerésen alapszik. Az íjfa rugalmasságát ugyanis nem csak alakjának változtatásával lehet növelni, hanem hosszának növelésével is. Minél hosszabb az íjfa, annál nagyobb erőt lehet kifejteni vele. A kyrek idejében terjedt el a másfél-két méter hosszú íjfa, amivel jó húsz méterrel kitolták a lőtávot és a célzás is pontosabbá vált. Nagy mérete miatt nehezebb kezelni, ezzel már nem lehetett volna lóhátról lőni. A kyrekre egyébként nem jellemző az íjászkultusz, bár minden nagyobb seregben akadtak íjasok, harcászati jelentőségük csekély volt. A hosszú íjhoz hasonlatos az elfek mágikus íja is. Ezt nagytudású elf mesterek készítik. Az elf íj megalkotása nem egyszerű kézműves munka, több annál - rítus. Csak egy bizonyos fafajta ágából készíthető, amelyet a megfelelő pillanatban kell lemetszeni. Ezt megelőzően az íj készítője hosszas elmélyüléssel kapcsolatot keres és talál a fával és Fliadais úrnővel, az erdő istennőjével. Ezután készíti el az íjat, amelyet mágia itat át. Amíg készül, készítője személyes, szinte már lelki kontaktusba kerül fegyverével. Mire kész az íj, gyakorlatilag saját végtagjaként érzékeli. Ez a magyarázata annak, hogy az igazi elf íjások mind maguk készítik fegyvereiket. Ha egy ilyen fegyvert elajándékoznak, eladnak vagy netán ellopnak, hatalma - bár részben így is megmarad - szinte semmivé enyészik. Mások kezében alig jobb, mint egy közönséges íj, de még így is legendák övezik az elf íjakat, és igen magas összegekért cserélnek gazdát. Az íjkészítés rituáléját csak Elfendel lakói ismerik, a kitaláltak nem, ezért Játékos Karakter sohasem készíthet ilyen fegyvert.

A nomádok találmánya a visszacsapó íj. Használják ezt a fegyvert délen és északon egyaránt. Az első visszacsapó íjas nomádok Ilanor és Enysmon őslakói voltak. A visszacsapó íj lényege, hogy az általában összetett íjfát eredeti görbületével ellentétesen meghajlítják és így teszik rá az ideget. Ekkor az íj felhúzatlan állapotban is feszül, ezt felajzásakor tovább fokozva jóval nagyobb erővel röpíti ki a

vesszót, mint közönséges társai. Mivel ez az íjfa igen nagy igénybevételnek van kitéve, gyakran több réteg fából, illetve csontból készítik, sőt néha egy fémréteget is rátesznek. Ettől sokkal szívósabb, keményebb lesz az íj - de a használatához is nagyobb erő kell. A közönséges íjak közül mindenképpen ez a leghatékonyabb, azonban kezelését elsajátítani nehéz, nagy erőt igényel, és elkészítése is körülményes és hosszú munka. Az igazán mesteri példányok éveken át készülnek. Ezek a nehézségek magyarázzák, hogy jó teljesítménye ellenére kevéssé terjedt el.

A nyílpuska vagy számszeríj lényeges előrelépés az íjhoz képest. A legfontosabb különbség, hogy míg az íjnál célzás közben az íjász erejét igénybe vette az ideg tartása, a nyílpuska esetében ez már nincs így. Ezzel kényelmesen lehet célozni, akár hosszú percek át, mégsem fárad el a harcos. Az íj az ideg elengedéskor elkerülhetetlenül berezeg egy kicsit - minél gyakorlottabb az íjász, annál kevésbé. Ez a rezgés pontatlanná teszi a lövést. A számszeríj ezt is kiküszöböli, hiszen itt külön szerkezet old ki és a kiröppenő vesszőt horonyban vezetik. Sokkal nagyobb erőt lehet vele kifejteni, hiszen nem mindig kézi erővel húzzák fel. Használata kevesebb tanulást igényel. Kiegészítő szabályként a KM úgy határozhat, hogy a számszeríj használatának elsajátításához (fegyverhasználat Képzettség) elég 2 Képzettségpont, míg a visszacsapó íj kezeléséhez 4 Kp szükséges.

A nyílpuskáknak előnyeik mellett számos hátrányuk is akad. Kézzel nem lehet felajzani, általában külön szerkezet kell hozzá. Ez lassúvá teszi, amíg egyet lő vele használója, addig közönséges íjjal kettőt vagy még többet lőnek. Elkészítése bonyolult és költséges, karbantartása is szakembert igényel. Érzékeny a környezeti hatásokra - például a vízre, ezért az ideget gyakran viaszolják. A számszeríjak sokféle méretben készülnek. A kézi változat igen finom mívés munka, kézzel is könnyedén felhúzható, de általában csak könnyű lövedékeket lő ki, amelyek az ellenfél megzavarására, esetleg megmérgezésére alkalmasak. Minél nagyobb a nyílpuska, annál nehezebb, bonyolultabb hozzá a felajzó szerkezet is. Az egyik legegyszerűbb a kecskeláb, amely gyakorlatilag egy kétkarú emelő. Egyik karját a nyílpuska tusán megtámasztva és az idegébe beakasztva a másik karját hátrahúzva lehet az ideget felajzani. Hasonlóan egyszerű a kengyel és felhúzókampó használata. A felhúzókampót a lövész széles derékszíjához erősíti, kampós végét az idegbe akasztja, majd a nyílpuska kengyelébe lépve felajzza azt. Jóval bonyolultabb a tekervény, ami egy fogaskerékből és fogaslécből áll. A tekervény fogantyúját megtekerve a tushoz rögzített fogaskerék végig „lépked” az idegbe akasztott fogaslécen, és felajzza azt. Végül a legnagyobb páncéltörő és ostromnyílpuskához motollát használnak. Ez több csigából és kötélből álló szerkezet, ahol a csigaáttételek segítségével a kötelet egy dobra tekerve lehet felhúzni a nyílpuskát. Ennek használatához külön üreget kell kiképezni a tus végén, ahová a motollát be lehet támasztani. A shadoni páncéltörő csak motollával együtt használható. A nyílpuskát nem csak az emberek használják, de az aqirok is. Bár az ő nyílpuskájuk kicsi, a benne foglalt mágia miatt mégis hihetetlen pusztítást képes véghezvinni, ha avatott kezekbe kerül. Gyakorlatilag minden lövése halálos. Használatához azonban ismerni kell az aquir mágia alapjait, így halandó ember soha nem lesz képes úgy alkalmazni, ahogyan azt készítői eltervezték.

Szót kell még ejtenünk Kahre csodájáról, az ismétlődő nyílpuskáról. Ez rendkívül gyors fegyver, körönként három nyílvesszőt lehet belőle kilőni. Yneven sokféle mágikusnak tartják ezeket a nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok. Egy kézi nyílpuskára egyszerűen csak ráépítettek egy kecskelábhöz hasonlatos felajzó alkalmatosságot, valamint egy tárat. Amikor a lövész felhúzza számszeríját, a finom mechanikus szerkezet egy vesszőt ráenged a vájatra, ahonnan azonnal kilőheti, nem fecsérelnve időt a nyílpuska megtöltésére. A közhiedelemmel ellentétben azonban nem igaz, hogy ezt nem kell felhúzni.

A nyílpuskák egy igen különös változata az arbalet vagy parittyaij, amely a számszeríj elvén működik, azonban nem vesszőt, hanem követ vagy golyót lő ki. Ereje nem túl nagy, így lőtávolsága sem jelentős. Inkább céllövészetre és apróvadak vadászatára használják főúri körökben. Közkedvelt,

mivel nők is könnyen felhúzzák. Harcértékei: támadás 1/2, sebzés 1k5, CÉ 14, KÉ 4, táv 30, súly 2 kg, ár 30 arany. Egyes birodalmakban a számszeríjat nem csak lövésre használják, hanem a reguláris hadseregben szuronnyal is ellátják. Ez egy vagy két, körülbelül arasznyi hosszúságú penge, amit a kengyel elé erősítenek. Így két kézre fogva a számszeríj tusát döfni is lehet vele. Ha az íjász közelharcra kényszerül, ezzel megvédheti magát. A szuronyvívás külön fegyverhasználat Képzettséget igényel, a szuronyos nyílpuska harcértékei: TE 10, VÉ 10, sebzés 1k6, támadás 1.

Nem esett még szó az íjából és nyílpuskából kilőtt lövedékekről. A közönséges nyílvesszők hegye szinte akármilyen lehet, de általános szokás, hogy keskeny, kúpos, esetleg 2-4 vágóél van rajta. Egyes hegyek hátrafelé recézettek, hogy nehezebb legyen őket eltávolítani az áldozatból. A számszeríj vesszői jóval nehezebbek, rövidebbek és rusztikusabbak. Nem annyira tollat, mint inkább bőrt, sőt fát használnak vezetősárnyként. Hegyük is jóval nehezebb, tömzsibb a hagyományos nyilakénál. Általában 6-10 centiméter hosszúak, tömörök és viszonylag nagy a hegyszögük. Az igazán nehéz páncéltörő nyílpuskák lövedékeinek a hegye már nem is nevezhető hegynek, mivel homorú, oldalán éles szakítóbordákkal, amelyek segítségével beszakítja a lemezevértetet.

A lőfegyverek családjába tartozik még a parittyá, ez a meglehetősen egyszerű fegyver is. Mindössze egy-másfél méter hosszú bőrszíj, ami középen kiszélesedik. Az egyik végét a parittyás általában a csuklójára rögzíti, a másikat pedig megmarkolja. A széles részbe helyezi a követ vagy golyót, majd a parittyát megpörgeti a feje felett, és a kellő pillanatban elengedi egyik szárát, kilövi a lövedéket. A parittyások általában a legszegényebb néprétegekből kerülnek ki, nem találhatók meg minden seregben.

Említést kell tennünk a fűvócsőről is, amely tipikusan a fejjavadások, orgyilkosok fegyvere. Csak lesből használható, és leginkább az ellenfél megmérgezése a cél.

Kuvik

Tűz, jöjj velem

A tűz Ynev Ősvíz alapú világán pusztító erő, irányítása, birtoklása pedig hatalom. Ordan tűzvarázslói és Sogron beavatott papjai minden kétséget kizáróan az igazi mesterei az Elemi és természetes tüzek megidézésének, saját céljaikra való felhasználásának. Az Elemi Mágia ezen ágának oly mélységeit ismerik, amelyet csak módszereik atyjai, Godon mágusai múlhattak fölül. A tűzvarázslók - mint azt többen észrevételezték már - meglehetősen kevés varázslattal rendelkeznek, különösen más mágiahasználó kasztok képviselőihez viszonyítva. Mindez igaz, de a tűzvarázslók eddig leírt varázslatai csak az Elemi Tűzzel kapcsolatos mágiákat tartalmazták, a közönséges tüzekeket befolyásolókat nem. A következőkben három varázslatot ismertetünk a Tűzmágia magasiskolájából, és hat olyat, amely a közönséges tüzekekre hat.

A Tűzmágia magasiskolája

A most leírásra kerülő három varázslat sok tekintetben különleges, de annyi közös bennük, hogy jól alkalmazva kivételesen hatékonyak lehetnek. Ezek a varázslatok - hasonlóan némely más, ide sorolható mágiához - csodálkozásra készítetik a mágiaelméletek hírneves kutatóit és megalkotóit éppúgy, mint a szerencsétlen áldozatokat, akik botor módon a tűzvarázsló ellen cselekedtek.

Hatalom aurája

Típus: tűzmágia

Mana pont: 9

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Tűzaura varázslattal, csupán egy fontos különbség van a kettő között. A Hatalom aurája nem a testtől 5-10 centiméterre öleli körül a tűzvarázsló testét, hanem annál távolabb. Az aura testtől való távolsága 5-től 150 centiméterig változtatható a tűzvarázsló kívánsága szerint. Így sokkal könnyebb lesz védekezni és támadni is, hiszen a másfél méteres maximális távolságú aura már minden rövid vagy közepes hosszúságú fegyver forgatóján sebez, ha a támadó megpróbál közelharcra alkalmas távolságon belülré kerülni a tűzvarázslóhoz. Az aura éppen aktuális távolságát a tűzvarázslónak minden esetben a kör elején kell bejelentenie, így a vele szemben állók alkalmazkodhatnak a veszedelmes tűz helyzetéhez. A tűzvarázsló természetesen támadásra is felhasználhatja az aurát, amely minden rajta keresztülhaladó személyen E-nként k6 Sp-t sebez. A varázslat 5 Mana-pont segítségével 1E-vel erősíthető, de az időtartam nem növelhető meg további Mp-k ráfordításával sem.

Tűzpenge

Típus: tűzmágia

Mana pont: 12

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 4 kör

A Tűzpenge a közepes és magas Tapasztalati Szintű tűzvarázslók egyik leglátványosabb és a legkevesebb szükségtelen pusztítással járó varázslata. Ez utóbbi szempont nem tűnhet túlságosan fontosnak egy nyílt mezőn dúló csatában, de értékes vagy könnyen lánggra lobbanó holmik között bizony nem árt az óvatosság. A varázslat - szemben sok más tűzmágiával - csak a kiszemelt ellenfelet találhatja el, így nem jelent veszélyt a környezet más tagjaira, tárgyaira. A Tűzpenge, bár nevében hasonlatos a Tűzkardhoz, merőben más alapokon nyugvó és működésében más jellegű varázslat. A mágia alkalmazásakor a megidézett Elemi Tűz nem egy fémtárgy, penge körül összpontosul, hanem a levegőben jelenik meg, különös, lebegő tűzcsíkként. Ez a tűz 4 körön át marad meg, majd semmivé enyészik. Létezése alatt önálló támadások végrehajtására képes, mintha láthatatlan harcos forgatná. Az így létrejött tűzpenge körönként egyszer támadhat, a tűzvarázsló saját TÉ-jével, a fegyver módosító nélkül. A támadás bárki ellen eszközölhető, aki a tűzvarázsló zónájában tartózkodik. A kard, mivel nincs szilárd anyaga, semmiképpen nem hárítható, viszont a mozgása meglehetősen lassú. Ezért a megtámadott nem teljes VÉ-jével, hanem csupán annak fegyver nélküli részével térhet ki a tűzből született fegyver elől. A penge sebzése E-nként k6 Sp, de ez 4 Mp ráfordításával 1E-vel növelhető. A

varázslat érdekessége, hogy egyszerre több tűzpenge is létezhet, mind a tűzvarázsló irányítása alatt. Ezzel a tűzvarázsló két-három ellenfelét is sakkban tarthatja, miközben teljes erejével koncentrálnak újabb varázslatok létrehozatalára, vagy más harci manőverre.

Kémtűz

Típus: tűzmágia

Mana pont: 6

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 8 kör/szint

Ez a varázslat azon kevesek közé tartozik, amely nem közvetlen támadásra szolgál, sőt inkább védekezésre használatos. A tűzvarázsló által megidézett Elemi Tűz sárgadinnye nagyságú gömbként jelenik meg, és egy helyben lebeg. A gömböt a tűzvarázsló mozgathatja, körülbelül egy gyorsan gyalogoló ember sebességével. Érintéskor a gömb nem sebez túl nagyot, csupán k6 Sp-t E-nként, de előnye támadás esetén a pontosság. A másik, tűzvarázslók által kihasznált előny az, hogy a gömb könnyen, viszonylag gyorsan mozgatható fényforrás. Ezzel be lehet világítani a sötétbe vesző folyosók kanyarulatát, mély vermeket és kutakat, gyanús köfűlkéket és alkóvokat. A tűz egy közepes erősségű fáklya fényével ég, így körülbelül 5 méter sugarú körben világítja be környezetét. A tűzgömb eloszlik akkor, ha bármivel érintkezésbe kerül, vagy ha a varázslat időtartama lejár. Az érintkezéskor a már említett sebzést okozza élőlényeken, gyúlékony tárgyakat pedig lángra lobbanthat. A varázslat időtartama 4 Mp ráfordításával megduplázható, az erősség pedig E-nként 6 Mana-pontért növelhető.

Közönséges tüzek befolyásolása

A tűzvarázsló nem csak megidézni képes a tüzet, de a már létező máglyák, fáklyák lángja is fegyverré alakulhat a kezében. A már létező tüzek irányítása sokkal kisebb energia befektetést igényel, mint a tűz Elemi Síkról történő megidézése. Ezért, ha lehetősége nyílik rá, a tűzvarázsló inkább a rendelkezésre álló tüzet használja fel, mivel ez sokkal kevésbé kimerítő. A varázslatok sokszor többszörösére fokozhatják az eredeti tűz valamely tulajdonságát: fényét, hőjét, esetleg kiterjedését. A varázslatok használatához azonban ismernünk kell, hogy mik az egyes tüzek kategóriái, hiszen a sebzés és a fényerősség is ennek függvénye. Lássuk hát a kategóriákat:

Kategória	Sebzés	Fényerősség	Erősség
Gyertya	1 Sp	2 méter	0
Fáklya	k6 Sp	5 méter	1
Kandallótűz	2k6 Sp	8 méter	2
Tábortűz	3k6 Sp	12 méter	3
Jelzőtűz	4k6 Sp	16 méter	4
Máglya	5k6 Sp	20 méter	5

A táblázatban a csoportosítása egyértelmű, ugyanígy a sebzés is. A fényerősségnél szereplő érték a tűz által bevilágított kör sugarát jelenti. Az erősség csupán a leírás egyszerűsítésére szolgál, megfeleltethető a megidézett Elemi Tűznél megismert erősséggel - ez látható a sebzés nagyságából is. Alkalmazni kell a nullás erősséget is, a gyertya lángja miatt. Ha a varázslatok leírásában a Mana-pont igény a tűz erősségének függvénye, a gyertya lángja minden esetben 1 Mana-pontért befolyásolható,

mivel erőssége csak nulla. A táblázat az 5E erősségű máglyánál ér véget, de természetesen ennél nagyobb tüzek is elképzelhetőek. A tűz nagyságának - azaz kategóriájának, erősségének - meghatározása minden esetben a KM joga és feladata. Szem előtt kell tartanunk azonban, hogy a legnagyobb és legforróbb természetes tüzek - amelyek legfeljebb az erdőtüzek forrongó közepontjában vagy vulkánok izzó katlanjában lelhetőek fel - erőssége 15E.

A közönséges tüzeket befolyásoló varázslatok lehetnek támadó és védekező jellegűek is, de közös tulajdonságuk, hogy legideálisabb felhasználási módjuk az adott helyzettől függ - csak a tűzvarázslón múlik hát, hogy képes-e a legtöbbet kihozni a kérdéses varázslatból.

Tűzvásztás

Típus: tűzmágia

Mana pont: 4/E

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör

A varázslat hatására a tűz fény és hő hatásai térben elválaszthatóak. Ez azt jelenti, hogy a láng e két összetevője a tűzvarázsló körüli tíz méter sugarú körben tetszőleges helyen fejtheti ki hatását. A varázslat használatát korlátozza, hogy az egyik komponensnek mindenképpen a láng eredeti helyén kell maradnia. A tűzvarázsló ezzel a varázslattal komoly károkat okozhat ellenfeleinek, ugyanis megteheti, hogy a tűz képét a kandallóban hagyja, de a hővel támad, és minden látható jel nélkül sebez. A sikeres találathoz a tűzvarázslónak Célzó dobást kell dobnia, + 30-cal. A találat majdnem bizonyos, hiszen a láthatatlan láng elől különösen nehéz kitérni. Az első támadás - amely komoly meglepetés lehet - módosítója további +30. Az áldozaton persze meglátszanak az égés nyomai, még az esetleges gyúlékony anyagok is lángra lobbanhatnak. A tűzvarázsló előszeretettel alkalmazza a Tűzvásztást nagyobb ütközetek, ostromok alkalmával is, hiszen a legtöbb efféle esemény alatt akár mágia, akár fáklyák hatására is gyúlnak nagy, elszabaduló tüzek. A varázslat időtartama 3 kör, ez további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg. A tűzzel körönként csak egy támadás hajtható végre. Amennyiben a tűzvarázsló a hőhatást hagyja a láng eredeti helyén, és a fényt mozzgatja, ezzel nagy csarnokokat, termeket deríthet fel.

Fekete tűz

Típus: tűzmágia

Mana pont: 2/E

Erősség: 12

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 5 kör

A misztikusan csengő nevű varázslat a közönséges tűz fény-hő arányát változtatja meg, méghozzá a hő javára. Segítségével elérhető, hogy az összes égés során felszabaduló energia hő formájában távozzon anélkül, hogy bármennyi is kisugárzott fénné alakulna. Az ilyen mágiával megváltoztatott tűz minden fénye elenyészik, a lángok teljesen láthatatlanná válnak. Az így nyert energia mind hővé alakul, és a tűz sebzését, hőfokát növeli meg. A sebzés a másfélszerese lesz az eredetinek (felfelé kerekítve), például egy tábortűz lángjának sebzése nem 3k6 Sp, hanem 5k6 Sp lesz. Ez a varázslat nem használható a Tűzvásztással együtt, hiszen nincs mit elválasztani, így a tűz helye ezen a módon nem változtatható meg. A tűzvarázslók különösen kedvelik ezt a varázslatot, mivel

viszonylag kevés befektetett Mana-ponttal nagyon magas sebzést érhetnek el. A varázslat időtartama további Mana-pontok befektetésével megnövelhető, E-nként 1 Mana-pont felhasználásával az időtartam 3 körrel nő.

Hideg tűz

Típus: tűzmágia

Mana pont: 2/E

Erősség: 12

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 5 kör

A varázslat tökéletes ellentéte a Feketetűznek, ugyanúgy a tűz kettős természetének magváltoztatásával fejt ki hatását. Ritkábban alkalmazzák, mint párját, de mindenképp érdemes szem előtt tartanunk több előnyét is. A tűzvarázsló ezzel a mágiával egy egyszerű fáklyát is tábortűz fényességüvé tehet, tökéletes fényforrást biztosítva ezzel nagyobb terek bevilágítására. A fényesség ugyanis a hő teljes átalakításával háromszorosára növelhető, azaz a bevilágítandó terület sugara ennyivel szorzandó meg. Ennek alapján egy máglya, amelynek a hőjét fénné alakítják, egy 60 méter sugarú kör teljes megvilágítására lesz alkalmas. Ez már jelzőfénynek sem utolsó, meglehetősen látványos jelenség. Az időtartam meghosszabbítható további Mana-pontok ráfordításával, E-nként 1 Mana-pontért további 4 körrel nő az időtartam.

Tűzbresztés/tűzlohasztás

Típus: tűzmágia

Mana pont: lásd a leírásban

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör

A tűzvarázsló ezen varázslata többek szerint átmenet az Elemi Tűz idézése és a közönséges tüzek befolyásolása közt. A mágia segítségével a tüzek nagysága változtatható meg, bárminemű éghető anyag hozzáadása nélkül. A tűz csak néhány pillanatra nő vagy csökken a kívánt mértékben, majd a természet újra kézbe veszi a dolgok irányítását, és minden visszatér az eredeti állapotba. A tűzvarázsló tehát Mana-pontok befektetésével 2 kör erejéig a tűz kategóriáját változtathatja meg, még egy gyertya lángjából is készíthet - legalábbis rövid időre - tábortüzet. A varázslat Mana-pont igénye a kiindulási és a kívánt kategóriák különbségétől függ. Ha a különbség csupán egy erősség, a befektetendő Mp-k száma 2. Két kategóriánál 4, háromnál 8, négyenél 16. Ebből is látható, hogy fáklyából könnyen lehet kandallóban égő láng, de máglya már sokkal nehezebben. A fenti különbségek a tűz kioltásra is vonatkoznak, azaz egy fáklya fénye 2 Mp ráfordításával tompítható gyertyányi lánggá. A tűzlohasztás több előnnyel is bír, például kezdődő tűzvézsek előzhetőek meg vele. A tüzek befolyásolása - bármelyik hasonló varázslattal - minden esetben megváltoztatja az adott hely fény-árnyék viszonyait. Így a tüzek tompításával a rejtőzés könnyebbé, vagy ellenkezőleg, erősítésükkel nehezebbé válik. A tűzvarázsló ennek segítségével meglehetősen könnyen fedezheti fel az árnyakban lapuló ellenfeleit, mivel a tüzek méretének - azaz az árnyékoknak - a megváltozása kívülálló számára kiszámíthatatlan, azonnal létrejövő hatás. A varázslat hatótávolsága a tűzvarázsló zónája, az időtartam további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg.

Tűzcsapás

Típus: tűzmágia

Mana pont: 2/E

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A Tűzcsapás a tűzvarázslók egyik veszedelmes fegyvere, amely már többször okozta a túlzottan magabiztos ellenfelek vesztét. A mágia hatására a tűz - amely állhat akár más tűzvarázslói varázslatok hatása alatt is - egy pillanatra megelevenedik, és megtámadja a tűzvarázsló által megjelölt célpontot. Az áldozat nem állhat 5 méternél messzebbre a tűztől, különben a varázslat nem jön létre. A tűzvarázslónak nem kell koncentrálnia magára a támadásra, a varázslat egy pillanatra önálló akarattal ruházza fel a lángot, amely támadni fog. A támadás TÉ-je a tűzvarázsló fegyver nélküli TÉ-je, +40-es módosítóval növelve. A támadás után minden visszatér eredeti állapotába.

Lobbanás

Típus: tűzmágia

Mana pont: 22

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A Lobbanás varázslat leginkább egy erős fényfelvillanáshoz hasonlítható, tulajdonképpen az is. A tűzvarázsló mágijának hatására a tűz hirtelen éles fénnel fellobban, majd visszatér kiindulási állapotába. A fény olyan hirtelen villan fel, hogy a közelben állókat könnyen meg is vakíthatja. Azok, akik a lángtól tíz méterre, vagy annál közelebb álltak, és a felvillanás alatt láthatták a tüzet, 25%-ban örökre megvakulnak, egyéb esetben csak 2k10 körre veszítik el látásukat. A tíz méternél messzebb tartózkodók, bárhol álljanak is, amennyiben látták a fellobbanást, szintén elszenvedik a hatásokat, igaz, enyhébben. A végleges megvakulás esélye esetükben csupán 10%, az időleges vakság ideje pedig k10 kör lesz. A varázslat 10 méteres hatás-elválasztó sugara további Mana-pontok befektetésével megnövelhető: 4 Mana-pontért további 1 méterrel nő a súlyosabb hatás hatósugara - de a legnagyobb sugár legfeljebb 20 méter lehet.

Kovács Adrián

Bestiárium

Draquuis

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: K

Sebesség: 5 (L), 140 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 45

Támadó érték: 90/110

Védő Érték: 75

Célzó Érték: -

Sebzés: K10/K6

Életerő pontok: 1 + 10 évente 1

Fájdalomtűrés pontok: 2 + 5 évente 1

Asztrál ME: 20 + 5 évente 1

Mentál ME: 20 + 5 évente 1

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: állati/kimagasló

Max. Mp.: -

Jellem: -/élet, rend

Max. Tp: ?

A draquuis mágikus úton teremtett lény, melyet még a kyr mágusok hoztak létre. Eredeti rendeltetésére következtetni lehet a nevéből is - Draquuis Seqentuuinak nevezték el, ami annyit tesz, szolgasárkány. A történelem viharában a draquuis vadonélő, de igen ritka állata lett Ynev élővilágának. Hatalmas, sűrű erdők mélyén éli rejtett életét.

E közel két méteres lények a sárkányok kicsi másai, ám korántsem félelmetes, pusztító leheletükről nevezetesek - hiszen egy draquuis nem hogy lángförgeteget, de egy apró füstpamacst sem tud torkából kibocsátani. No, de nem is erre a célra teremtették első példányaikat a kyrek. Eredetileg Igere templomának szent őrei voltak, de a történelem kereke lassan tovafordult, és a kyrek istenei közül nem egy örökre eltűnt a templomaival együtt. Így járt Igere is, ám templomainak őrei itt maradtak Yneven. Ezek az apró sárkányfajzatok a természetben kistermetű állatok, rovarok ádáz pusztítói. Nem utal ma már semmi azon különleges képességekre, amelyek alkalmassá tették őket Igere templomainak őrzésére.

Teremtőik, a kyrek sem tudtak mit kezdeni azzal a ténnyel, hogy a tojásból kikelő draquuis agyát egyfajta veleszületett gát blokkolja, akadályozva hihetetlen mentális képességeinek kibontakozását. Ezért is lehet két különböző értéket találni a fenti táblázat intelligencia rovatában - lényegében két különböző teremtményként értékelendő, annak függvényében, hogy „rajta van-e” a mentális gát, avagy sem.

A vadon született és felnőtt draquuiisek óvatos, rejtőzködő életet folytató, nem túlzottan nagy testű ragadozók. Leginkább a forró ővi erdők lakója, kedveli a magas, dús lombosított fákat, ahol könnyen elbújhat a nagyobb termetű ragadozók elől. Efféle faóriásokra telepíti a fészket is. Ha valaki „vad” draquuiist akar fogni, fel kell készülnie, hogy ravasz és óvatos ellenféllel lesz dolga. A

draquiis - mint az a fenti statisztikákból is kiderül -, két támadást hajthat végre körönként. Az első támadása harapás, ennek sebzése 1k10, a második a faroktüske döfése. Bár e támadás kisebb sebzést okoz, a valódi veszélyt a tüske által befecskendezett mérge jelenti.

A draquiis mérge idegmérge, 7. erősségű. Sikertelen mentődobás esetén az áldozat végtagjai megbénulnak. Ha a szerencsétlen a mentődobásra egyet dob, az azt jelenti, hogy szíve a mérge hatására felmondta a szolgálatot. Sikeres dobás esetén a mérge csupán bódulatot okoz. Azonnali hatású szerről van szó, a hatás 1k10 óráig tart.

Ami azonban kiemeli e teremtményt a közönséges lények sorából, az az a tény, hogy minden fogságba ejtett draquiis mentális gátja lerombolható, s ezáltal rendkívül hasznos társává válhat bármely arra érdemes varázslónak - akadnak is szép számmal, akik vagyontokat hajlandóak fizetni érte. A draquiis fent nevezett mentális gátja egyfajta pajzs, ami a megfelelő szabályok szerint lebontható. Jellegéből adódóan azonban ez a „pajzs” csak a Kyr metódus Pszi-ostrom diszciplinájával rombolható. A gondot csupán az okozza, hogy egyetlen rohammal kell a draquiis gátját elbontani. A játék szempontjai szerint tehát a varázsló csak akkor tudja a lény elméjét fogva tartó béklyót megsemmisíteni, ha elegendő pszi-ponttal rendelkezik a „pajzs” lebontásához. Egy, a tojásból frissen kikelt draquiis elméjén a gát 100 pszi-pontos pajzsra felel meg. Értelemszerűen a lebontásához a varázslónak minimum 50 pszi-pontot kell tudnia egyetlen körben aktivizálni. Reménykedő varázstudók legnagyobb sajnálatára, kutatások kimutatták, hogy a béklyó „ereje” a lény korával együtt nő, mégpedig évente egy egységgel. Mivel egy draquiis akár 450 évig is élhet, kiszámíthatjuk, hogy egy öreg példány gátjának lebontásához 225 pszi-pont kell.

Amennyiben a draquiis elméjét sikerül felszabadítani, hihetetlenül erős teremtménnyé válik. Ekkor már a kimagasló intelligencia jellemző rá. Ismeri és beszéli a kyr nyelvet, de bármely egyéb nyelvet is gyorsan elsajátít.

Ám rendkívüli értékét mindamelllett kiváló varázslói képessége adja. Elméje 24 óra alatt képes feltöltődni mágikus energiákkal. Hogy mennyi energiát tud felvenni, az is életkorától függ. Általában elmondható, hogy egy draquiis annyi Mana-pontot tud egyszerre az elméjében tárolni, amennyi évei számának fele. (Egy száz éves szolgasárkány tehát 50 Mana-ponttal rendelkezik.) Amint egy Mana-pontot elhasznál, nyomban megkezdí pólását. A KM kiszámíthatja, hogy az adott korú draquiis hány Mana-pontot tud felvenni egy óra alatt. (Természetesen a teljes Mana-pont "készletének" egy huszonnegyedét.)

A teremtmény a rendelkezésére álló Mana-pontokat mozaik-mágia felidézésére használhatja. Általában elmondható a draquiis varázslásáról, hogy igen ózdkodik az asztrális mágia alkalmazásától - nem kedveli mások érzelmeinek manipulálását.

A másik meghatározó tényező a jellemük. Mint látható, a „vad” draquiis nem rendelkezik semmiféle jellemmel, mint ahogy a legtöbb vadon élő állat sem. Ellenben a mentális béklyóktól megszabadított lény, hála teremtőinek, szigorúan Élet, Rend jellemű. Csak mágikus úton lehet őket ezzel ellentétes cselekedetekre rákényszeríteni, és ahhoz is - mint azt a szabályok meghatározzák - dupla Erősítés szükséges.

Végül is elmondható, a draquiis egyike Ynev legveszedelmesebb, legritkább teremtményeinek. A varázslók hihetetlen pénzeket fizetnek az eleven példányokért, különösképpen Krán érdeklődése jelentős. Nem lehet tudni hány, mentális gátjától megszabadított draquiis él szerte a világban, kinek a kezében, és miféle célokat szolgálnak. Az egyetlen hitelesnek tűnő ismeret szerint a dorani varázslók tornyait jó néhány öreg draquiis is őrzi.

Iteyy

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 10-100

Termet: Ó

Sebesség: 110 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 80

Védő Érték: 95

Célzó Érték: 0

Sebzés: K10+4 kézzel, 3K10+4 jégcsákánnyal

Életerő pontok: 30

Fájdalomtűrés pontok: 100

Asztrál ME: 8

Mentál ME: 35

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: élet, rend

Max. Tp: 110

Már maguk sem emlékeznek arra, mikor keveredtek őseik a fagyos déli vidékekre. A kegyetlen körülmények az óriások közt egyedülálló módon megváltoztatták e faj gondolkodásmódját és viselkedését. A hatalmas hósvatagban csak nagy ritkán akadhat az utazó iteyy falura, ám ha jó szándékkal közeledik, biztos menedékre találhat náluk. A falu általában az emberek számára hatalmas, állatbőrökből készült sátrakból áll, melyek lakóterét többnyire a hóba süllyeszti és prémeikkel béleli. Az iteyy az egyetlen óriásfaj Yneven, amely megtanulta becsülni az életet, éppen azért, mert saját bőrükön tapasztalták, milyen nehéz megtartani azt a mostoha körülmények között. Az iteyyek 4,5-5 méter magasak, hajuk fekete, s általában vastagon bekenik fókaszőrrel. Szemük - már ha éppen látható bozontos szemöldökük és kidomborodó szemboltozatuk alatt - szénfekete. Ruházkozásuk nem túlzottan kifinomult: általában medveprémebe burkolóznak.

A hómezők kiváló ismerői, megbízható ismeretekkel bírnak a falujuk környező vidékről, a délvidék állatvilágáról - tudásukat szívesen megosztják idegenekkel is. Itt persze súlyos nyelvi problémák léphetnek fel, ugyanis az iteyyek - elszigetelt életük folyamán - nem beszélnek más nyelvet a sajátjukon kívül. A nagy ritkán felbukkanó kereskedők zöme vette magának a fáradságot, és eltanult tőlük egy-két szót, ami a cserék lebonyolításához elengedhetetlen. A jégóriásokat leginkább gyönyörű prémeikért szokták felkeresni a kalmárok.

A falvak lakói foka- és medvevadászattal, halászáttal, valamint - ha a körülmények engedik - jaktartással foglalkoznak.

A kalandozókat mindenképpen figyelmeztetném arra, hogy e barátságos behemótok vendégszeretetével visszaélni nagy könnyelműség. Ha valaki árt a falujuknak, valamely társuknak, az könnyen megjárhatja; ha az iteyyek haragra gerjednek, nehezen tesznek le az ellenük vétkező megbüntetéséről.

E nép azt tartja, a vétkest el kell kergetni a faluból, rosszabb esetben felszerelés és meleg ruha nélkül - ami, ugye, pontosan egyenlő a halálos ítélettel.

Ha harcra kerül a sor, előszeretettel forgatják jégcsákányukat (TÉ: 7; VÉ: 6; KÉ: 5), amivel egyébként a halászathoz bontják a jeget. Ennek sebzése 3k10, valamint az erőből adódó +4. Különleges fegyverük az igen keményre gyúrt hógolyó - rendkívüli pontossággal képesek elhajítani

(TÉ: 25), s meglepően nagyot sebez a dobás ereje miatt (1k3+4). Amennyiben van idejük többet előre elkészíteni, úgy kettőt is el tudnak hajítani körönként.

A jégóriások sohasem hordanak páncélt, ám vastag ruházatuk felfog a sebzésekből (SFÉ: 2).

Speciálisan védettek továbbá minden hideggel operáló mágiával szemben. Ők maguk nem használnak mágiát, de ismerik és kellőképpen, szinte babonásan félik. Ha azonban a varázshasználó árt nekik, akkor dühük legyőzi félelmüket - s az istenek irgalmazzanak a meggondolatlan varázsolgatónak. Amennyiben valaki iteyy faluba keveredne, ha teheti, feltétlenül kóstolja meg a specialitásukat. Állítólag sehol Yneven nem lehet olyan finom, zuzmókkal ízesített, füstölt medvetalp-szeletbe csomagolt sült heringet enni, mint náluk.

Warvanari

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: 3K10

Termet: E

Sebesség: 150 (L), 5 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 50

Védő Érték: 95

Célzó Érték: -

Sebzés: K6/K6

Életerő pontok: 7

Fájdalomtűrés pontok: 25

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 2

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 8

A warvaranik meglehetősen gyakori madarai Ynev égboltjának. Bár fészkelőhelyeik általában a sziklás, magasabb hegyek, e rendkívül jól repülő madarak bemelegsznek messze a síkságok fölé is. Ragadozó életmódot folytatnak, szárnyuk fesztávolsága mintegy négy méter (igaz ugyan, hogy állítólag láttak már olyan példányt, melynek kiterjesztett két szárnya az öt métert is elérte), tollazatuk jeltelen, barna. Egyetlen ékességük a fejtetön taréjként húzódó acélcék tollász, melynek felmeresztése az ingerültség jele.

E hatalmas madarak felhőszerű rajban szállnak, mely csoport nem alkalmanként összeverődő egyedek sokasága, hanem amolyan családféle, hiszen a warvaranik több generáción keresztül összetartó kolóniákat alkotnak. A kolóniák feje mindig a legidősebb tojó; a portyák során is ez vezeti a csapatot. Megemlítendő, hogy egy warvaranik egyedről csak rendkívül beható tanulmányozás után lehet megállapítani, melyik nemhez is tartozik.

Ritkán, két évente tojnak, akkor is csak egyetlen halványrózsaszín-bíborpöttyös tojást. A kikelésig a hím és a nőstény felváltva kotlanak. A kikelt fióka rendkívül lassan fejlődik, néha két év is eltelik, mire kirepül. Lassú fejlődése ellenére hihetetlen étvággal bír, három felnőtt helyett is eszik,

pedig a kifejlett warvarani is rendkívül falánk. Költési időszakban, amikor a kolónia fészkeiben fiókák tátogatják csőrüket és rémes rikácsolással adják a felnőttek tudtára, hogy éhség mardossa feneketlen gyomrukat, a warvaranik légiportyára indulnak. Felzabálnak mindent, ami az útjukba kerül, majd visszarepülvén, kiöklendezik az egészet falánk fiókáik torkába.

Mivel csemetéik igen sokáig ülnek a fészekben, egy warvarani tanya közelében bizony igen megritkul a vadállomány. E repülő vadászok éles csőrükkel akár a szarvast is képesek leteríteni. Népesebb csapatok még az utakon közlekedőket, a földeken dolgozókat is megtámadják. Látásuk rendkívül éles, mi több, hőlátással is rendelkeznek. Segítségével akár egy kilométerről is észlelhetik áldozatukat, holdtalan éjjelen.

A fiókákkal ellentétben, a támadó warvaranik teljességgel némák. Hihetetlen repülési képességeiket kihasználva támadnak, ennek is köszönhetik viszonylag nagy Védő Értéküket. Borotvaéles csőrükkel egy-egy lecsapásnál kétszer is belevágnak prédájukba. Jellemző támadási módjuk során - az áldozat kiválasztása után - egy célpontra, nagy magasságból egymás után, mondhatni szoros kötelékben három-négy madár is rácsap; igaz, ilyenkor egy körben csak egyszer támadnak. Így a harc első körében akár négy támadás is érheti a gyanútlan áldozatot, ráadásul a warvaranik ekkor a Roham módosítóit is megkapják, annak minden előnyével és hátrányával.

Adott áldozatnál e taktikát csak egyszer használják. Amennyiben a préda még talpon marad, sebesen keringenek körülötte, sorban feléje vágva - ekkor már körönként kétszer. Ha sikerül a prédát leteríteniük, azonnál felfalják. Bár sokan nem hiszik, de négy warvarani képes felfalni egy egész lovat. A degeszre zabált madarak aztán nehézkesen a levegőbe emelkednek, és hazarepülnek. Minden sikeres támadás után néhány jóllakott egyed kiválik a csoportból, és otthon bevárja a többieket, hogy aztán együtt újra útnak induljanak.

A warvaranikat kiváló vadászmadárnak tartják; ha fiókaként kerül fogságba, jól kezelhető, könnyen szelídíthető, hűséges társ válik belőle. A warvarani vadászokat azonban figyelmeztetném arra a tényre, hogy a kolóniák környékén 30+2k10 felnőtt példány tartózkodik, melyek - enyhén szólva - nem szívelik a behatókat.

Maggan, a Farkasmanó

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: 1-100

Termet: K

Sebesség: 75 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 30

Védő Érték: 75

Célzó Érték: 0

Sebzés: fegyvertől függ

Életerő pontok: 9

Fájdalomtűrés pontok: 14

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 2

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp.: -

Jellem: káosz

Max. Tp: 1

Mint oly sok egyebet, e lényeket is az Elátkozott Vidék káosztól fertőzött fekélyes gyomra okáta a világra. A legnagyobb számban azonban ma már Gro-Ugonban találhatóak. Gyengébbek lévén, mint az uralkodó ork-faj, amolyan szolgafélékként élnek, a nagy ork törzsek árnyékában. Minden valamirevaló ork főnök legalább négy-öt maggan szolgát tart. Talán ez a hátrányos helyzet indokolja, hogy Gro-Ugon gyepűit időről időre kisebb nagyobb maggan hordák hagyják el, s rabolva fosztogatva keresnek helyet a letelepedésre. Persze, a legtöbb helyen sürgősen eltakarítják őket, hiszen sehol sem fogadnak szívesen efféle fajzatokat.

A kalandozók Észak-Yneven gyakorlatilag bárhol találkozhatnak maggan hordával, de természetesen Gro-Ugontól távolodva ennek valószínűsége fokozatosan csökken. Magától értetődően, a birodalmak belsejében nem lehet velük találkozni, sem városokban, vagy azok közelében. A legtöbbször kisebb települések, karavánutak mellett ütnek tanyát, amíg el nem kergetik őket. Alacsony termetű, humanoid lények. Külsőjüket legpontosabb egy kalandozó, bizonyos Erimar írta le. „Olyasfélék, mint egy kistermetű farkasember, amely félúton megállt az átalakulásban.” Valóban igen rútak. Testüket ritkás szőr fedi, színe a róttól a feketéig terjed. Ábrázatuk emberi vonásokkal felruházott csupasz farkaspofo. Állandóan nedvedző orruk, és hatalmas agyarakkal ékes, széles, nyáladzó pofájuk van.

Beszédük igen szegényes, egyes kutatók szerint az ork nyelv egy eltorzított, primitív változatát beszéljük. Az mindenesetre tény, hogy megértik az orkot, ám ha ők kezdenek orkul beszélni, annak tartalmát bizony rendkívül nehéz kihámozni.

Minden hordában van egy főnök, ennek harcértékeihez +10 járul. Igen kedvelt szokásuk szerint főnökükre mindenféle hangzatos címet akasztgatnak - ennek során ritka kifejezőkészségről tesznek tanúbizonyságot. Pl.: Észak-földe Ura, Vérengző Nagysárkány, Minden Emberfattyú Nyomorgatója, Minden Koszos Mágus Réme, Nagytiszteletű és Fényeselméjű Bélfürkész Bubor Herceg (szintén Erimar gyűjtéséből).

Marad még a kérdés, vajon milyen fegyvereket használhatnak? A válasz: bármit. Egy maggan minden eszközben a fegyvert keresi, és követhetetlen logikával válogatja gyilkoló szerszámain. Természetesen a legtöbben a jól bevált, mondhatni hagyományos eszközökhöz nyúlnak, úgymint kard, bárd, stb. De a rohamozó magganok közt nem ritka a sodrófát, kapát, köpülőfát, sőt, nehéz gyertyatartót lengető egyed. Páncélzatuk is meglehetősen változatos. Alapvetően egy maggan merev, rosszul kikészített bőrruhát visel, amire aztán különböző módszerekkel mindenféle fémdolgot erősít; például fémtányér, bádobögre, törött kard. Persze, ha netán sikerül zsákmányolniuk, úgy szívesen viselnek igazi vérteket is.

A büszke tulajdonos semmi pénzért nem mond le a megszerzett vétről, még akkor sem, ha az egyáltalán nem jó rá. Így vagy úgy, de magára aggatja - ha másképpen nem megy, hát részleteiben -, s úgy indul a csatába, mint valami hadúr. A nagyobb méretű láncingeket például kedvtelve viselik többszörösen magukra tekerve.

Összességében elmondható, hogy vértjeik 1 SFÉ-nél nem jelentenek többet, kivéve, ha a maggan véletlenül tényleg az ő méretére készült, helyesen felöltött páncélzatot visel. Ebben az esetben a rendes SFÉ-t kapja, de az ilyen eset ritka, mint a fehér holló. Pajzsként ormótlan deszkából ábdált készségeket használnak, ezek tízzel növelik a VÉ-jüket. Fém pajzsot - az igazán könnyűek és kis méretűek kivételével - a súlyuk miatt nem hordanak.

A maggan két legjellemzőbb tulajdonsága az ostobaság és a hiúság (bár egyesek harmadikként megemlítik a szagukat is). Azt azonban meg kell hagyni, a magganok rendkívül bátrak és vakmerőek, a csatában mindig utolsónak futnak el. Már, ha tudnak...

Lakatos Péter

A Sivatag Rózsái

Az I. M.A.G.U.S. bajnokság győztes csapatának leírása

Ynev országútjait számtalan vándorkomédiás-társulat járja, mindegyik története valóságos regény. Tagjaik többnyire átéltek már számos furcsa és veszélyes kalandot, melyek lényegében sokat próbált kalandozókká tehetnék őket, ennek ellenére csak igen kevesen nevezik magukat kalandozónak. (Eltekintve jelen esetben a bárdoktól, akik ugyan tág értelemben szintén beletartoznak a csepürágók népes táborába, ám szemben a többiekkel, mindahányan kalandozónak nevezik magukat - valljuk be, némi joggal.) A következőkben egy olyan vándortársulatról mesélek, akik szintén nem akartak kalandozók lenni, de a sors másként határozott. Életükben eljött az a pillanat, amikor a Shanice bércei közt megbúvó kolostorban öt szerzetes öt új lapot nyitott a M.A.G.U.S.-ban, az öt halandó számára. A lapok lassan telnek kalandjaik krónikájával, és remélhetőleg még soká ér véget a fejezetük.

Zubair Dzsahankar

A Taba el-Ibara mélyén, távol az ismert oázisoktól, de nem túl távol a karavánutaktól rejtőzött egy kicsiny oázis. Sharazaar ibn el-Fahrid uralta. Sharazaar sejknek nevezte magát, ám a vezetése alatt álló törzset sivatagszerte, mint útonálló gyülekezetét ismerték. A sejk korántsem szégyellte ezt, mi több, még büszke is volt a hírére. Számtalan feleség és ágyas leste a kívánságát, s mivel nagy természettel áldotta meg Galradzsa, gyermekeit voltaképpen már meg sem tudta számlálni. Zubair Dzsahankar a rablósejk sokadik feleségének sokadik fiaként látta meg a napvilágot. Kemény iskola volt számára a sivatag haramiái közt eltöltött gyermekkor. Szinte minden áldott nap meg kellett verekednie a hasonló korú - avagy nem ritkán idősebb - lurkókkal a legváltozatosabb sérelmek miatt, hiszen a felnőttek sohasem szóltak bele az ifjak civakodásaiba. úgy tartották, aki nem tudja kiveredni a maga igazát, annak nincs is igaza. Ezt a szabályt nagyon hamar megtanulták a gyerekek. Zubair pedig jó „tanuló” volt - mire betöltötte tizedik esztendejét, általában neki lett igaza a felmerülő vitákban, még akkor is, ha a vitapartner netán három-négy évvel idősebb volt nála.

Aztán elérkezett az idő, amikor a többi kölyökkel együtt handzsárt nyomtak a markába, és elkezdődött a sivatagi rablók kemény kiképzése. Megtanult vívni, tevegelni és lovagolni. Megismerte a sivatagi túlélés fortélyait, kiváló felderítő lett belőle. Született tehetsége révén, páratlan képességű törvetővé fejlődött, még maga Sharazaar is felfigyelt rá.

Nem volt még tizenöt éves sem, amikor a sejk közvetlen utasítására részt vett első portyáján. Gyönyörű, csillagos éj óvta őket, a költő szerint: „Ilyenkor az istenek Szent Fénye átszűrődik a mennybolt fekete bárnyán. Ilyenkor a nap gyilkos tüze csak rossz álom, és az esti enyhe szél szerelmesen simít végig a homokon.” Azon az éjjelen Zubair először ölt embert. Azt az éjszakát még számtalan követte, a karavánok megtanulták félni Sharazaar bandáját. Zubair mindig az elsők közt harcolt, amikor a haramiák rátörtek a kereskedőkre. Évek teltek, s Zubair egyre magasabbra tört a csapatban. Ám még húsz esztendő sem volt, amikor a

szerencse elpártolt Sharazaartól - egy hajnalon Al Abadana katonái rajtaütöttek a sejkén és csapatán. Zubair, szerencséjére, nem tartózkodott a táborban, néhány társával a legutóbb rablott holmit kísérték egy kereskedőhöz. Amikor a csapat visszatért, már csak néhány túlélőt találtak a tépett pálmák alatt. Köztük volt Zubair húga is, a számtalan testvér egyike. Most, hogy a család ily hirtelen megfogyatkozott, az ifjú és a lány - Ateha - kapcsolata sokkal szorosabbá válhatott, mint korábban bármikor. Ennek ellenére, a következő bő félév nem tartozott Zubair legkellemesebb emlékei közé. A csapat túlélői lassan szétszéledtek vagy meghaltak; hamarosan eljött a nap, amikor a két testvér végképp magára maradt.

Ateha szép lány volt, és ez nem kerülte el egy gazdag kereskedő figyelmét, aki népes és jól felszerelt karavánnal, számtalan fegyverrel járta a Taba el-Ibara városait. A testvérek és a kereskedő találkozására egy névtelen porfészekben került sor, ahol a karavánok és az utazók épp csak megpihenni állnak meg. A település mindössze néhány tucat fehér házikóból és kevéssé, a könyörtelen napsütésben kókadozó pálmából állt - említeni sem lenne érdemes. Ám ebben az időben tartózkodott az oázisban egy másik lány is, aki Zubair későbbi életében döntő szerepet játszott.

Fatima el Chuto

Mit tehet egy árva leányzó, ha az istenek az átlagosnál nagyobb erővel, és ehhez nem túlságosan nőies alkattal áldották (verték?) meg? Nos, Fatima számára nem sok választás maradt. Kászim ibn el-Faht, egy öreg, megrokkant gladiátor vette szárnyai alá az utcán kódorgó, fiatal, de ijesztően erős lányt, aki több alkalommal is lopás gyanújába keveredett - valljuk be, joggal. Kászim, aki valaha jó nevű gladiátor volt, ekkor már hatvan is elmúlt, ám tehetséges tanárnak bizonyult, s a lányból kiváló fegyverforgatót nevelt.

Miután Kászim meghalt, Fatima két jatagánt akasztva övébe elindult, maga mögött hagyva a várost, mely az öreg sírját s a lány eddigi életének minden emlékét rejtette, és egy karavánnal nekivágott a sivatagnak. Pénzt csupán egyetlen módon tudott szerezni: útja során pénzdíjas viadalokra nevezett be.

Nem vette el a kedvét az sem, hogy mindjárt az első küzdelme alkalmával feltépte az arcát egy harcikutya; a heg örök életre megbélyegezte.

Teltek az évek, s ahogyan ennek történnie kellett, Fatima egyre gyakorlottabb lett. Számtalan nagyszájú ifjú emlegette meg a vele való találkozást, de nem egy tapasztalt gladiátort is megszégyenített. Így vándorolt városról városra, ha úgy hozta a rossz sors, akár egyetlen falat kenyérért kockára téve az életét.

Aztán eljött a nap, amikor egy isten háta mögötti porfészekben meglátott egy ifjút, aki egy fiatal lánnyal utazott. A magas, izmos, szénfekete hajú férfi igen megtetszett neki, noha Zubair - hiszen ki más lett volna - szemlátomást nem törődött vele. Fatima egyre féltékenyebb lett a fiatal lányra, akiről azt hitte, Zubair kedvese.

Egy éjjelen észrevette, amint Zubair elköt egy lovat, és nekivág a sivatagnak - egyedül. Ez felkeltette a harcos lány érdeklődését; mi tagadás azt hitte, a szeretőjét megunva, Zubair egyedül akarja folytatni az útját. úgy vélte, eljött az ő ideje.

Az ifjú ekkor fedezte fel húga eltűnését, akit a módos kereskedő vitt magával. Az emberrablók nyomába eredt, s ilyképpen eleinte meglehetősen bosszantotta az őt követő sebhelyes lány. Egy alkalommal össze is csaptak, ám később mégis megbékéltek; Zubair bizalmába fogadta Fatimát, s együtt folytatták a lányrabló kereskedő üldözését.

Regénybe illő tett volt, ahogy a két dzsád, mint két kíméletlen árny, heteken át követte a karavánt, s minden éjjel megöltek néhányat a kereskedő kísérői közül. Az emberek már azt suttogták,

átok ül felettük, s egyre-másra szökdöstek el. Persze, a kereskedő tudta honnan fúj a szél, és még jobban őriztette áldozatát. Am Ateha, aki előtt nem maradhatott rejtve a tény, hogy testvére sivatagi ördöggént immár harmadára csökkentette a fegyveresek létszámát, egy éjjelen kijátszotta őreit, s megszökött. A kereskedő valamely nyugtalan kezű katonája pedig, akit megfélemsztett a sötét, s az idegeit kellően megviselték az éjjelente rendszeresen bekövetkező gyilkosságok, lelőtte a menekülő lányt.

Zubair, amint megtudta, hogy Ateha meghalt, tomboló dühében még aznap éjjel megtámadta a táborra. Fatima, bár öngyilkos dolognak tartotta a támadást, vele tartott. Őrjöngve rontott Zubair a táborra, mindegyre a kereskedőt kutatva. A bosszú istenei velük voltak; a megfogyatkozott, megfélemlített katonák nem tudtak nekik ellenállni. A kereskedő maga is szörnyű halált halt a bosszúszomjas Zubair kezei közt.

Azon az éjjelen az ifjú dzsád elvesztette a hűgát, ám életre szóló barátságot kötött Fatimával.

Zulfikaar Fatah-Dzsomba

El Hamed szülötte, egy helyi nemes és egy külhoni szőke szépség gyermeke. A nő más asszonya volt, akit férje El Hamedban hagyott, míg ő a sivatagot járta portékáival. Zulfikaar életének első tíz éve vastag könyvet töltene meg, ha részletekbe menően el szeretnénk sorolni, miként lett a félvér csecsemő - akit amúgy egy idősödő szolgáló nevelt - igazi tolvaj (mint a környéken majd' minden utcagyerek). Tíz esztendősen azonban rajtakapták lopás közben, s csak az emír lányának esküvője alkalmából kihirdetett közkegyelem mentette meg attól, hogy a bakó levágja a jobb kezét. A megrázkódtatás hatására úgy döntött, elhagyja El Hamedet. Nem jutott azonban messzire: alig fél napi járőföldre Hamedtől haramiák fogságába került, akik eladták rabszolgának. A szerencse ekkor sem hagyta el. Juszuf ibn el-Kalib-ben Shorankar, a híres költő vette meg - Al Abadana egyik legmegbecsültebb művészehez került tehát.

A költő nemesi sarj volt, és rendkívül gazdag. Számtalan karavánja járta a világot a Taba el-Ibarától Yllinorig, Eriontól Sempyerig. Juszuf ibn el-Kalib azonban csak a művészetekkel foglalkozott, s ilyképpen hamarosan felfedezte Zulfikaar természetes zenei tehetségét. Tanítani kezdte a fiút.

A kis tolvaj hat éven át mindent megtanulhatott, amit maguk a finom nemesifjak. Elsajátította a betűvetés és olvasás tudományát, végigböngészhetette gazdája gazdag könyvtárát, megismerkedett a vívás tudományával. Tizenhat éves korára már igazi remekműveket írt, Abadanában a dzsahnszan (dzsád fúvós hangszer, gyakorlatilag két egymás mellé illesztett furulya), elismert mestere lett. Ez idő tájt a tehetséges ifjúnak - akit időközben gazdája felszabadított - másik tanítója is akadt. Messzi, északi országból érkezett a vándorénekes, aki beavatta a fiút a bárdmágia rejtelseibe. A tanításnak azonban ára is volt - a bárd a fiú gazdag ismerőseinek körébe akart beférközni. Zulfikaar így akaratán kívül egy roppant kellemetlen lopási ügybe keveredett, pedig - az istenek látták lelkét - mióta csaknem lecsapták a kezét, nem lopott senkitől.

Menekülnie kellett. Azzal a kellemetlen tudattal hagyta maga mögött Abadanát, hogy tanítója és jótevője, Juszuf ibn el-Kalib, hálátlan gonosztevőnek tartotta.

Nehéz esztendők következtek. Visszatért El Hamedba, ahol egy, a városállamok felé tartó kereskedőcsapathoz akart csatlakozni. Mivel a fiatal legényt egyetlen kereskedő sem szerződtette, ismét lopni kényszerült - ám a jóképű ifjú csakhamar rájött, hogy nagy hatással van a nőkre. Hamarosan számtalan szeretője tartotta el. Így élt közel négy gazdag, illatos évig, de ahogy az már lenni szokott, egyik szeretője véletlenül lebukatta. A féltékeny férj bevádolta őt és az asszonyt, házasságtörésért. A nőt megkorbácsolták, a menekülő Zulfikaart üldözőbe vették. Tisztában volt azzal, hogy a törvény igen szigorúan jár el a bűnösökkel szemben - ezúttal nem a kezét vágnák le.

Másodjára is hátat fordított hát El Hamednek, mégpedig igen sebesen. Kalandos időket élt meg, míg végül az Al Hidema emírségben ismét végveszélybe került; egy furcsa párnak köszönhető, hogy mégis életben maradt.

Természetesen ismét nőügyről volt szó, ezúttal a szégyenbe hozott, s ennek ékes bizonyosságát egyre szembevetőbb hordozó lány bátyja akarta sógorként, vagy kiterítve látni Zulfikaart. Az ifjú úgy érezte, a kettő között számára nincs semmi különbség, ezért inkább menekülőre fogta a dolgot. Fatima és Zubair akkor léptek közbe, amikor a testvér és a népes, felbőszült rokonság a végső leszámolásra készült a megszorult csábítóval szemben.

Zulfikaar ugyanis - tapasztalt lévén már az efféle dolgokban - jó előre megfizette Fatimát és Zubairt, hogy időben kimenekítsék a városból, ha túlzottan felforrósodna a lába alatt a talaj. A dolog után hármásban vágta neki a sivatagnak. Pénzt szükség esetén verekedéssel, vagy Zulfikaar jóvoltából zenéléssel szereztek. Lassan sajtóságos kis műsort állítottak össze; Zubair tördoblóként, Fatima zsonglorként, Zulfikaar természetesen mint zenész és versmondó lépett fel. Hamarosan már egy öszvér vontatta batárral vándoroltak, és úgy döntöttek, körülnéznek a nagyvilágban. Erre nem csupán olthatatlan érdeklődésük vezette őket, jelentős ösztönzést jelentettek a pribékek is, akik egy bosszúszomjas atya jóvoltából Zulfikaart kergették. A leszámolásra egy sivatag széli szerájban került sor.

A bérenceknek persze beletört a foguk a három mutatványosba. Pedig akkor még nem volt teljes a „társulat”. Negyedik tagját éppen ott, abban a koszos, kopott szerájban „szerződtették”.

Ahmed Ali Asszad

Nemesi család gyermekeként látta meg a napvilágot, gyermekkorát fényűző palotában töltötte Al Abadanában. Rendkívül okos gyerek volt, s mivel ötödik fiúként született, nem várt rá komoly szerep a családban - apja Lar-Dorba küldte tanulni.

Ahmed kiváló tanuló volt, könnyedén vette az első akadályokat, könnyebben, mint legtöbb iskolatársa. Minden tanár példaként állította a többi növendék elé. Dzsad származása miatt mesterei biztosak voltak abban, hogy Sahred nyomdokaiba lépve nekromantának fog tanulni, ha eljön az idő, hogy belépjen a lar-dori Belső Iskolába.

A sors azonban másként határozott. Az ifjú Ali, talán a dicséretetek hatására, túlértékelte saját képességeit. Ellustult, és igen korán rászokott a laza élet gyönyöreire. Ideje legnagyobb részét kocsmákban töltötte, és hamar nagy ismerőjévé vált Ynev italainak és bódító szereinek. Egy mester mégis akadt, aki az alig tizenöt esztendőes ifjú dzsad hóna alá nyúlt. Nem akarta, hogy a kivételes tehetség elveszzen a tudomány számára. Ösztönzésére Ali összeszedte magát, és sikeres vizsgával elérte, hogy felvegyék a Belső Iskolába, ahol is leginkább az alkímia és a herbalizmus tudományának tanulmányozásába merült. Ehhez kapcsolódóan a mágikus szakok közül leginkább a természetes anyagok mágiája érdekelte.

Pártfogója és mentora azonban nem sokkal később Pyarron utasítására elhagyta az iskolát - több mesterrel egyetemben -, valamiféle titkos küldetés miatt.

Távollétében a könnyen hajló ifjú ismét egyre lustább lett. A szigorú intézmény nem tűrte meg a kilengéseket, Ali így rövidesen a kevésbé kemény Nyugati Iskola tanulói között találta magát. Azok a fiatalok, akikkel annak idején Ali együtt érkezett, huszonegy évesen befejezték tanulmányaikat, és megkapták botjaikat. Ő azonban az új helyen csak tovább züllött... Huszonhét esztendősen még mindig az iskola tanulója, de már csak megtürik mesterei, amolyan örök bútordarabnak számít a hallgatók között.

Ekkor tér vissza egykori mentora az iskola falai közé. Megdöbbenve tapasztalja, hogy egykori tehetséges tanítványa amolyan mindenki bohócaként, még mindig az intézmény hallgatója. Ismét felkarolja az akkor már súlyos alkoholista Alit. Hallatlan kitartással leszoktatja az ivásról, és hamarosan - huszonkilenc éves korára - Ahmed Ali Asszadot a Lar-dori Nagytanács elé állítja. A fiatalember életének legfényesebb pillanata, amikor nyolc évvel egykori társai után végre átveheti mesterétől a varázslók botját...

Az iskolát elhagyva, visszatért a Taba el-Ibarába. Abu Baldekben telepedett le és számtalan megbízást kapott, lévén igen tehetséges alkimista.

Egy napon azután igen komoly feladat elé állították – zsoldos csapat kíséretében kellett a sivatag mélyére hatolnia, s felkutatni egy karaván nyomát, amely hihetetlen értékű árujával veszett oda. A kutatócsapatot homoki elfek támadták meg, Alin kívül senki sem élte túl az összecsapást. A varázsló napokig bolyongott a sivatagban, mire egy portyázó csapat rátalált. Visszavitték Abu Baldekbe, de nem tudta kiheverni a szörnyű élményt. Két évvel azután, hogy átvette botját mesterétől, egy éjjelen ismét merev részegre itta magát. Ettől az éjszakától kezdve többé nem volt megállás. Egyre többet volt részeg, vagy bódult valami kábítószerrel. Ez utóbbit többnyire a saját laboratóriumában állította elő, bár még dolgozott mások megrendelésére is.

Felelőtlensége hamar bajba sodorta - részegen kísérletezve, felrobbantotta műhelyét, sok járókelőt megölve. A részegekre azonban vigyáznak az istenek, Alinak egyetlen hajszála sem görbült meg. A városból ellenben elkergették; ettől kezdve a részeges varázsló a sivatagot járta. Lelke mélyén persze szégyellte magát, s botját rongyokba rejtve cipelte magával.

Néha magányos és józan pillanataiban lefejtette botjáról a rongyokat, és elmerengett saját sorsán. Akarata azonban túl gyenge volt, már nem tudta abbahagyni az ivást.

Egyre mocskosabb helyeken tűnt fel, bármi alantas munkát elvégzett egy korty italért. Maga sem tudta hányszor verték, szégyenítették meg. Nem váratott sokáig magára a nap, amikor egy poros szerájban, valahol a Taba el-Ibara szélén lopni kényszerült, hogy ital utáni vágyát kielégítse. Persze rajtakapták a legyengült emberronsot, s a tulajdonos szolgái csaknem agyonverték. Fatima megkönyörült a szerencsétlenen, sietve szétdobálta a felbőszült szolgákat. Ali felépült, és hasznos tagjává vált az ekkor már „A Sivatag rózsái” néven működő együttesnek. Igazi bűvész lett belőle, a színpadon sosem alkalmazott varázslatot. A batárban kisebb laboratóriumot szerelt fel - hamarosan az általa készített kencék és gyógyszerek is a társaság bevételi forrását növelték. Az ivásról persze nem tudott leszokni. Véget nem érő társasjátékká vált közte és Fatima közt a dugiitalok elrejtése illetve megtalálása.

Telt múlt az idő; a batár lassan a délvidék összes városállamában megfordult. Oldalára Zubair felfestette a vevősalogató mondatot:

„Minden bajra ír vehető,
Itt jó Ali, a Csodatevő!”

Útjuk során mindegyre bajba keveredtek Ali ivászatai vagy Zulfikaar nőügyei miatt. Több különös kalandot vészeltek át együtt, melyek során szert tettek egy mágikus köpenyre is. Erről Ali hosszas vizsgálódása nyomán kiderült, viselőjét láthatatlanná teszi. Egy másik esetben Zubairnak sikerült beszereznie egy csodálatos jann szablyát.

Zubair és Fatima remek párt alkottak, ha verekedésre került a sor. az idők során egyfajta páros harcmodort fejlesztettek ki, ami még ütőképesebbé tette kettősüket. Ali - a köpenyügyet leszámítva - inkább csak nyűg volt a többiek nyakán, ha kenyértörésre került a sor. Kisvártatva azonban eljött a pillanat, amikor levette varázslói botjáról a rongyokat, és megmutatta a többieknek, hogy semmit nem feledett el a tanulmányaiból. Örök átokként lebegett azonban felette az alkohol vonzása, aminek Ali továbbra sem tudott ellenállni.

A négy dzsad sorsa szorosan összefügg még egy emberével. Az illető nem dzsad, és csak évekkel az imént elregélt események után találkozott a mutatványosokkal. Ő volt az, aki először rángatta a társaságot olyan ügybe, mely már valódi kalandozókhoz méltó tettekre kényszerítette őket.

Sheramar ar Sharan

Pyarroni származású, kisenemesi családban született. Gazdag nagybátyja iratta be Lar-Dorba, bár apja nem akarta, hogy - úgymond – teletömjék a fejét mindenféle ostoba és veszélyes tudománnyal.

Sheramarnak azonban más volt a véleménye. Szorgalmas és tehetséges tanítványnak bizonyult, így nem okozott meglepetést, amikor megnyíltak előtte a Belső Iskola kapui.

Itt Sheramar a demonológia tudományát választotta, de rendkívüli érdeklődést tanúsított az isteni mágia iránt is.

Tanulmányai alatt egyre közelebb került a valláshoz, majd mesterei ajánlására visszatért szülőföldjére, Pyarronba, ahol az Adron-papok iskolája áll. Itt sikeresen befejezte tanulmányait, és Adron felszentelt papja lett.

Rövid idő alatt számos küldetésben mutathatta meg rátermettségét és istenéhez való feltétlen hűségét.

Egy kevésbé veszélyes, ám igen fontos küldetése után Erionban pihent, amikor egy ifjú hölgy kérte segítségét. A fiatal pap elfogadta a felkérést, és jobb híján – a fogadóban megszállt vándortársulatot kérte fel kíséretül.

Mint utóbb kiderült, a társulat nem csak álcaként remekelt, de ha szorult a hurok, ütöképes csapatot alkotott.

Útjuk száz veszélyen át vezetett, melynek során csúf összeesküvést lepleztek le. Megjárták az Elátkozott Vidéket (Ali legnagyobb szomorúságára itt elpusztult a szamara), azután visszatértek Erionba, és leszámoltak mindenkivel, aki a vesztükre tört.

A hihetetlen kaland végén Sheramarnak eleget kellett tennie egy felelőtlen ígéretnek. Történt ugyanis, hogy amikor az Elátkozott Vidéken már sokadszor keveredtek igen-igen szorult helyzetbe, azt találta ígérni Alinak: ha netán túléljük az eseményeket, ő bizony leissza magát a sárga földig, a varázslóval az oldalán. Túléltek.

Az ígéret betartására Ali szigorú felügyelete mellett, egy kis falu fogadójában került sor, ahol Adron felszentelt papja és Lar-Dor varázslója három napig nem józanodott ki. Ez alkalommal még Fatima is szemet hunyt a dolog felett.

A négy dzsad és az Adron-pap azóta is Ynevet járja, új kalandokat keresve.

Statisztikák

Zubair Dzsahankar

Kaszt:	Harcos
Szint:	3
Jellem:	Rend
Vallás:	Dzsad istencsalád, Doldzsah

Képességek

Erő:	17
Állóképesség:	15

Gyorsaság:	15
Ügyesség:	17
Egészség:	16
Szépség:	12
Intelligencia:	13
Akaraterő:	13
Asztrál:	14

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	43/36/40
Támadó Érték:	77/65/62
Védő Érték:	126/114/101
Célzó Érték:	0
Életerő-pont:	13
Fájdalomtűrés-pont:	40

Alap/jann-szably/handzsár

Pszi:	Alapfokú pyarroni Pszi alkalmazó
Szint:	3
Pszi-pont:	13

Fegyverei

Jann-szablya, handzsár, 2 dobótör. Vért: Kivert bőrpáncél, kis, kerek pajzs.

Képzettségek**Fok/%**

Fegyverhasználat – jann szablya	Mf
Fegyverhasználat - handzsár	Af
Fegyverdobás - tör	Mf
Lovaglás	Af
Futás	Af
Mászás	22%
Esés	27%
Ugrás	20%
Párosharc	Af
Pajzshasználat	Af

Mint látható, bár harcos, nem tud úszni (honnan is tudna?), ellenben tőrdobására a KM – az előtörténet igazolására – megelölegezett képzettség pontokat, amit a karakternek a későbbiekben kell majd kigazdálkodnia.

Fatima el Chuto

Kaszt:	Gladiátor
Szint:	3
Jellem:	Rend

Vallás: Dzsad istencsalád, Doldzsah

Képességek

Erő:	18
Állóképesség:	16
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	16
Egészség:	17
Szépség:	13
Intelligencia:	12
Akaraterő:	12
Asztrál:	12

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	32
Támadó Érték:	52
Védő Érték:	100
Célzó Érték:	0
Életerő-pont:	17
Fájdalomtűrés-pont:	50

Pszi:	Alapfokú pyarroni Pszi alkalmazó
Szint:	3
Pszi-pont:	16

Fegyverei

Szablya (Af), dobóháló (Af), handzsár (Mf); Vért: bőrpáncél.

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat – jatagán	Af
Fegyverhasználat - tőr	Af
Fegyverhasználat – lándzsa	Af
Fegyverhasználat - hosszúkard	Af
Fegyverhasználat – csatabárd, egykezes	Af
Birkózás	Af
Ökölharc	Af
Nehézvért viselet	Mf
Pajzshasználat	Af
Fegyvertörés handzsárral	Af
Zsonglőrködés	Af
Esés	36%
Ugrás	44%
Párosharc	Af

Zulfikar Fatah-Dzsomba

Kaszt:	Bárd
Szint:	3
Jellem:	Élet, Rend
Vallás:	Dzsad istencsalád, Doldzsah

Képességek

Erő:	12
Állóképesség:	14
Gyorsaság:	18
Ügyesség:	14
Egészség:	16
Szépség:	18
Intelligencia:	16
Akaraterő:	13
Asztrál:	15

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	27
Támadó Érték:	40
Védő Érték:	93
Célzó Érték:	25
Életerő-pont:	11
Fájdalomtűrés-pont:	37

Pszi:	Alapfokú pyarroni Pszi alkalmazó
Szint:	3
Pszi-pont:	13
Mana pont:	18

Fegyverei

Vért: Kivert bőrpáncél.

Képzettségek

	Fok/%
Fegyverhasználat – tör	Af
Fegyverhasználat - handzsár	Af
Fegyverhasználat – kard, hosszú	Af
Fegyverhasználat – íj, rövid	Af
Fegyverdobás - tör	Mf
Öt nyelv – 5,4,3,2,2	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Szexuális kultúra	Af
Éneklés/Zenélés	Mf
Hangutánzás	Af

Hamiskártya	Af
Értékbecslés	Af
Zsonglőrködés	Af
Kocsmai verekedés	Af
Ökölharc	Af
Csomózás	Af
Hátbaszúrás	Af
Úzás	Af
Kocsihajtás	Af
Mászás	80%
Esés	10%
Ugrás	50%
Lopózás	83%
Kötéltánc	40%
Rejtőzködés	10%
Zsebmetszés	5%
Csapdafelfedezés	15%
Titkosajtó keresés	10%

Ahmed Ali Asszad

Kaszt:	Varázsló
Szint:	3
Jellem:	Élet, Káosz
Vallás:	Dzsad istencsalád, Doldzsah

Képességek

Erő:	13
Állóképesség:	14
Gyorsaság:	12
Ügyesség:	15
Egészség:	14
Szépség:	7
Intelligencia:	16
Akaraterő:	16
Asztrál:	18

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	18
Támadó Érték:	28
Védő Érték:	80
Célzó Érték:	-
Életerő-pont:	9
Fájdalomtűrés-pont:	23

Pszi:	Kyr Pszi alkalmazó
Szint:	3
Pszi-pont:	25

Fegyverei

Bicska. Vért: -

Képzetségek	Fok/%
Fegyverhasználat – bicska	Af
2 nyelv ismerete – 5,4	Af
Ósi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Herbalizmus	Mf
Időjósítás	Af
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Af
Legendaismeret	Af
Vallásismeret	Af
Történelemismeret	Af
Rúnamágia	Af
Hamiskártyázás	Af
Szexuális kultúra	Af
Méregkeverés	Af

Sheramar ar Sharan

Kaszt:	Pap
Szint:	3
Jellem:	Élet
Vallás:	Adron

Képességek

Erő:	11
Állóképesség:	15
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	17
Egészség:	18
Szépség:	18
Intelligencia:	16
Akaraterő:	16
Asztrál:	18

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	17
----------------------------	----

Támadó Érték:	35
Védő Érték:	95
Célzó Érték:	7
Életerő-pont:	14
Fájdalomtűrés-pont:	38

Pszi:	Mesterfokú pyarroni pszi alkalmazó
Szint:	3
Pszi-pont:	19

Fegyverei

Láncos buzogány, 4 dobótör. Vért: -

Képzetségek

Fok/%

Fegyverhasználat – láncos buzogány	Mf
Fegyverhasználat - tör	Af
Fegyverdobás - tör	Af
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Alkímia	Af
Mágiahasználat	Mf
Legendaismeret	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Ósi nyelv ismerete	Af
Élettan	Af
Éneklés/zenélés	Af
Úszás	Af
Erdőjárás	Af
Demonológia	Af
Méregsemlegesítés	Af

Lakatos Péter

Todvar

Lovagvár a bércek árnyékában

Todvar a Gorvikot a Kereskedő Hercegségektől elválasztó Manta an Gorvik hegység északi nyúlványa, a Corrada legmagasabb csúcsánál fekszik, a Dargetta Fennsíkon. Közel s távol nincs egyetlen emberlakta település sem, egyetlen út vezet fel mindössze a fennsíkra, a hegység keleti lábánál fekvő falvakból. Az út nyáron is lovat és embert próbáló, két hetet vesz igénybe, míg télen a mély hótól teljességgel járhatatlan.

A bércek tövében megbúvó vár minden szempontból önellátó, az ide költöző lovagoknak a világ dolgaitól való tökéletes elszakadást kínálja. Magányra és elmélkedésre ennél külön helyet keresve sem találni a heves érzelmek korbácsolta Gorvikban.

Terda Radovik an Warvik

A történetírók így ismerték meg, korábbi nevééről semmit nem tudni. Saját bevallása szerint warviki nemesi családból származott, de születésének pontos helyét és körülményeit homály fedi. Eleinte kalandor-lovagként hívta fel magára a figyelmet - máig tisztázatlan miként, de már fiatalon rendkívüli fegyverforgató vált belőle.

A Terda Radovik an Warvik nevet hercegi rangra emelkedésekor vette fel, s ugyanezen néven koronáztatta magát a kardja erejével egygyé kovácsolt Gorvik királyává. Életútja és mágikus vonzerejű személyisége máig a lovagok példaképe szerte az öt tartományra szakadt országban. Uralkodása ötödik esztendejében éppoly titokzatosan tűnt el, ahogyan korábban a semmiből felbukkant. Gyakran hasonlítják a tarlótüzhöz, mely apró szikrából megnövekedvén, tomboló hevével hatalmas területeket perzsel fel... majd hirtelen kihuny.

Radovikánus Lovagrend

A Radovikánus Lovagrend Gorvik összes tartományában, de elsődlegesen Warvikban számos rendházzal rendelkezik. Bármelyik tisztavérű, született gorviki nemesember tagjává lehet, amennyiben kellő tisztelettel viseltet a Névadó Nagymester, Radovik iránt. Egyébiránt a Radovikánus Ynev tán legnyitottabb lovagi szervezete; rendházaiban a legváltozatosabb eszméket és nézeteket vallják - olykor egymással szöges ellentétben állókat is. A Lovagrend tagságának túlnyomó részét az ország területén szétszórta, váraikban és kastélyaikban élő nemesurak alkotják, kik ifjúkorukban néhány esztendeig valamelyik Radovikánus rendházban nevelkedtek. Ők lakhelyük vagy elvi közösségük alapján úgynevezett „nyitott” Radovikánus rendekbe tömörülnek; maguk közül választanak hadurakat és főhadurat, s csak alkalmanként gyűlnek össze. Némelyikük ellenben örökre hű marad a rendházhoz, ahol ifjúkori tanulmányait végezte, s azon Radovikánus Rend „külső” tagjaként él. A Radovikánus Lovagrend elitjét kétségtelenül a rendházak jelentik. Ezek legtöbbje nemesifjak nevelésével is foglalkozik, a végleges elkötelezettséget vállaló lovagoknak pedig otthont és életcélt nyújt. A rendházak széles palettáját kínálják a lovagi életmódnak: akadnak közöttük különféle harci és paplovagi rendek - az egyik legkülönösebb közülük a Todvari Rendház.

Todvari Rendház

A todvari rendház a Névadó Nagymester, Terda Radovik an Warvik emlékének őrzését tartja elsődleges feladatának. Todvar falai közt a lovagok Radovik szokásai és tanításai szerint élnek: az Ő kedvteléseinek hódolnak, az Ő harcmódot igyekeznek elsajátítani, s az Ő mentalitását kísérlik meg magukévá tenni. Azon túl, hogy ekként mindent megtesznek az azonosulás érdekében, a rendház papjainak segítségével rendszeres, liturgikus tartalmú szertartásokat és meditációkat is végeznek, melyek felkészítik testüket és szellemüket Radovik lelkének befogadására. Mondják ugyanis, hogy Radovik lelke, ha a haza érdeke megkívánja, olykor megszállja a feladatra legalkalmasabb todvari lovag testét, hogy általa segítse Gorvikot. A legenda igazáról mit sem tudni, ám tény, hogy a Todvari Rendház lovagai alkalmanként emberfeletti tettekre képesek.

Épületek, helyiségek:

- Öregtorony
- Rendház
- Apátság
- Tornaudvar
- Barbakán
- Itatódvar

Öregtorony

A földszint egyetlen hatalmas, egybenyitott tér: ez a lovagterem. Az első emeleten két további nagyterem kapott helyet, a Vadászterem és a Fogadóterem. A következőn a Kancellár, a Szertartásmester és a Fegyvermester lakosztálya, valamint egy vendéglakosztály; ez utóbbiba költözik le alkalmanként a Főhadúr, amikor nála magasabb rangú vendég érkezik a várba. (Ilyen lehet a Radovikánus Rend nagymestere, vagy bármelyik tartomány hercege avagy bíborosa - és természetesen a Király, amikor az ország egységes.) Ilyen alkalmakkor a gorviki etikett előírásai szerint átengedi a teljes legfelső szintet a legmagasabb rangú vendégnek. A padlás körül kiugró kerengő vezet körbe a torony külső falán, ahonnan állandó őrség tartja szemmel a lovagvárat és környékét. Az Öregtorony sarkaihoz tapasztott kisebb fiatornyokat nem utólag toldották a központi toronyhoz - ahogyan az számtalan gorviki várban megfigyelhető -, hanem azzal egyidőben építették. Egy szinttel alacsonyabbak, hogy ne zárják el a kilátást a legfelső szint ablakai előtt. Itt futnak zárt házukban a csigalépcsők, minden szinten zárható ajtajuk nyílik mind az Öreg- mind a fiatornyba. A fiatornyok földszintjén és emeletén összesen nyolc kisebb terem található, ezekben lovagi társaságok különülhetnek el, vagy alkalmanként vendéglakosztályként is felhasználhatók. A legfelső emelet minden fiatornyban a rendház egy-egy hadurának birodalma.

Lovagterem

A padlót színpompás rozetták borítják - megannyi köintarziával készített lovagi címer. Hogy címerét itt láthassa viszont, ez minden Todvarban megforduló lovag álma, ám az óriási megtiszteltetés csak a hadurak tanácsa által kitüntetett keveseknek jut osztályrészéül. A terem falaira ellenben minden lovag címerpajzsa felkerül, aki éppen Todvar falai között időz - körbepillantva rögtön megállapítható, ki érkezett meg illetve hagyta el a várat. Az északi fal főhelyét a legendás sárkányfej-trófea foglalja el, tőle jobbra függ a todvari, balra a főhadúri címerpajzs, alattuk pedig a négy hadúr jelvényei

sorakoznak. A címerek alatt vastag subák, alább pedig kardok, buzogányok és egyéb lovagi fegyverek ékítik a nyerskő falakat.

A fiatornyokat a falukba vágott széles boltívek csatolják a lovagteremhez, míg az emeletet elfoglaló kisebb termeket a keleti és a nyugati falak mentén ácsolt galéria köti össze, megközelítőleg kétszeres embermagasságban. Ezek alatt széles, kétszárnyú ajtó vezet a keleti falon az udvarra, a nyugatin pedig az Imaterembe. Az északi főfalon két magas és keskeny ablak nyílik a várfalon kívülre, a déli, a konyha felőli oldalon pedig két tág tűzterű kandalló gondoskodik a fűtésről. A lovagterem legjellegzetesebb berendezési tárgya a hosszú, T-alakú asztal és a hozzá tartozó magas támlájú székek. A T szárának két oldalán ülnek a lovagok és a vár más, kiváltságos lakói, míg a főhely és a nagyobb, trónszerű karszékek természetesen a főhadúré, s oldalán a haduraké.

Vadászterem

A Todvar környéki hegyek óriási érintetlen erdőségeiben és számtalan fajta vadban gazdagok. A vár tucatnyi szakképzett vadászt és erdőkerülőt foglalkoztat, konyhája általuk szerzi be napi több szekéralj hússzükségletét. Ugyanakkor - a Radovik-példát követendő -, a lovagoknak is kedvelt szórakozása a vadászat, amit (Gorvikban egyedülálló módon) a régi shadoni lovagi vadászat szabályai szerint űznek. A vadászatot lefűjő kürtszóig minden résztvevő csak egyetlen vadat ejthet, s a mustrán dől el, ki zsákmányolta a legnemesebb trófeát. A Vadászteremben őrzik a nyertes trófeákat, megemlítve a vadászat időpontját és a koszorút elnyerő lovag nevét. A legrégebbi mementók közel ezer esztendősek, akad közöttük olyan teremtmény kitömött maradványa is, mely már rég kipusztult a todvari hegyekből, s akár egész Ynevről is. A gyűjtemény felbecsülhetetlen értékű; páratlan ritkaságokkal büszkélkedhet, melyek jelentős hányada sokkal inkább nevezhető szörnyetegnek, semmint vadnak.

A Vadászterem az Öregtorony harmadik szintjének felét foglalja el, padlóját - több rétegben - lenyúzott irhák borítják. A trófeák a falakon sorakoznak körben, egészen a mennyezetig betöltve a helyet. A gyúlékony holmikkal teli terem világításáról hidegtűzű mágikus fények gondoskodnak, fáklyával, gyertyával tilos belépni ide.

Fogadóterem

A vár legnagyobb és legelőkelőbb berendezett fogadóterme. A nagyobb létszámú avagy előkelőbb küldöttségeket fogadják itt - ez adott helyt a 3682-es egyesítést célzó tanácskozásnak is - más esetben a fiatornyok kistermei is megteszik.

A Fogadóterem padlóját, falait és mennyezetét intarziás farozattal borítják, a falakat csatajeleneteket ábrázoló, óriási festmények ékítik. Körben bíborszín bársonnyal függönyözött, tágas ablakok nyílnak, elsősorban a vár északi oldalán ásító szakadékra, a Dögveremre (gorviki nyelven Culudar). A termet a hatalmas, kerek, fényesre csiszolt ébenfa asztal uralja; körötte egyforma karszékek sorakoznak - számuk a huszonötöt is elérheti.

Rendház

A Rendház a várban élő lovagok és nemesfiak lakhelye. Az apródként ide kerülő gyermekek két beavatási szertartáson esnek át. Tizennegyedik életévük környékén fegyverhordozóvá avatják őket; ettől kezdve nem csak lovagi erkölcsöket, etikettet, vallási és világi műveltséget sajátíthatnak el, hanem a fegyverforgatást is. Valamelyik lovag személyes tanítványává, azaz fegyverhordozójává lesznek, s

nyitva áll előttük az út a lovaggá ütés áhított szertartásáig. A nagy esemény tizennyolcadik évük elérkezével következik be - amennyiben a Todvari Rendház tagjává kívánnak válni. Azon ifjak, akik ehhez nem érznek magukban elegendő elkötelezettséget, avagy világi, netán családi ügyek időnek előtte elsólítják őket, egy év fegyverhordozói neveltetés után jogosultakká válnak, hogy tizennyolc esztendő koruktól fogva bármelyik „külső” Radovikánus lovagrend lovagjává üttessenek - természetesen a Todvarral történő futárváltás után.

Kerengő

Terda Radovik an Warvikról az a legenda járja, hogy ülve egyetlen épkézláb gondolata sem született soha, ellenben állva meghódította az országot. Mondják, fel s alá járkált, valahányszor gondolkodott vagy tanácskozott. Ezen szokásának állít emléket a vár kerengője, ahol a lovagok séta közben vitathatják meg mélyebb gondolataikat.

A Kerengőre három bejárat nyílik. A Lovagterem felőli tágas, kétszárnyú kapu rendszerint tárva nyitva áll, hasonlóan, miként a Dormitóriumhoz vezető. A harmadik, jóval kisebb ajtót ellenben csukva tartják, ezen keresztül rövid folyosóra, majd az Itatódvarra juthat ki az erre barangoló. A Kerengő közepén kapott helyet a vár egyetlen belső udvara - fűvére csak a vár lovagjai és a kertészek tehetik lábukat. A díszbokrokkal beültetett füves terület mélyére kövezett utacska vezet. Odabent szökőkút csobog: a padon pihenő, kőből faragott Radovik kupája tartalmát a földre - apró medencébe - üríti.

Dormitórium

A Dormitórium épületének földszintjén a Todvari Radovikánus Rend felavatott lovagjai laknak. A lehetőségekhez képest tágas szobák falát évente újra meszlik, s a padló lakkal áteresztett deszkáit is rendszeresen csiszolják. Minden lovagnak saját, külön szoba áll rendelkezésére, melyet saját igényeinek és ízlésének megfelelően rendezhet be. Mivel Terda Radovik kedvelte a pompát, a Rend lovagjai sem vetik meg a dús szőnyeget, a kényelmes bútorokat és a drága dísztárgyakat. Ezen szokásuk jelentősen különbözik a más lovagrendeknél bevettől, ahol általában a puritánság dívik. A puritánság ehelyütt a Dormitórium nyugati oldalára épített emelet alvótermeit jellemzi; ezek mennyezete jóval alacsonyabb, a falak és ablakok keskenyebbek. A négy kisebb teremben a fegyverhordozók laknak, a három nagyobbban pedig az apródok.

Vívóterem és fegyverterem

Terda Radovik an Warvik félelmetes harcos hírében állt. Vívótudományát több, íródeákok által lejegyzett fóliánsban hagyta az utókorra; legszívesebben a lovagkard, a törkard és a tornakopja használatának fortélyait taglalta. A Rend lovagjai az előbbi kettő forgatását tanulhatják a Vívóteremben, a Névadó Nagymester tanításai alapján. A téli hónapokban idejük java részét itt töltik, hetente gyalogos tornákat rendezve maguk között.

A Vívótermet boltívek sora határolja el a Dormitórium folyosójától, falai mentén körben pados ülőfülkék sorakoznak. A terem padlóját különlegesen hosszú, simára csiszolt és lakkal áteresztett fenyődeszkák borítják, meszelt falain a vár történetének eddigi fegyver- és vívómesterei helyezhették el címerpajzsukat. A Vívó- és Fegyverterem teljhatalmú ura a mindenkori Fegyvermester; személye ehelyütt nagyobb tekintély még a Főhadúrnál és a haduraknál is.

A Fegyverterem kovácsoltvas ajtaját rendszeresen zárva tartják, a két kulcs egyike a Kancellár, másika a Fegyvermester nyakában lóg. Az elnyújtott arányú helyiségben egyetlen ablak sem akad, a

falakon és azok mentén fegyverállványokon különféle lovagi és egyéb zsákmányolt fegyvereket, vértetek őriznek. Beszélnek, nem ritka közöttük az abbit és a mithrill, némelyikük pedig még mágikus hatalommal is rendelkezik.

Rúnatorony

Ynev-szerte minden jelentős várat védenek mágikus rúnák, elsősorban a Tértmágia, de gyakorta a mágia más formái ellen is. Ezen mágikus védműveket mindig a vár valamely jól védhető pontján helyezik el, általában az egyik torony pincéjében. A todvari védőrúnák közös jellemzője, hogy folyamatosan kifejtik hatásukat: a vár területén semmilyen Tértmágia nem jön létre, és a kandallótűznél nagyobb lángok szempillantás alatt kialszanak. Hasonló hatás vet gátat a telente odakint tomboló fagynak, a hideg a falakon belül csak jóval enyhébb mértékben érezhető.

A Todvari Rúnatorony feltételezhetően a vár legkorábban épült tornya volt, a legelső öregtorony. Erre utal elhelyezése is: látnivalólag köré épült fel a Rend lovagjainak szállásául szolgáló Dormitórium és a nyugati várfal is. Az első todvari vár mára elbontott keleti fala minden bizonnyal a mai Öregtorony lábánál és az Itatódvaron keresztül húzódott.

A Rúnatorony föld feletti három szintjén ma a Rend könyvtára kap helyet; a könyvtárszolgálatot az Apátság két papja látja el. Az öreg főliánsok, szüette, faragott polcok és nyikorgó létrák birodalma ez. A várat védő mágikus rúnák odalent, a torony pincéjében rejtőznek, mágiától védett, jól zárható üregben. Az erőszakkal gyakorlatilag nyithatatlan ajtó kulcsát a Főhadúr őrzi, míg magát az ajtót a nap minden órájában a Rend két állig felfegyverzett lovagja.

Apátság

A legendás király, Terda Radovik an Warvik lelkének megidézésével sok pap és varázsló megpróbálkozott már. Mindhiába, mert a Todvari Radovikánus Rend papjai rendszeres emberáldozatokkal biztosítják Ranagol jóindulatát a Névadó Nagymester irányában, kit így senki nem képes akaratan kívül visszarángatni az Anyagi Síkra. Másrészt liturgikus célzatú feketemágiával lehetővé teszik, hogy Radovik lelke, amikor szükségét érzi, megnyilvánulhasson a Rend általa kiválasztott lovagjának testében.

Ezen kettős célzatú szertartások gerincét az önként halálba induló szűzleányok feláldozása teszi ki, mivel az emberáldozat ezen válfaja különösen kedves Ranagol szemében. A Todvari Rendház papjai áldozatos munkával karonülő korú, árva leánygyermekeket nevelnek fel, gondosan ügyelve ártatlanságukra és feltétlen odaadásukra a Kosfejú iránt. A leányok életük tizenhét esztendejében általában több gondoskodásban és örömben részesülnek, mint amennyi másként egész életükben osztályrészükül jutna. Az idő elérkezteivel - neveltetésüknek hála - fanatikus gyönyörrel fekszenek az áldozótör alá.

Imaterem

A templomhajó méretű oszlopcsarnokba a Lovagterem keleti falán nyíló kétszárnyú ajtón át lehet eljutni. Az ajtót a nap túlnyomó részében csukva tartják, csak a közös imádságok idején tárják szélesre. Napi három istentiszteletet tartanak, ezek valamelyikén minden lovagnak kötelessége részt venni, s a szolgák, katonák is bebocsátást nyernek. Az áldozati szertartásokon ellenben kizárólag a Rend lovagjai lehetnek jelen.

Az Imaterem padlóját a Ranagol templomoknál megszokott fekete-fehér, démonokat és más túlvilági teremtményeket ábrázoló kőintarzia borítja. A terem hátsó harmadának közepén áll a fekete obszidián oltár, rajta a Kosfejű szobrával, míg a falak mentén körben a legbefolyásosabb Sötét Angyalok kőmásai sorakoznak. Az Imateremben nappal is félhomály uralkodik, fény csak a déli fal magasan elhelyezett, sötét kristállyal beüvegezett ablakain át jut be.

Az Imateremből az Apát és a papok szállására, valamint a sekrestyébe nyílik ajtó. Az emeleti Szűzrend-házba csak a sekrestyén, majd azon túl az eunuch őrség szállásán át lehet feljutni.

Szűzrend

A Sekrestye kulccsal zárható, apró ajtaján csak papok, s az odabent lakók léphetnek be. A Szűzrend hat eunuch öre ritkán hagyja el szállását, legalább hárman mindig őrhelyükön maradnak; aki illetéktelenül lép tágas szobájukba, hamar megismerkedik kardjuk acéljával. Férfiember (hacsak nem felszentelt pap) nem teheti lábát az innen felvezető lépcsőre.

Az apátság északi szárnyának emeletén, a sekrestye és az eunuchok szállása felett kaptak helyet a szűzrendiek szobái. A vár északi falába vájt rácsozott ablakok a Dögveremre néznek, mely nevével ellentétben festői látványosság. A gyermekkortól felnevelt lányok ritkán hagyják el az emeletet, olyankor is eunuchok és papok kísérik őket. Hetente egyszer, zárt ajtók mögött imádkoznak az Imateremben, nyaranta pedig hosszú sétákat tesznek a vár melletti fennsíkon.

Épülő torony

A tornyot az Apátság bővítésére építik, elkészültekor a Szűzrendnek ad majd otthont. Egyetlen bejáratát az Imaterem keleti végében zárva tartják, holott az épületben egyelőre semmi érték vagy érdekesség nem található. Falai már állnak, a tető is elkészült, jelenleg az emeleteket elválasztó födémeket ácsolják.

Itatódvar

Az Itatódvar a közepén álló vályúról, s a feneketlenül mély kútról kapta a nevét. A vályúnál a nap minden szakában, előírt sorrend szerint itatják az állatokat: elsőként a lovagok harci lovait, majd az egyéb háts és igás állatokat, végül pedig a jószágot. Ezen túl az Itatódvar a várat kiszolgáló személyzet mindennapos életének színtere is. Mivel számos épület ajtaja nyílik ide, mindig látni itt dolguk után siető vagy azt végző szolgálkat, pihenő katonákat. Lovagok az Itatódvaron sosem időznek, legfeljebb átvágnak azon a számukra utat nyitó közrendűek között.

Az Itatódvar teljes területe kövezett - telente szorgalmasan megtisztítják a hótól. A Tornaudvartól erős és magas fal választja el, ebben nyílik a zárható, kétszárnyú kapu. A fal tetején gyilokjáró fut, összekötve a külső várfalat az Öregtoronyba vágott apró ajtóval.

Az Itatódvar északnyugati sarkában áll a Dormitórium masszív kőépülete, méhében a Rúnatoronnyal, míg a Kerengőhöz vezető átjáró túloldalát a Konyha és a Refektórium kétszintes épülete foglalja el. A délnyugati sarokban a katonák lakóbástya emelkedik, messze a várfal szintje fölé törve; a déli oldalt pedig teljes egészében elfoglalja a kőből és deszkából eszkábált istálló.

Refektórium és konyha

A Refektóriumban étkezik a vár népének apraja-nagyja: katonák, szolgák, s elvértve egy-egy lovag. Utóbbiak szívesebben fogyasztják el reggelijüket és ebédjüket a saját szobáikban, míg vacsorára minden este egybegyűlnek a Lovagterem nagy asztala körül.

A Refektórium tölgyből ácsolt, hosszú asztalai mellett egyszerre hatvan-hetven embernek jut hely. A terem majd' olyan magas, mint a szomszédos Lovagterem, ahová tágas ajtaja nyílik. Csak a lovagok érkeznek azonban ebből az irányból; a katonák és egyéb közrendűek az Itatódvar felőli ajtón léphetnek be.

A Refektórium csarnokához kapcsolódik a vár konyhája, mellette a konyhalányok szállása, az emeleten pedig a szakácsok szobái. A konyha és az Itatódvar alatti pincék a raktár szerepét töltik be. A Tornaudvar felőli oldalon, a magas falhoz tapasztva alacsony házikó bújik meg, ez a konyhafőnök és az Istállómester lakhelye.

Istálló

Nyáron a lovagok csataménjeit, az egyéb háts- és igáslovakat tartják az Itatódvar tágas istállójában. Telente azonban, mikor több ember magasságú hó lepi be a Todvar melletti fennsíkot, a szabadon tartott jószágot: ökröket, kecskét, teheneket, disznókat is az istállóba terelik be. Bár ilyenkor jóval szűkösebben laknak odabent az állatok, a csataméneknek ekkor is különálló, elkerített karám jár. Az istálló nyugati sarkában található a kocsiszín. Hintóval fenn a hegyekben senki nem jár, ezért javarészt társzekerek, batárok, szánok, olykor egy-egy vendég utazókocsija áll idebenn. Itt tartják az igásállatok hámjait és a lószerszámokat is. Természetesen a csatamének szerszámzatát és páncéljait nem itt, hanem a Dormitórium fegyvertermében őrzik.

Az istálló padlásán tartják a szénát, s itt alszanak az istállófiúk és egynémely más szolgák, olykor pedig a várba betérő nemesek közrendű kísérete. A várbeli szolgák szállásai közül kétségtelenül ez a hely biztosítja a legtöbb kényelmet.

Lakóbástya

A vár délnyugati sarkában emelkedő lakóbástya minden formai szépséget nélkülöző épület. Hatalmas belső terét egyetlen deszka födém választja két szintre, s mindkét szintjét körben a falak mentén ácsolt galéria osztja tovább. A padlón és a galérián a katonák szalmazsákokból rakott derékaljai sorakoznak, asztal, szék csak elvértve akad. A szintek között és a galériákra meredek létrák vezetnek; hasonló létrán lehet feljutni a bástya tetején a szabad ég alá.

Tornaudvar

A lovagi torna Todvar hagyományai között még a vadászatot is megelőzi. Terda Radovik an Warvik félelmetes tornabajnok hírében állt, történészek állítása szerint, az ismeretlenségből kibontakozva lovagi tornán nyerte el Warvik tartomány hercegi címét is - azokban a hősi időkben ilyesmi még megtörténhetett Gorvikban.

A Todvari Radovikánus Rend lovagjai nyaranta rendszeres lovas tornákon mérik össze kardforgató és kopjaszegezõ tudományukat. Idõvel oly hírnévre tettek szert Gorvikban, hogy amint a hegyi utak járhatóvá válnak, kihívó bajnokok tûnnek fel Todvar kapuja előtt. Ezen viadalok helyszínéül szolgál a tágas, homokkal felszórt Tornaudvar. A minden évben megrendezésre kerülõ Todvari Radovik Torna összecsapásait azonban - a résztvevõk nagy számára való tekintettel - nem itt, hanem a

vár alatti fensíkon tartják. A tornára Gorvik minden tájáról és minden jelentősebb lovagrendjéből érkeznek bajnokok - érdekesség, hogy a 3690-es évben a győzelmet egy távolról idelátogató kráni herceg szerezte meg.

A Tornaudvar keleti oldalán emelkedik a lelátó, padsoraiban kap helyet a viadalok idején a nemesi közönség. A legfelső sorban tágas páholyok várják az előkelőségeket, ezeket bársonnyal és puha párnákkal teszik még kényelmesebbé. A lelátó mögött és alatt alacsony, kétszintes épület simul a várfalhoz. Félig földbe vájt első szintjének szűkös vackaiban laknak és dolgoznak a kézműves mesterségekhez értő szolgák, míg az emelet tágas szobáiban a bajvívásra érkezett idegen lovagokat szállásolják el. Efelett már csak a várfal gyilokjárója húzódik.

A déli oldalon a Barbakán erődje tornyosul, míg szemközt, az északon a főpap és papok szállásának rácsozott ablakai sorakoznak, mögöttük pedig, egy szinttel feljebb az Imaterem sötét kristályüvegei. A nyugati oldalon nyílik az Itatódvarra vezető kapu.

A Tornaudvaron gyakorta látni gyakorlatozó lovagokat és katonákat, s telente, amikor lehetetlen kilovagolni a várból, itt futtatják a lovakat. Ahogyan az Itatódvar a szolgák társadalmának élettere, úgy ez inkább lovagi társaságoknak ad helyet.

Barbakán

Todvarban - mint sok más gorviki várban is - a Kapu önálló erődítmény. A várba csak két masszív bástyája között, s egy katlanszerűen zárt, apró udvaron (kapuudvar) keresztül juthat be az érkező. A külső és a belső kaput soha nem nyitják egyszerre, a bebocsátást kérőket - ha szükséges - a kettő közötti térségen vizsgálják át és fegyverzik le. A kapuudvaron csapdába csalt ellenségnek fedezék nélkül kell kiállnia a bástyák tetejéről és ablakaiból reázuóduló nyílzáport, s más vendégmarasztaló adományokat.

A Barbakán bástyaiban kéttucat fő ad állandó őrséget. A sötét helyiségekben nem lakik senki, az őrséget kivéve csak a Fegyvermester vagy a hadurak engedélyével léphet be ide bárki is.

Todvar lakói:

-Főhadúr

-Hadurak

-Lovagok

-fegyverhordozók

-apródok

-Fegyvermester

-katonák

-fegyverkovács

-páncélkovács

-Főballisztikus

-ballisztikusok

-Kancellár

-Szertartásmester

-szolgák

-Konyhafőnök

-szakácsok

-konyhalányok

-Istállómaster

-patkolókovácsok

-istállófiúk

-Íródeákok

-Apát

-Papok

-Szűzrendfőnök

-eunuchok

-szűzrendiek

- Borgada Torra ab Todvar, Főhadúr
- Hadurak:
- Farro Gorra ab Todvar
- Torni ab Acrado
- Gandare ab Acrado
- Capullo Feroza ab Todvar
- 24 lovag
- 24 fegyverhordozó (minden loagnak egy)
- 50 apród
- Karana ab Artia, Fegyvermester
- 100 katona
- Páncélkovács
- Fegyverkovács
- Ordovik atya, az Apát
- 10 pap
- 10 íródeák
- Naravik atya, Szűzrend-főnök
- 10 szűzrendi leány
- 6 eunuch őr
- Cari Abrozo, Kancellár
- Darnol Padana, Szertartásmester
- 100 szolga
- Capollan, Konyhafőnök
- 3 szakács
- 31 cseléd és konyhalány
- Garrada, Istállóemester
- 2 patkolókovács
- 12 istállófiú

Főhadúr: Borgada Torra ab Todvar (48 esztendős)

Magas, vékony, szikár alkatú férfi. Orra gorgviki módra horgas, szeme keskeny, haja őszesfekete és hullámos, mint a predoci telivér sörénye. Igazi úriember, ám merev méltóságán néha áttör a virtus. Rangjával járó kiváltásága, hogy címerpajzsán feltüntetheti Todvar sárkányfejét is.

Hadúr: Farro Gorra (41 éves)

Alacsony, széles vállú, széles állkapcsú, hullámos hajú férfi. Tömzsi és félelmetes, mint a Todvar környéki cserjésben csörtető vaddisznók.

Hadúr: Torni ab Acrado (48 éves)

Magas, testes, hosszú orrú, lófejű alak; feje tetején apró copffal. Amikor elgondolkodik valamin, mely nem nyerte el a tetszését, vagy gyanakvón vizsgálódik, egyik szemöldökét felvonja - amúgy sem barátságos tekintete ilyenkor egyszerre vérforraló és dermesztően félelmetes.

Hadúr: Gandare ab Acrado (40 éves)

Magas, testes, hosszú orrú, lófejű férfi - mint már ebből is látszik, a másik hadúr öccse. Bár ő a fiatalabb, kopaszodik, s maradék haja őszül.

Hadúr: Capullo Feroza (25 éves)

Alacsony, vékony, inas és fűrge, de mindenekelőtt szerfelett rokonszenves férfiú. Hosszú haja lágy hullámokban omlik a vállára, élénk szeme - melyből elfojtott vidámság süt - szüntelen vitalitással csillog.

Kancellár: Cari Abrozo (32 éves)

Alacsony, testes, kopaszodó ember. Jókora krumpliorr, közel ülő, fűrgen mozgó szemek, melyek figyelmét látszólag semmi nem kerüli el. Modora simulékony, politikushoz, udvaronchoz illő; tenyere szüntelenül izzad.

Apát: Ordowick atya (46 éves)

Magas, igen kövér, hegyszerű ember - járása nehézkes, minden lépését fájdalmas fintor kíséri. Álla alatt tekintélyes tokák rengenek, hájas arcában táskás, kaméleon jellemet sejtető gülüszemek ülnek. Széles, kerek feje tetején több a verejtékcsepp, mint a hajszál.

Fegyvermester: Karana ab Arta (19 éves)

Magas, szikár, arisztokratikus arcú, tüskehajú fiatalember. Arcvonásaiból és arcjátékából ugyanaz a magabiztosság árad, ami fegyvert forgató karját is jellemzi. Ifjú kora ellenére a vár tán legkülönb bajvívója.

Szertartásmester: Darnol Padana (57 éves)

Átlagos magasságú, de széles vállú férfiú, keskeny arca feltűnően szép és előkelő. Mosolya megnyerő, haja jóságos hatást kölcsönzően ősz. Ha valaki sokáig figyel, észreveheti a tettetett vidámságon át-áttörő bús megtörtséget. Ha Darnol Padana ilyenkor mosolyog, mosolya valami gonosz árnyékkal nehezül.

Kalandötletek:

- A kalandozók lovagi tornára érkeznek a várba.
- Egy Szűzrendi leány családja megbízza a kalandozókat a lány elmenekítésével; a feladatot nehezíti, hogy a leány tiltakozik.
- A kalandozók valamelyike a Fegyverterem kincsei közt véli megtalálni a keresett mágikus fegyvert.
- Egy Gorviki nemesúr megbízásából a fejjadász hajlamú kalandozók valamely Rendbéli lovag életére törnek.
- Egy gyűjtő óriási kincset ígér a Vadászterem valamelyik értékes trófeájáért.
- A Rend rosszakarója a védőrúnák tönkretételével bízza meg a kalandozókat.
- Bizonyos jelek arra utalnak, hogy a kalandozók által keresett ősi könyvet Todvarban őrzik.
- Minden indokok legősebbike: bosszúvágy a vár egy lakójával szemben.
- A kalandozók egy önmagát álcázó, a várban elrejtőzött fejjadászt keresnek, utolsó áldozata hozzátartozóinak megbízásából.

Nyulászi Zsolt

Tooma pap

Tooma, a Hadak Ura a törpe panteon egyik legkedveltebb istene Kadal, a Tárnákat Rengető és Bul Ruurig, a Mélységek Ura mellett.

A Bátorok és Vakmarók Barátja, a Fegyver Élének Ereje, Tooma, a harc istene minden törpe harcos példaképe. Tooma adja az erőt a harcosok karjának, hozzá fohászkodnak minden hadjáratkor, és ő viszi győzelemre a törpe seregeket. Nincs olyan törpe, aki győztes csatából, hadjáratból megtérve ne áldozna oltárán a zsákmányolt fegyverekből. Ősi törpe szokás szerint, a legyőzött ellenfél fegyvere a győzött illeti, de ezek közül a legszebb mindig Tooma jussa.

Szerte a Tarin birodalom hatalmas csarnokaiban, tágas termeiben mindenütt megtalálhatók Tooma szobrai és oltárai. Az istent leggyakrabban láncinges, elszánt, csatabárdot forgató törpeként ábrázolják, de számtalanszor látható kezében harci kalapács, csatacsákány, sőt néha számszerij is. Fegyvereit vagy két kézre fogja, vagy balján pajzsot visel. Előfordul, hogy hatalmas rackla nyergében ül.

Papjai egyben a törpék legjobb harcosai is. Tooma pap csakis olyan törpe harcosból vagy katonából lehet, aki bebizonyította rátermettségét. Miután a tanonc felesküszik Toomára, még sokáig nem kezdődnek el vallási tanulmányai - előbb a testét edzik acélosra. Ha már elég jó harcos, akkor tanítják tovább tudományokra és a papi mágia fortélyaira.

Istenük szolgálata mellett más lényeges szerepük is van a Fejszés követőinek, ők alkotják ugyanis a törpe seregek tisztikarát. A törpéknél a hadseregben az előmenetel semmiféle rangtól vagy kiváltságtól nem függ, mindig a legjobb harcosok és stratégák kerülnek parancsnoki helyekre. Ők pedig minden kétséget kizáróan Tooma papjai. A hadsereg vezetése mellett az újoncok kiképzését is ők végzik. Előfordul az is, hogy egy magasrangú törpe utazó Tooma papokat visz magával testőrként. A Hadak Urának hívei elsősorban a harcnak élnek, azonban mint minden - vagy legalább is a legtöbb - törpe, értékrendjükben a Rendet és az Életet helyezik előtérbe. A harcot művészetnek tekintik, és legalább annyira fontos foglalkozásnak tartják, mint a kovácsokét vagy a serfőzőkét. Ettől persze még nem lesznek harcművészek, attól meglehetősen távol áll a felfogásuk, abban azonban hasonlítanak, hogy ők sem ontanak vért, csak ha elkerülhetetlenül szükséges. Akad dolguk, hiszen a Tarin hegységből mindmáig nem sikerült teljesen kiirtani az orkokat és goblinokat.

A Tooma pap akkor is kalandozással kezdi az életét, ha történetesen nem vezérli kalandvágy - a papnövédek (1. Tapasztalati Szinten) egy éves portyára indulnak, hogy segítsék az elesetteket és a bajbajutottakat, és hogy harcoljanak a törpe nép ellenségei, a goblinok, orkok ellen. Ez idő alatt a pap tapasztalatokat gyűjt és diadalokat arat. A portya leteltével visszatér szentélyébe, ahol immáron teljes jogú papi rangot kap. Az átlag (Nem Játékos Karakter) Tooma papok ritkán hagyják el a Tarin birodalmat portyájuk során. Ez rendjén is való, hiszen az ország nagy és ezek a papok egyfajta rendfenntartó erőt képviselnek. Nélkülük a közbiztonság közel sem lenne annyira jó. A Legnagyobb Harcos követői urukhoz méltó módon próbálnak élni és ez a játékszabályokban is megmutatkozik. A többi paptól eltérően Erejüket k6+12+kf módon dobják, hiszen fizikai erejükre nagy gondot fordítanak. Harcértékeik sem a hagyományos módon alakulnak, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, Szintenkénti Harcérték módosítójuk pedig 10, amelyből 3-3 pontot kell TÉ-jük illetve VÉ-jük fejlesztésére fordítaniuk.

Tooma szférái Természet és Élet, melyekből papjai a litániákat és rituálékat használhatják. A többi pappal ellentétben Tooma papjai minden Tapasztalati Szinten 7 Mana-pontot kapnak, mivel harci

képességeik mellett nem figyelnek oda annyira mágikus hatalmuk növelésére. Képzettségeik is eltérnek a megszokott papi képzettségektől.

Első Szinten az alábbiakat tanulják meg:

Képzettség	Fok
Ökölharc	Af
4 fegyver használata	Af
Pajzshasználat	Af
Írás/olvasás	Af
2 nyelvismeret	Af 5, 4
Pszí	Mf
Vallásismeret (törpe)	Mf
Sebgyógyítás	Af
Harci láz	Mf

További Tapasztalati Szinteken újabb képzettségeket kapnak, azonban a tudományos képzettségek elsajátításához Szintlépéskor vissza kell térni mesterükhöz.

Szint	Képzettség	Fok
2.	Vakharc	Af
2.	Legendaismeret (törpe)	Af
3.	Fegyverismeret	Af
3.	Ósi nyelv (törpe)	Af
4.	1 fegyverhasználat	Mf
4.	Történelemismeret	Af
4.	Hadvezetés	Af
5.	Pajzshasználat	Mf
5.	Sebgyógyítás	Mf
6.	Ökölharc	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Fegyverismeret	Mf
9.	Hadvezetés	Mf

A felsoroltakon felül Tooma papjai egyéb különleges képességeket is kapnak. Természetesen használhatják azokat a litániákat, amelyeket Tooma biztosít számukra. 3. Tapasztalati Szinten képesek lesznek saját maguk fanatizálására. Ez a képesség isteni eredetű, hasonló a Fanatizálás nevű papi rituáléhoz, azonban a papnak nem kell rá külön Mana-pontot áldoznia. A varázslatot egyébként nem használhatná, hiszen Tooma szférái között nem szerepel a Lélek. A pap, ha helyzete megkívánja, rövid imát intéz istenéhez, a Harc Atyjához (1 teljes kör). Ezalatt nem harcolhat, nem használhat Pszít és nem is varázsolhat. A kör leteltével a papból fanatikus harcos válik, élvezve a varázslatnál leírt előnyöket. Ezt a lehetőséget istene csak egy teljes nap elteltével biztosítja újra.

6. Szinten a fanatizálás hatását a pap kiterjesztheti másokra is. Számára is érvényes a 100m sugarú kör, mint hatótávolság, viszont a harcosok befolyásolásához sem kell Mana-pontot áldoznia. A harci kedv megnövelése érdekében rövid szónoklatot kell tartson Toomáról, melynek végén a közelben állók lelkesen, megnövekedett harci kedvvel fogják várni az összecsapást. Játékos Karakterek és 5. Tsz feletti Nem Játékos Karakterek megkapják a Harcártékmódosítókat, míg a többieknek a Bátorsága nő.

A szónoklat jellegénél fogva a fanatizálás csak és kizárólag törpékre van hatással, közülük is azokra, akik tisztelik Toomát (ez gyakorlatilag minden törpe harcosra igaz). Emberekre, elfekre és más fajzatokra ez a lelkesítés semmiféle hatással nincs. Ehhez a szónoklathoz is Tooma hatalmát hívja segítségül a pap, amit csak napjában egyszer tehet.

A 9. Tapasztalati Szintet elérő törpe papokat a megtisztelő Gromgorn Bul Drangthrong megnevezés illeti, azaz az emberek nyelvén: Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja. A rang fontos szerepet jelent a törpék hadseregében is, amelyet díszes ünnepség keretében ajánlanak fel. Ezt a törpe elfogadhatja vagy visszautasíthatja - egyik esetben sem sértődik meg senki. (A törpék általában elfogadják ezt a ritka megtiszteltetést, azonban kalandozók számára ez nem előnyös, hiszen nem csak kiváltságokkal, de felelősséggel is jár. Háború esetén legyen akárhol, azonnal haza kell térnie, hogy a rábízott sereget vezethesse).

Ezen a Szinten lesznek képesek a Hősi Harcra is, amelyet maga Tooma adományoz nekik. Ez a különleges képesség a Hősi lélek nevű rituáléval egyező hatást vált ki, de - akárcsak az eddigiek - nem kerül a papnak Mana-pontjába. Ez közvetlen áldás magától a Legnagyobb Harcostól, amit csak különös alkalmakkor érdemelhet ki híve. Például ha bátran néz szembe az orkok sokszoros túlerejével, hogy asszonyokat és gyermekeket védelmezzon akár saját halála árán is, Tooma megáldja, kérés nélkül is. Ha azonban gyáva módon megfutott, és az orkok utolérték, körülfogták, fohászkozhat akárhogy, Tooma nem fogja meghallgatni.

A 11. Tapasztalati Szintet elérve jutnak birtokába a smaragd mágiájának. Toomához fohászkozva képesek lesznek egy smaragdot mágikus hatalommal felruházni, amit ha fegyver markolatába foglalnak, mágikus fegyvert hoznak létre. Ilyen ékkövet legfeljebb tíz évente egyszer készíthetnek, és hogy pontosan milyen tulajdonságai lesznek, azt Tooma (a KM) határozza meg, aszerint, hogy eddig milyen hősiiesen viselkedett a pap, illetve milyen áldozatokat mutatott be. A smaragdot a pap saját maga kell csiszolja, de ennél is jobb, ha hősi küzdelemben zsákmányolja. A tiszta szerkezetű smaragdot kell választani, olyat, ami képes befogadni a mágiát.

Esett már szó a harc papjainak képességeiről, szóljunk most a fegyvereiről, felszereléséről. A Tooma papok már első Szinten elsajátítják négy fegyver használatát, ezek általában a csatabárd, a csatacsákány, a harci kalapács és a buzogány. Előfordul, hogy a hajítóbárd, netán a nyilpuska kezelését tanulják meg. Kardot ritkán fognak a kezükbe, akkor is csak rövidet vagy hosszút (kétkezesként). A szálfegyvereket és a nagyobb löfegyvereket méretüknél fogva nem kedvelik. Ha nem kétkezes fegyvert forgatnak, szinte biztos, hogy baljukra pajzsot csatolnak, ez azonban legfeljebb közepes nagyságú lehet.

Bármilyen fegyverrel is tanuljanak meg bánni, lesz egy fegyverük, amelyet mesterüktől, egy idősebb paptól kapnak ajándékba, és amelynek markolatában egy smaragd díszeleg. Ez a smaragd Tooma isten köve, ezért papjai az ilyen fegyvert a következő módosítókkal használják: +2 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Ez a smaragd egyben a pap szent szimbóluma is, amelynek segítségével varázslatait létrehozhatja. Később, negyedik Szinten ezt a fegyvert tanulja meg Mesterfokon forgatni. Páncélt gyakran hordanak a Háború Istenének papjai. Csak a fém vérteket becsülik, vacak, fércelt bőrholmikat nem szívesen hordanak, csak ha nincs más lehetőség. Kedvelik a láncinget és a sodronyínget, de nem vetik meg a pikkely és lemezevértet sem. Mellvértet általában csak a Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja visel, rajta annak a törpe ezrednek a harci jelvényével, amelyiket vezet. Felvértet és teljes vértet a törpék ritkán készítenek, és akkor is kevesek kiváltsága, hogy hordhassák. Ha tehetik, sisakot viselnek, rajta a Thongli, az orkölő harcosok jele.

Ruházkozásukban leginkább a zöldet részesítik előnyben, annak is a sötét árnyalatait, mivel ez a smaragd színe is. Ha teljes ruházatuk nem is egyszínű, valahol mindegyikük visel zöldet. Törpe szokás szerint széles bőrvet, vastag pantallót és kemény bakancsot vagy csizmát hordanak. Szakállukat -

főleg háború idején - két varkocsba fonják, a végét pedig széles övük alá tűrik, így nem zavarja őket a harcban.

Tooma papjai szigorú erkölcsi rend szerint élnek. Számukra a harc szent dolog, ezért soha nem vetemednének arra, hogy orvul, lesből öljenek meg valakit. Szinte soha nem támadnak meglepetésből, legalább egy-két szegmensnyi időt hagynak az ellenfélnek, hogy méltó módon felkészüljön az összecsapásra. Harc közben igyekeznek minél kevesebb fájdalmat okozni ellenfelüknek - ha meg kell halnia, minél előbb végeznek vele, ha életben akarják hagyni, vigyáznak rá, ne kapjon súlyos sebet. Ha lehet, nem ontanak vért, de ha a harc elkerülhetetlen, akkor is megpróbálják megkímélni ellenfelük életét. Ez alól kevés kivétel van, az orkok, goblinok és trollok esete azonban mindenképpen ilyen. Tooma papja számára nem létezik nagyobb szégyen, mint a gyávaság. Inkább életét áldozza a csatában, semhogy a becsületét veszítse el. Ha egy Tooma papot megfutamodáson kapnak, az egész törpetársadalom kiközösíti, mindaddig, amíg ismét ki nem érdemli a bátor nevet. Megfutamodásával és gyávaságával nem csak társai, de istene haragját is kiválthatja a pap. Ilyen esetekben Tooma (a KM) megvonhat bizonyos előnyöket papjától, attól függően, hogy milyen súlyos volt a vétség. Például, ha tízszeres túlerő elől menekült, úgy, hogy közben senki más nem fenyegetett veszély, akkor Tooma is elnézőbb, de ha a szentélyébe menekülő asszonyokat hagyta cserben, akkor istene akár az életét is elveheti.

Persze a Legnagyobb Harcos követőinek büszkesége nem azonos az ostobasággal. Mint papok meglehetősen bölcssek, így provokálni nemigen lehet őket. Ha egy ember gyávanak nevezi Tooma papját, az nem fog nekitámadni. Különböző is, mit számít egy ember szava... A törpék pedig illet még tréfa kedvéért sem mondanak. Ha azonban a pap úgy dönt, hogy harcba bocsátkozik, akkor csak két lehetősége maradt: győztesen kerül ki, vagy meghal. Elmenekülni gyávaság lenne, amit büszkesége és hite nem enged meg. Ez azonban nem azt jelenti, hogy egymaga száll szembe orkok egész hadával - ez nem bátorság, hanem ostobaság. Tooma papja mindig bölcsen mérlegel, esélytelen küzdelemben nem kezd, hiszen ezt az istene sem akarja. Ez alól egyetlen kivétel van - ha ezzel más életét mentheti meg. Mindenképpen segítenie kell a bajbajutottat, akár az élete árán is. Ilyen esetben sorsára hagyni a szerencsétlent az egyik legsúlyosabb bűn, amit csak a Háború Istenének szolgája elkövethet. Természetesen ez a szabály csak törpök életére vonatkozik - ha embert, elfet vagy bármi más szerzetet fenyegeti a halálos veszedelem, a pap nyugodtan mérlegelhet, harcba szálljon-e.

A Harc Istenének papjai gyakran mutatnak be áldozatot istenüknek. Hitük szerint a legyőzött ellenfél fegyvere a győztest illeti. A legszebb, legdíszesebb fegyvereket a papok mindig Toomának ajánlják, elhelyezik az oltárán és a kegyét kéri.

Végül lássuk Tooma papjainak saját varázslatait

Tooma áldása

Szféra: élet, természet

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: különleges

Hasonló a Kis Arkánus Áldás nevű litániájához, ezzel azonban csak fegyvert lehet megáldani, ami a varázslat időtartama alatt az Áldásnál megadott módosítókat kapja: +5 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Igaz ez mindaddig, amíg Tooma jellemével (Rend, Élet) egyező jellemű törpe - vagy akár ember forgatja a

fegyvert. Ha más veszi a kezébe, jellemétől függően negatív módosítókat kap. Rend vagy Élet jellemű karakterek módosító nélkül harcolnak. Káosz, Élet illetve Rend, Halál jelleműek -10 módosítót szenvednek el minden harcértékükre, Káosz vagy Halál jelleműek -20-at, míg Káosz, Halál jelleműek -30-at. Ha egyszer megfógták a fegyvert, nem engedhetik el, amíg a varázslat időtartama le nem jár. Ha sikeres Asztrál Mágiaellenállást dobnak, akkor megszabadulhatnak tőle.

A varázslatot nem lehet olyan fegyverre alkalmazni, ami más személyes aurájának védelmét élvez (viseli vagy fogja). Minden további +1 Mana-pont ráfordításával az Erősséget 4-gyel lehet növelni, az időtartam és a módosítók azonban változatlanok maradnak.

Tooma ereje

Szféra: élet

Mana pont: 12

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: nincs

A Kis Arkánum ezen litániája segítségével a pap megacélozza saját vagy társa izmait, emberfeletti erővel megáldva azt. A varázslat alanya a fent jelzett időtartamra 1k6 pontot kap Erejéhez, de az így sem haladhatja meg a 22-t. A harcos, aki Tooma erejével küzd, természetesen megkapja a megfelelő módosítókat Támadóértékére és sebzésére. A litánia csak törpékre fejt ki hatását. A varázslat időtartama további Mana-pontok rááldozásával nem növelhető, a siker azonban biztosítható. További 2 Mana-pont felhasználásával a varázslat 1k6+1-gyel, de legfeljebb 6-tal növeli az alany Erejét. Hasonlóképpen +4 Mp +2 módosítót, +8 Mp +3 módosítót, +16 Mp +4 módosítót jelent, míg +24 Mp esetén az alany Ereje 6-tal nő.

Tooma tombolása

Szféra: élet

Mana pont: 16

Erősség: 80

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: nincs

Tooma hatalmát segítségül hívva a pap rendkívüli hősiességgel harcol, az őt érő támadásokra és sebesülésekre rá sem hederít. Hasonlít ez a tombolás a harci lázhoz, azonban itt a pap nem elvakultan csapkod, hanem tudatosan, a lehető legjobban harcol. Harcértékei a következőképpen változnak: TÉ +20, VÉ -10, sebzés +2. Tombolás közben fegyverével nem védekezik, azaz annak VÉ-je nem érvényesül, pajzsa azonban védi a papot.

A varázslat erősítésére, az időtartam vagy a módosítók növelésére nincs mód, még további Mana-pontok rááldozásával sem.

Fontos még megjegyezni, hogy a fanatizálás, a Hősi Harc és a Tooma tombolása nem alkalmazható egyszerre, azaz hatásuk nem adódik össze. Ha mégis egyszerre kellene hatniuk, az

kerekedik felül, amelyiknek nagyobb az Erőssége. A különleges képességek E-je a pap Szintjének nyolcszorosa.

Szerző nem volt feltüntetve



Dél-Ynev nyelvei

Beszélt nyelvek a Sheraltól délre

A Délvidék emberi nyelveit mutatjuk be néked, kalandozó. Megismerheted történetüket, tájékozódhatsz nyelvjárásaik felől, megtudhatod, hol melyiket értik meg, s melyik hallatán rántanak fegyvert. Meglátod majd, ami első pillanatra kaotikus zürzavarnak látszik, valójában könnyen nyomon követhető és megérthető. Az alábbiak megkönnyítik majd a döntést, mely nyelvek elsajátítására érdemes fordítanod a drága időt.

Pyarroni (Közös nyelv)

A pyarroni a legszélesebb körben elterjedt nyelv szerte Yneven. A Pyarroni Államközösség tagországainak, több Kereskedőhercegségnek és számtalan városállamnak, kisebb államalakulatnak hivatalos nyelve; emellett a pyarroni hitű északi országokban második nyelvnek számít, amit minden magára valamit is adó nemes és kereskedő magas szinten beszél. Egyben a Pyarroni Vallás hivatalos nyelve, amit papjainak a világ legtávolabbi pontján is kötelességük anyanyelvi szinten elsajátítani. Mint Közös Nyelvet, a művelt emberek beszélik és értik Ynev majd' minden táján, és bevett szokás szerint ez a kereskedelem nyelve is.

Mindezek ellenére, nem osztható annyi nyelvjárásra, mint a többi „nagy” nyelv, talán éppen azért, mert több egyetlen nép anyanyelvénel. Mindössze két változata ismeretes: a pyarroni és a Közös. A Közös, az egyház tevékenységének köszönhetően csak rendkívül lassan változik, s a változások eljutnak mindenhová. Elképzelhetetlen, hogy egy erigowi és egy syburri nemes ne értse meg egymást. Természetesen kiejtésbeli különbségek adódhatnak- akcentusáról könnyen felismerhető, ki honnan származik. (A Közöst minden kalandozó legalább 4-es szinten beszéli, csak a továbbfejlődésre kell képzettség-pontot áldozni.)

A tiszta pyarroni szavait Pyarronban és az Államközösség egyes országaiban hallhatja az utazó, távolabbi tájakon csak elvétve, némely, tájékozottságával és nagyvilági gondolkodásával kérkedő nemesúr szájából. Pyarronban is csak a polgárság és a nemesség beszéli, a papság ragaszkodik a Közös használatához- maradiságának köszönhetően a két nyelvjárás évezredek alatt sem szakadt el egymástól végérvényesen. A különbségek megrekedtek a kiejtés és néhány ragozásbeli eltérés szintjén; így a két nyelvjárás ugyan felismerhető és elkülöníthető, mégis érthető mindkét fél számára. (A Közöst 5-ös szinten beszélő kalandozó további 2 Képzettség-pontért elsajátíthatja a tiszta pyarronit.) Nem nevezhető külön nyelvjárásnak, de fontos megemlíteni azon idegen származású népek beszédét, melyek a pyarronit választották anyanyelvükül. E népcsoportok számtalan szót hoztak magukkal őseik földjéről, s bármily régóta is tértek át a Közösre, beszédükben a mai napig fellelhetőek ezek a kifejezések. A legtöbbnek természetesen akad megfelelője a pyarroniban is - amikor az idegen értetlen szemekkel mered a felszólalóra, az készségesen megismétli mondandóját, immár közérthetően. Enysmonban például nomád, Syburrban shadoni, a Hat Városban kyr eredetű szavakkal találkozhat a kalandozó.

A pyarroni nyelv- bár azóta mérhetetlen változáson ment keresztül- bizonyíthatóan a godoniból származik, s időközben számtalan kyr eredetű jövevényszóval bővült. Kyr eredetre vall többek közt az i y-nal való helyettesítése, ami a pyarroni egyik legfőbb ismérve; kedveli továbbá az r használatát és az

on szövégeket - ami eltéveszthetetlen rokonságot mutat egyes északi, hasonlóképpen kyr eredetű nyelvekkel.

Shadoni

Shadon Birodalom ékes nyelve a Délvidék második legelterjedtebb nyelve. A Birodalom határain túl hivatalos még a Hock Kereskedőhercegségben, a Gályák Tengerének, valamint a Keleti óceán partvidékének több szigetén, továbbá jelentősen átalakulva persze- Gorvikban. Már a Birodalom területén is számtalan nyelvjárás figyelhető meg. Az irányadó természetesen a központ, Shadon tartomány nyelvjárása, habár itt is különbséget tehetünk a főváros és a vidék lakóinak beszéde között.

Sokkal jelentősebb különbség mutatkozik tartományi szinten: ahány tartomány, annyi beszélt nyelvjárás. Shadlekben dallamosabban, gyorsabban beszélnek, sokkal kelendőbbek a nyelvi cikornyák és jóval beszédesebbek az emberek, különösképp az úrfiak. A shadleki nyelvjárást Shadon- szerte híglevűnek bélyegzik, bár javarészt megértik- eltekintve néhány valóban bonyolult szó- és mondatösszetételtől. Általánosan megfigyelhető jelenség, hogy a shadlekiek mondandójának lényegét értik, de a részleteket és hangulati árnyalatokat ritkán képesek pontosan követni. A Birodalom északi sarkában elkerülhetetlenül érvényesül a gyűlölt, szoroson túli rokon, Gorvik hatása. A nyelvjárás tobzódik a jövevényszavakban, s bár a Birodalomban mindenütt tökéletesen megértik, gyakorta visszakérdeznek egy-egy ismeretlen kifejezésre.

A harmadik, jelentős különbséget mutató nyelvjárást a Shadoni-félsziget déli csücskében, a Felföldön beszélik. A felföldi kevés szavú ember tömören, lényegretörően fogalmaz. Jól elkülöníthető vidék ez a Birodalom többi részétől; sokkal belterjesebb és hagyománytisztelőbb. A kalandozó itt évszázadokkal ezelőtt elfeledett szófordulatokkal találkozhat - akárha visszautazott volna az időben-, s a babonáság áthatja a nyelvet is. A Shadoni-öböl partján még megértik a shadoni, elvéve a shadleki szót is, ám kelet felé távolodva mind jelentősebbek a nyelvi nehézségek, az úgynevezett „Vadfelföldön” pedig már nélkülözhetetlen a tolmács.

Nemigen nevezhető nyelvjárásnak, sokkal inkább külön nyelvnek az Egyház berkeiben használt Langue Domini. Ez töretlenül hordozza az ősi godoni hangzást és nyelvi szerkezeteket, azonban az idők során szófordulatai és kiejtése mind dramatikusabbá vált, kizárólag szertartásokra és átszellemült szent értekezésre alkalmas, köznapi használatra túlzottan körülményes és szembeötlően hiányos. (A Langue Dominit könyvből legfeljebb 3-as szinten sajátíthatja el a kalandozó, tovább csak egy pap tanítványaként fejlődhet.)

A Shadoni nyelv kétségtelenül a godoni leszármazottja, habár már csak nyomokban emlékeztet arra. Rendkívül dallamos, a kemény és lágy hangzásokat ritmusosan keverő beszéd.

Gorviki

Elsősorban Gorvikban, a partmenti szigeteken és Erone Kereskedőhercegségben beszélt nyelv. Olykor Ynev meglepően távoli tájain is hallani; sok helyütt élnek Gorvikból elszármazott művész és fejedelmek kolóniák- tehetségüknek köszönhetően örömmel látott vendégek a világ legtöbb nemesi udvartartásában. Egyes helyeken az alvilági klánok titkos, belső nyelve is.

Az ország öt tartományában különböző nyelvjárást beszélnek, ám ezek az egyetlen abrasodítól eltekintve lényegesen nem térnek el egymástól. Az abrasodiban sokkal erősebben fedezhető fel a kráni hatás- ennek ellenére Gorvik más tájain is megértik, mert a kráni szavak gorviki megfelelője gyakorta hasonló hangzású.

A gorviki szó halálos bűn Shadonban és viszont, ezért senkinek eszébe ne jusson bármelyiket is a másik országban használni. A kicsit is tájékozott emberek- nemesurak, polgárok, papok- már néhány szóból, a kiejtésből felismerik az ellenség nyelvét, az óvatlan idegen pedig szinte biztos lehet a lincselésben.

A gorviki nyelv az Amanovik és követői által beszélt régi shadoni, és a Kránból áttelepített fejedelmek hozta kráni nyelv keveréke. Ily módon távoli leszármazottja mind a godoninak, mond a nomádnak. A shadonival való rokonsága nem szorul bizonyításra- a két nép, ha nehezen is, de a mai napig megérti egymás szavát. A kráni hatásra remek példa a „corga” szó, melynek kráni megfelelője a „corqua” (mindkettő fejedelmességet jelent).

(Ha egy kalandozó jártas a shadoniban, 1 Képzettség-pont ráfordításával gyakorlottá válhat a gorvikiban is; így azt eggyel alacsonyabb szinten fogja beszélni- és fordítva. A kráni nyelv 3-asnál jobb ismerete egyben 1-es jártasságot jelent a gorvikiban és 2-est annak abrađói nyelvjárásában.)

Kráni

A kráni nyelvet kizárólag a Kráni Birodalom területén, néha egy-egy városállamban, s elvéve gorvikban beszélnek. Bárhol másutt a világban szinte biztos halált jelent ezen a nyelven szólni. Annak ellenére, hogy a kránit kevesen beszélnek, jellegzetes hangzásáról majd' mindenki rögtön felismeri. Nyelvjárásokban természetesen Krán is bővelkedik, oly számosan mégpedig, mely lehetetlenné teszi valamennyi számontartását. Ezek azonban csak a kiejtésben és bizonyos szavak gyakoriságában különböznek egymástól- az avatott fül képes megállapítani, Krán mely tájáról származik a felszólaló. Az általánosan elfogadott a Belső Tartományokban beszélt Birodalmi Lexus, ez Krán hivatalos nyelve is.

A kráni nyelv eredendően a nomádból született- tekintve, hogy Krán lakosságának jelentős hányadát az emberek teszik ki, ők pedig az áttelepített nomád nemzetségek leszármazottjai. Persze egy alacsonyán civilizált nép beszéde silány és hiányos lett volna egy, a kránihoz mérhető ősi kultúra számára, ezért mágikus hatalmuktól már megfosztott hangzású aquir szavakkal és számtalan kultikus, más népek nyelvéből kölcsönvett kifejezéssel bővítették ki. A végeredmény a különös hangzású kráni, mely avatatlan fül számára úgy hangzik, mintha a mágia ősi, mitikus nyelve lenne. A Kráni nyelv dallamos, de kemény- épp ezért tökéletes hangsúlyozást igényel; idegenek számára nehezen elsajátítható (minden fokozat dupla Képzettség-pontba kerül). Ijesztően sok kultikus allegóriát, misztikus töltetű szót tartalmaz (ezért mesterfokon csak született kráni sajátíthatja el). A dzsennhez (jann) hasonlóan különféle szinteken lehet beszélni, a kráni köznép meg sem érti egy nemes, főképp egy művelt gondolkodó, egy kiemelkedett szavát.

A nyelv minduntalan visszaköszöntő betűösszetétele a qu és a szóvégi or; kedveli az s és az r mássalhangzókat.

Dzsad

A dzsad nyelvet kizárólag a dzsadok által lakott területeken, főként a Taba el Ibarában hallani. Mivel azonban ez a nép kereskedelmi kapcsolatai révén a világ legkülönbözőbb tájain létesített kolóniákat, a kalandor fülét akár saját szülővárosában is megüthetik a jellegzetes ritmusú beszéd szavai.

Dzsad nyelvjárásból annyi létezik, ahány törzs, sejkiség, emírség csak él a Taba el Ibarában. A különbözőségek és hasonlóságok főként törzsi alapúak: akik egykor egy közösséghez tartoztak, megértik egymás szavát, az egymástól idegenek azonban gyakorta nem. Mivel az egész nép egy töről származik, a rokonság vagy ismeretlenség annak kérdése, milyen régen szakadt két ágra a közös ősök

törzse. (Annak megítélését, hogy a kalandozó melyiket ismeri, és hol képes megérteni magát a sivatagban, a KM belátására bízunk.) Létezik azonban egy egyszerűbb, általános használatra szánt nyelvjárás, amit majd' minden dzsad megért- a külhoni akkor jár jól, ha ezt sajátítja el. Ez esetben ugyan sehol nem fogják maguk közül valónak tekinteni, de legalább mindenütt értik a szavát az Ibarában.

A dzsádok beszédéről már esett szó a Rúna 2. számában - a dzsádok és nyelvük megértéséhez érdemes elolvasni a Taba el Ibaráról szóló cikket. Összefoglalóként annyit, hogy a mértéktelenül használt jelzők és hasonlatok nyelve ez. Hangzásában azonos a dzsennel (jann)- melyből szárazik. Felettebb gyakran használja a dzs betűt, a tulajdonnevek elé mindig el vagy al névelőt fűz. Sokak által makogónak és dallamtalannak tartott, mely állításból az első kétségtelenül helytálló. Dallamtalannak azonban túlzás nevezni, csupán a ritmusa idegen más nyelvekhez képest: jóval bonyolultabb és akadozó- akárcsak a dzsád zene. (Más nyelvekkel ellentétben a dzsádot jóval nehezebb anyanyelvi kiejtéssel, mint egyszerűen csak tökéletesen beszélni; ehhez az 5-ös szint után további 2 Képzetség-pont szükséges. Ráadásul minden jobb családból származó dzsád mesterfoknak megfelelő kifinomultsággal csúri-csavarja hazája nyelvét, amit elsajátítani a külhoinak kétszer annyi Kp-ba kerül, mint más nyelvek mesterfokát.)

Nomád

A nomád nyelvet tiszta formában kizárólag a Déli Sztyeppéket lakó nomád nemzetségek beszélik. Rajtuk kívül legfeljebb a Három Pajzs és Yllinor területén találni embert, aki néhány szónál többet ismerne ebből a civilizálatlan beszédből (néhány pyarroni tudós-utazót illetve a Shadoni-öböl partján élő vakmerő kereskedőt).

A Déli Sztyeppéken annyiféle nomád nyelvjárást beszélnek, ahány nemzetség csak lakja a kietlen pusztát. A nagy nemzetségek oly rég szakadtak már el egymástól, hogy nemigen értik egymás szavát; a nemzetségen belüli kisebb törzsek nyelve kevésbé különbözik. A tolmács szerepét általában a nomád sámánok töltik be, de rajtuk kívül is akadnak olyanok, akik több nyelvjárást beszélnek. A nomádok nyelve feltételezhetően az egykori Démonikus Ó-Birodalom nyelvének öröksége. Sok olyan, a szellemvilághoz és démonokhoz kötődő szót és kifejezést ismer, melyek más nyelvekben nem, vagy csak jóval kisebb számban fordulnak elő. A nomád nyelv hangzása mekegő, kemény, pattogó ritmusú; kedveli a kh, az s és a t betűt.

Ezek voltak a Délvidék legismertebb emberi nyelvei. A későbbiekben szólunk majd Észak nyelveiről, az ősi nyelvekről, és az Yneven élő nem-ember fajok beszédéről.

Nyulászi Zsolt

Sorate fiere

Őselem idézés

Átirat Dorham Adex mágus a Mágia formái című művéből

Sorate Fiere, avagy az Őstűz megidézésének tudománya, a Mana, a mágikus energiák átalakítása az akarat és a képzelet által. A Mágia titkos tudományának legkedveltebb fejezete, amelyet csak a Nekromancia és a Sötét Liturgia ceremóniái múlnak felül veszedelem tekintetében.

Mana Transmutate Fiere, a hatalom páholya a felkészültek, és pusztulás a felkészületlenek számára. A tűz Kyel misztériuma. Aki óvatlan alakítja tűzzé a manát, önnön testét égeti általa.

Practica Manasorate, az akarat és a képzelet ereje által. Rendszeres mentális gyakorlat az elme képességek megtartása végett. A varázsló képzelje elméjét feneketlen örvénynek, mely a Világegyetemet átható energiákat szívja magába. Ha az örvény anyagtalan, fénylő derengésként jelenik meg, az akarat és a képzelet összhangja nem tökéletes. A tökéletes eljárás mentes a kísérőjelenségektől, az Imagináció anyagi megnyilvánulásaitól.

Practica Transmutate Fiere, a Sorate Fiere legkényesebb mozzanata. A mágikus energiák Mana formájában áramlanak a varázsló testében a Zónában meghatározott megjelenési pont irányába. Ha a Mana Tranmutate Fiere eljárását időnek előtte hajtja végre a varázsló, az energia máshol, balszerencsés esetben a testében alakul tűzzé.

Imagináció Fiere, mely által formát ölt a létrehozott Őstűz. Az önfegyelem mindenek előtt való, a helytelen formaalkotás, az eltévedt képzelet megbontja a formát, s az energia gátjavesztett folyamként árad és pusztít a varázsló Zónájában. A mesterek által felépített hat iskolaforma követése kívánatos, mert a Szabad Elemi Formák magukban hordozhatják megalkotójuk eltévedt képzeletének lenyomatát, a tökéletlenség princípiumát.

Practica Imaginacio, a Hat Iskolaforma formulái: varázsigék és rúnák. A mágusok által megalkotott formulák varázsigékbe és mágikus hatalmú rúnákba sűrítik az Imaginatio Fiere folyamatát. Aki tökéletesen ejti ki a szavakat és írja le a rajzolatokat, felidézi a mágusok képzeletét és akaratát.

Misztériumok és allegóriák, a Practica Imaginacio alapkövei. Képzettársítások, melyek teljes gondolatköröket foglalnak magukba, miáltal megkönnyítik az Imaginaciot, s szélsőséges körülmények között is biztosítják a sikert. A varázsló a legkritikább esetben alkalmazza tudományát meditációs nyugalomban.

A Sorate Fiere - Őstűz Teremtés - folyamata a Practica Manasorate eljárásával kezdődik. A Practica Imaginacio során a varázsló felidézi képzeletében a mágikus allegóriákat, a varázsigék és rúnák által pedig tökéletessé nemesíti az Imaginaciot. A Practica Transmutate Fiere mágikus tartalommal tölti meg a varázslatot, a kellő pillanatban Őstűzzé alakítja a Manát. A varázslat erősségét a felhasznált mana mennyisége határozza meg.

A hat iskolaforma formulái

Urs Fiere - Tűznyíl. A felesleges pusztulástól mentes támadás misztériuma, a céltudatosság allegóriája a mágiában. A testben áramló mágikus energia ne torpanjon meg a varázsló ujjában, hanem lendületét megtartva csapjon ki; haladása az elme és a célpont között töretlen legyen. A célzás felfokozott összpontosítást igényel - nem az éles szem, hanem az éles elme erőssége. A Peractica Transmutate Fiere tökéletes időzítése, minden elemi forma közül ennél a legfontosabb.

Nortes Fiere - Tűzkard. Az ember szolgálatába állított energia misztériuma, a fegyverként használt mágia allegóriája. A formula nem tartalmazza a formát azt a varázsló képzelete hozza létre. Az acél kard erősíti az Imaginációt a pontos formaalkotásban - elegendő rápillantani. Az Imaginacio mesterei bármilyen formában képesek megjeleníteni a kardot: más fegyvereket is tűzzel övezhetnek, vagy képzeletük által elszakadhatnak az anyagtól - ám a gyakorlatiasság megkövetel valamiféle markolatot, melynél fogva a tűzből való fegyver megragadható.

Sanva Fiere - Tűzkitörés. Az emberi akarat bilincсібől kiszabaduló energia misztériuma, a szabadságra törekvés törvényének allegóriája. A túlfeszített és elpattanó lanthúr. Ha a varázsló akaratlagosan ereszt szabadon az energiákat, a kitörés elmarad; az összesűrített energiáknak maguktól kell felszabadulniuk, mikor az akarat többé nem képes egybentartani összepréselt tömegüket. A Practica Transmutate Fiere eljárásának ebben a pillanatban kell megtörténnie, különben a hatás mérsékelt.

Doas Fiere - Tűzszőnyeg. A szabadon eresztett Mana misztériuma, a természetesség allegóriája a mágiában. A földre döntött gátaktól szabad víz.

Sanga Fiere - Tűzfal. A mások elé állított akadály misztériuma, a megékezés, a kirekesztés, a védelem mágikus allegóriája.

Auera Fiere - Tűzaura. Az emberi testben áramló mágikus energia misztériuma, a belső erők kiterjesztésének allegóriája. Az aura úgy feszül ki az emberi test körül, akár a szél duzzasztotta vitorla. Ha ezen erők megfogyatkoznak, az aura összeomlik és megégeti viselőjét. Aki nem maga terjeszti ki teste köré az aurát, nem képes uralni csak viselni, akár a ruháját.

Nyulászi Zsolt

Címerek, lobogók

I. rész

Új sorozatunkban Ynev államainak legfontosabb jelképeit, a címereket, lobogókat mutatjuk be a játékosoknak, és a kontinensen zajló élet iránt érdeklődőknek. A címerek elődei, akár a Földön, Ynev világán is a törzsi jelvények voltak, s no-ha a civilizáció jókora utat járt be azóta, mai alakjában is a nemzeti/nemzetségi identitás hordozója, egyes területeken misztikus, de teljes egészében sosem mundán objektum, melynek védelmében az alatta élők és küzdők bármikor vállalják a halált.

Az alábbiakban néhány északföldi címer és lobogó eredetéről, jelentőségéről szólnunk. Azoknak az államoknak a jelképeivel kezdjük, melyek Wayne Chapman regényeiben a leggyakrabban szerepelnek, s melynek szülöttei - a hozzánk érkező levelek tanúsága szerint - a M.A.G.U.S. játékosok kedvenc karaktereinek számítanak. Olyan formákkal, szimbólumokkal találkozhatnak itt, melyeket minden kalandozó már az 1. Tapasztalati Szinten felismer - utóbb természetesen sort kerítünk ritkább címerek, lobogók múltjának és jelenének bemutatására is.

Tarin

A Beriquel szigetéről áttelepült törpék birodalma heraldikai szempontból tarka képet mutat. Az egyes nemzetségek el-különülése sosem szűnt meg teljesen, ezért a hegymélyi csarnokokat, a Lah- és Dor -erődöket vigyázó katonaság soraiban számos különféle hadijelvényel találkozhat az érdeklődő. Gyakran felbukkanó motívum a kőtábla, melyre Bul Ruurig a hagyomány szerint a hozzá vezető Arany Út húsz parancsolatát véste - megtalálható a kőtábla még Torof Oggi király saját címerén és lobogóján is, mely alatt a törpe seregek a felvilági csataterekre vonulnak. A Torof-ház lobogója - vagyis Tarin „állami” zászlaja - éjfékete, mezejét négyszer vágják való-ezüst sávok, a törpe nemzetségek Ősi Szövetségének mementója gyanánt. Az ötödik, megtört sáv a Beriquelen maradtak sorsára emlékeztet, a kőtábla felett - Oggi király győzedelmes hadjáratának dicsőségére – fél tucat vasszürke sisak sorakozik.

Az egyes nemzetségek lobogójának szegélye egy-egy drágakő színét viseli, attól függően, hogy a törpék melyik mélységi istent választották patrónusukul. (Lásd: A törpék istenei; Rúna, 3. szám!)

Ilanor

A Peratlon-félszigeten uralkodó, hajdan nomád életet élő nép leghűbb társa, a ló különféle ábrázolásait hordozza zászlaján is. A „domesztikálódott” ilanori nemes házak lobogói a zöld különféle árnyalataiban pompáznak, rajtuk vágatató, ugró, vagy épp ágaskodó lovak egyesével, kettesével, oly-kor hármasával - a királyi lobogót a szer-számozatlan, ágaskodó ménről lehet a legkönnyebben felismerni. A lovak arany-, ezüst-, ritkábban vérszínűek, a lobogók szegélye mindenkor fehér: az ilanori gyász színe a csatában elesett hősök emlékét hirdeti.

Megjegyzésre érdemes, hogy a nem városlakó ilanoriak (azok, akiknek a korona vész idején a legnagyobb hasznát látja) még őrzik ősi hagyományait: a csatákban - lobogók helyett - elpusztult lovaik lándzsára tűzött koponyáját hordozzák, s hogy a hajdani társ árnyának jóindulatát biztosítsák, legyőzött ellenségeik véréből is juttatnak neki.

Északi Szövetség

A Kettős Hold országainak közös zászlaja éjkék, rajta az ezüstkék és a vörös hold egybekapcsolódó ívével. A szegély aranszínű, a lobogó felső kigyója két-háromszorta hosszabb az alsónál - a Szövetség egyesült seregeinek mindegyike ilyet hordoz a csatákban, de nem hiányoznak természetesen az egyes államok ősi jelképei sem.

1. Eren

Kékkel szegélyezett fehér mezőben arany unikornis és párkapu: Eligor herceg nagyságát. Eren népének életerejét és teremtő adottságát szimbolizálja.

2. Gianag

A főváros, Sinog Kul bástyáját két oroszlántestű, madárfejű lény vigyázza a Szövetség alapító tagjának négyszögletű, sárga zászlaján, melynek fekete szegélye a hercegség népének fegyverbarátságát hirdeti Tarin törpéivel.

3 Erigow

Ezüsttel szegett vörös lobogó, klasszikus csataki gyókkal. Mezejében ezüst kard és lant: e két jelkép a hercegség lakóinak keménységét és művészi hajlamát, ám egyúttal a patrónusok, a kyr istenségek és a pyarroni Alborne dicsőségét is hirdeti.

4 Haonwell

Fehérrel szegett vörös mezőben kitárt szárnyú arany pegazus tündököl e háromszögletű hadijelvényen, mely - akár a hercegség maga - a legkisebb a Szövetség kebelén belül. Rendszerint nem csupán jelkép, fegyver is: a végére erősített lándzsahegy, mint mondják, képes áthatolni a legkeményebb páncélokra.

5. Dwyll Unió

Fehérrel szegett éjkék lobogó, közepén Ranil isten arany napkorongjával, felette ökölbe szorított férfikéz és a dwoon nyelvű felirat: „Az áldozat léssen diadalmunk”- az Unió tudvalévőleg minden Zászlóháború- során kiállta Toron seregeinek megsemmisítő erejű első csapását...

6. Doran

A varázslóállam szürke lobogójának egyetlen könnyen azonosítható szimbóluma az ezüst Szarvtorony, melyet egy kaballisztikus jelektől övezett pentagramma foglal magába.

7. Tiadlan

Észak sajátos kultúrájú harcos népének fehér szegélyű kék lobogóján fehér csillagok köre, annak közepében a királyi család címerállata, az ezüst medve ékeskedik.

Niare

A hegyeken túli, titokzatos birodalom hadijelvényeinek többsége stilizált virágalakzat, különös és geometrikus forma; száznál is több változata ismert. A Gro-Ugon gypűitől a Fehér-tengerig húzódó hatalmas területen. A császári ház lobogója minden-kor színarany, rajta Kaoraku isten meg-testesülése,

a vörös sárkány látható. A Kuan-dinasztia trónra kerülésétől (P. sz. 3699) fogva a sárkányalak felett egy különös szimbólum, az úgynevezett Jégszív is megtalálható - a hagyomány szerint a dinasztiaalapító egyetlen szerelmének, a Keleti Szél Pagodája úrnőjének emlékezetére.

folytatás: Toron és szövetségesei

Nyulászi Zsolt



A Toroni rendszerű viadal

A viadalog története

A Toroni Rendszerű Viadal eredete visszanyúlik a Kyr Birodalom virágzásának napjaira. A kyrek esztendőik százai alatt több kifinomult táblás játékot alkottak, melyek közül egyesek szabályai akár több száz írott oldalt is kitehettek. Voltak valóságot mintázó csata játékaik éppúgy, mint a sakkhöz hasonlatos, tisztán logikán alapuló játékok.

Léteztek természetesen gladiátor-viadalog is, de ezek ritkán jelen-tettek többet páratlan szépségű párbajoknál, a mesteri fegyverforgatás tökéletes bemutatóinál. A táblás játékok és az ember-ember elleni küzdelem akkor került közelebb egymáshoz, amikor gazdag nemesek egymás, és persze saját maguk szórakoztatására teremnyi játéktáblákon, élő figurákkal kezdtek el játszani. Az új - sokkal látványosabb, időnként igazi álarcosbálba forduló - játéktípus viharos gyorsasággal hódított mindazok között, kik megengedhették maguknak, hogy 15-20 bábut szolgálkkal helyettesítsenek. A játékok ez idő tájt még csak a színpompás kiállításban különböztek az asztaloknál játszható formáktól. A következő divat szerint a „bábuk” már kis színjátékkal el is játszották a találkozások eredményeit. Viharos szócsaták, vagy ormótlan fakardok döntötték el - természetesen az eredeti, játéokban használatos szabályok alapján -, hogy melyik figura is távozik a tábláról. Gyakorta valóságos kis színdarab született a különböző alakok találkozásakor, kellemes szórakozást nyújtva nem csupán a két játékosnak, de a nézőknek is. Ez volt az a lépés, mely végül látványossággá, sok néző számára is élvezhető szórakozássá fejlesztette e társasjátékokat.

Az új stílusú játék kikerült a nemesi udvarokból a nagyközönség elé, bábu-cirkuszok járták a birodalom útjait, lehetőséget nyújtva a nem túl tehetős játékosok igényeinek kielégítésére is. A játék fejlődése ebben a stádiumban hosszú esztendőkre megrekedt, lassan kezdett veszíteni érdekességéből, alábbhagyott a csillogás; nem volt immár a nemesi vacsorák, ünnepek fénypontja sem. Ekkor született az ötlet - egy ma már névtelen vándor mutatványostól -, hogy a figurák valóban küzdjenek meg a másik leléptetéséért a játék során. Ez ugyan felrúgta a játékok egyik legfontosabb szabályát, mely meghatározta a bábuk értékét, s így logikussá és kiszámíthatóvá tette a találkozásokat, viszont a nagyközönség nagyon élvezte a párbajokat. Mivel a mutatványos nem volt kegyetlen, csupán fafegyverekkel harcoltak a figurái, az első jól láthatóan bevitt találatig, így szinte sohasem történt komolyabb sérülés. A játék még ekkor is telien mértékben a játékosok irányítása alatt állt, a figurák semmiféle önálló akarattal nem rendelkeztek, csak harcolniuk kellett a táblán maradásért. Az új játékforma híre eljutott a nemesi udvarokba is, de itt sokan már igazi vért kívántak - gladiátor-viadallá alakulhatott hát a legbékésebb, legártalmatlanabb játék is, például a sakk. A tehetősebb nemesek saját 'bábukat' trenírozattak, igazi harcosokká képezvén ki őket. A táblán valódi fegyverekkel folyt a harc, a játék csúful elvadult. A szabályok sem voltak egységesek: egyes helyeken az alakok nem mozdulhattak el abból a négyzetből, melyben tartózkodtak, helyben kellett küzdeniük, másutt az ellenséges feleket kisebb arénába kísérték, ahol eldőlt, ki maradhat a pályán.

A véres szórakozás lassan saját szabályokat alakított ki magának. Az egyes bábuk értéke nem csak képességeikben, de az általuk használható fegyverekben és páncélokban is megnyilvánult: a legnagyobb értéket vagy hatalmat képviselők a nevesebb versenyek alkalmával mágikus italokat és fegyvereket kaptak, esetleg mérgezett pengékkel küzdhettek. A kialakult stratégiai-gladiátor játék egyre kevésbé emlékeztetett az asztaloknál játszottakhoz: saját mesterei, közönsége és rajongótábora alakult ki az eltelt évek alatt. Sok alapszabály azonban továbbra sem változott - a küzdőteret négyzetekre vagy

hatszögekre osztották, az egyes figurák csak meghatározott távolságot tehetek meg, a bábuk értékei pedig megtartottak - nem csak lépésszámban, fegyverek minőségében is.

A legeredményesebb bábuk és csapatok, akárcsak a gladiátorok, ünnepezték hősökké válhattak. A hagyományos gladiátor-viadalok viszont elvesztették vonzerejüket, hiszen egy játék sokkal többet kínált - nem csak ember-ember, de elme-elme ellen is küzdött. Így a nagy arénák tulajdonosai új szabályok bevezetésén kezdtek gondolkodni, majd megalkották a játékok és gladiátor-viadalok keverékét, ahol az egyes szereplők saját feladattal rendelkeztek, és önálló döntéseket hoztak, miközben csapatként küzdöttek. Előtérbe került a célzó és hajító fegyverek alkalmazása, a fedezékek, falak, csapdák és az összehangolt tervezés szerepe. Az arénát területekre osztották, falakkal és kapukkal korlátozták a szabad mozgást, készültek jól használható emelvények, stratégiai fontos tornyok, átúszható és átugorható vizesárok, karóval bélelt vermek, trükkös mechanikai berendezések. A viadalok visszanyerték tovatűnni látszó érdekességük, a közönség szinte minden alkalommal számíthatott valamiféle újdonságra a pályán. Szörnyek továbbra sem küzdöttek az arénában; a harc emberek közt folyt. A viadalok szabályainak nagy része a birodalom bukását követő káoszban elveszett vagy megsemmisült, de a hagyomány és népi emlékezet sok mindent megőrzött az egykori dicsőséges játékokból.

A Kyr birodalmat visszakívánó és éltető Toron persze mindent megtett ezen tradíciók feltámasztása érdekében. A szabálytöredékekből új viadaltípus alakult ki - a Toroni Rendszerű Viadalban nem csak mágikus tárgyak, de maguk a varázstudók is szerepet kaptak. A toroni boszorkánymesterek közül sokan választották a tapasztalatszerzésnek ezt a módját, annak ellenére, hogy általában ők voltak az elsők, akik ellen az ellenfél támadást kezdeményezett. A viadalokon nem csak harci tudást és megfigyeléseket szerezhettek, hanem jelentős pénzt és hímevet is. Az iskolák nem ritkán a viadalokon szereplő tanítványok teljesítménye alapján kerülnek megítélésre, így sokan közülük kizárólag gladiátor-viadalokra is képeznek boszorkánymestereket.

Hasonlóképpen, a viadalokon használatos különleges számszerű kezelésének oktatására is több intézmény létesült, bár ezek tanítványai közül - tökéletes harci tudásuk birtokában - kalandozónak vagy zsoldosnak állnak sokan. Fontos tudni, hogy Toron különböző tájain másként és másként zajlanak a viadalok, a szabályok csak a legfontosabb pontokban egyeznek meg az egész birodalom területén. Ez természetesen megakadályozza, hogy a játék unalmassá váljék, másrészt a körbeutazó gladiátorcsapatok sem fejleszthetnek ki tökéletesen biztos, győztes stratégiát, mivel a szabályok részletei városról városra változnak.

A viadal szabályairól általában

Mint a fentiekben olvashattuk, a szabályok Toron-szerte változnak, csupán néhány alapelv azonos mindenütt. Ezek, és részletes magyarázatuk kerül leírásra a következőkben.

A szabályok:

1. A Toroni Rendszerű Viadalt minden körülmények közt két, hat főt számláló csoport vívja egymás ellen. A csapatban lennie kell egy Gladiátornak, egy Stratégának, egy Boszorkánymesternek, egy Számszerűjásznak és két Törvetőnek.

A szabályban foglaltak értelmében hat szereplő küzd az arénában. Ez a szám és a pozíciók beosztása tradíción alapul; elvben számos módosítás lenne lehetséges, ám ezzel még senki sem próbálkozott. Az egymást jól kiegészítő csapattagokról részletesen a későbbiekben esik szó.

2. A Toroni Rendszerű Viadal helyszínén az arénát minden körülmények között falakkal elválasztott központi küzdőtérre, egy belső, egy középső és egy külső ívre kell osztani. Az aréna négy fallal negyedekre, másként kvadránsokra osztandó. A kvadránsokat aszerint nevezzük el, hogy az

arénára felülről tekintve elől, hátul, illetve jobbra vagy balra húzódnak-e az I. pozícióban ülő Mesterdöntnöktől. Az aréna területének felét a térfél szó jelöli; ebben az esetben is meg kell azonban határozni, hogy az alsó, felső, illetve jobb vagy bal félről van-e szó.

A fenti leírás meglehetősen körülményesnek, érthetetlennek vagy feleslegesnek tűnhet, de valóban fontossággal bír. Ha az arénában csalás történik, és a döntnökök egyike ezt be kívánja jelenteni, illetve ha a stratégia utasítást akar adni, ezeket a viszonyítási kifejezéseket használja, így rögtön mindenki tudja, mi is az adott cselekmény közelebbi helye. A kifejezések egyébként rögtön könnyen érthetővé válnak, ha valaki szemügyre veszi az aréna térképét. A falak és kapuk szerepe nyilvánvaló: el kell választani egymástól a szereplőket. Ez fontos, mert különben csak egy csapat-csapat elleni, kétkezi harcot láthatnának a nézők, mely nem feltétlenül látványos, mi több, sokszor unalmas - továbbá többnyire nagyon gyors. Persze, még ilyen feltételekkel is villám sebességgel lepergphet egy küzdelem, de kiegyensúlyozott erő- és intelligenciaviszonyok esetén ez meglehetősen ritka. Mivel a nézők látványosságot akarnak, a gyors küzdelem megszüntetné a viadalok vonzerejét, akármilyen teljesítményt nyújtanak is a résztvevők. A területi határok persze a kapukon keresztül átléphetők, így sokszor a harc a jó helyzetbe kerülésért folyik. Különösen igaz ez a boszorkánymesterre, mivel a térfelosztás egyik szerepe, hogy a mágia hatósugarát korlátozza, azaz a Boszorkánymester ne tudjon már a viadal elején halált szórni a küzdőtér közepén harcoló Gladiátorra. A pontos helyzetnek és távolságoknak ezért nagyon fontos szerep jut a viadalban, miként ez részletesebben kiviláglik majd a stratégiákat tárgyaló fejezetben.

3. A Toroni Rendszerű Viadalban a nézőket minden körülmények között el kell választani a gladiátoroktól.

Ez a meglehetősen egyszerű és egyértelmű szabály azután született, hogy sok városban csak az aréna közepének területe volt mentes a közönségtől, az ívek már a nézők soraira estek. Ezekre a helyekre minden belépő ingyenes volt, ám itt a néző akár az életével is fizethetett. Egy eltévedt vessző vagy tör könnyen okozhatta a kíváncsi megfigyelő halálát, azokról az esetekről nem is beszélve, mikor maguk a küzdők vontak maguk elé egy-egy bábátkodót - pajzsként az ellenfél lövedékei ellen. A boszorkánymesterek varázslatainak egy része is igen csúf károkat okozott a nézők soraiban. A halálesetek persze alapvetően nem jelentettek volna problémát, a nagyobbik gond egészen más természetű volt. A tömegben gyakran tűnt el a küzdő csapat egy-egy tagja, így a szemközti sorokban ülők nem láthatták tisztán a cselekményt. Mivel ez már valóban a szórakozás rovására ment, megszületett az aréna és a nézőtér tökéletes elválasztását kimondó szabály.

4. A Toroni Rendszerű Viadalban az arénában minden körülmények között toronynak kell állnia a jobb és bal térfeleket elválasztó falak belső pontjánál; ez a Stratéga megfigyelő pontja. A 4. szabály mondanivalója is rögtön világossá válik a térkép meg-tekintésekor. A Stratégák tornya egyrészt viszonylagos sebezhetetlenséget, másrészt tökéletes rálátást és jó kommunikációs lehetőséget kínál a viadal alatt. A fentről hangosan elkiáltott parancsok jól hallhatóak mind az arénában, mind a közönség sorai közt. Így mindenki tudja, mit is mondott a csapat irányítója, koordinátora. A Stratéga szerepéről és a vele kapcsolatos fontos tudnivalókról, szabályokról még esik szó.

5. A Toroni Rendszerű Viadalban a falak mérete minden körülmények között a következő: az íveket és a központi arénát elválasztó falak és ajtók egy méter, a kvadránsokat elválasztó falak és ajtók két méter magasságúak.

A fenti szabály szerepe kettős: egyrészt a falak ezen magassága jól elválasztja a látótérket, tehát a Stratéga szerepe emiatt fontosabbá válik, másrészt védelmet biztosít a lövedékek és török ellen. Ugyan-akkor az azonos kvadráns minden területe belátható, és a szemben átlósan elhelyezkedő terület nagy része is. Az ajtók kinyitásával azonban ez egyszerűen megváltoztatható, így a magas ajtók ilyen

szempontból is fontos szerephez jutnak. Az íveket elválasztó falak nem korlátozzák a látást, csak a keresztülhaladást, és fedezéket kínálnak, ha valaki mögük fekszik, vagy térdel.

6. A Toroni Rendszerű Viadalban az ajtók minden körülmények között 2 méter szélességűek, dupla szárnyúak, és mindkét irányban nyithatóak. Ennek a szabálynak akkor van értelme és fontossága, ha elgondolkodunk az ajtók felhasználási lehetőségein. Az ajtók nem kizárólag a felosztott téren történő közlekedésre szolgálnak. Irányba állítható fedezéket jelentenek, rejtőzhetnek a védelmükben, illetve meglepetésszerűen támadhatnak mögük. A dupla szárny és a két irányba való nyithatóság egyenlő feltételeket teremt az ajtó két oldalán várakozó felek számára. A két méteres szélesség csak a dupla szárnyak szélessége miatt jelentős, mert így az egy méter széles szárnyak lövedékek elleni fedezéknek használhatók; kisebbekkel ez nem lenne megoldható.

7. A Toroni Rendszerű Viadal minden körülmények között addig tart, míg az egyik csapat központi arénában küzdő Gladiátora hosszabb időre harcképtelen nem lesz. Hosszabb harcképtelenségnek nevezhető, ha az ellenfél odalép, és fegyverével akár jelképesen, akár ténylegesen kioltja a védekezni képtelen Gladiátor életét.

Eszerint a viadalban az tekinthető győztesnek, aki képes az ellenfél Gladiátorát harcképtelenné tenni. Ez, mint látható, nem minden esetben jelenti a Gladiátor halálát - de a legtöbb esetben, eleget téve a közönség igényének, igen. A többi szereplő sorsa tehát teljesen érdektelen a győzelem szempontjából, csak a Gladiátor harcképessége mérvadó. Így megeshet, hogy egy csapat minden tagja él, az ellenfél közül pedig csak a Gladiátor küzd, és mégis a magányos harcos aratja a győzelmet.

A résztvevők

Ebben a fejezetben megismerkedünk a csapat egyes tagjainak pontos szerepével és a hozzájuk kapcsolódó tudnivalókkal.

A Gladiátor

A központi arénában csak a gladiátor tartózkodhat, ide ajtó sem vezet. Ő a viadal legfontosabb résztvevője a győzelem szempontjából - míg ő talpon van, a csapat nem veszíthet. Ezért rá kell a legjobban vigyázni; tulajdonképpen a csapat csak az ő nyeresi esélyeinek megnövelését, és az ellenfél embereinek ártalmatlanná tételét szolgálja. A Gladiátor szinte minden esetben nehéz páncélt visel, gladiátorvértet vagy más, magas SFÉ-vel rendelkezőt. A vért szerepe, hogy a számszerűjász és a törvető dolgát megnehezítse - hiszen csak ez nyújthat elegendő védelmet a hajító- és célzófegyvert használó támadók ellen. Mivel a nyílveendő- -hacsak az Íjász-szabály közbe nem szól - és a tör sebzése sem túl magas, a páncél ennek jelentős részét felfogja, tehát a küzdelmet jó állapotú páncélban a lőtt vagy hajított fegyverek nem dönthetik el. A Gladiátornak érdemes többféle fegyvert magával vinnie az arénába, még akkor is, ha ezek egy részét le kell raknia, hogy ne legyen túlságosan megterhelve. Csak így készülhet fel tökéletesen a másik fél ellen, hiszen először csupán az arénában látja meg a másik Gladiátort. A Gladiátor kasztjára nézve legtöbbször valóban gladiátor, de lehet harcos, lovag, vagy valamiféle harcművész is. Más, szemtől-szemben gyengébben küzdő karaktert nem tanácsos Gladiátorként indítani, még fejjadást sem.

A Stratéga

A csapat igazi koordinációja a Stratéga feladata. Csak ő rendelkezik teljes áttekintéssel az arénáról, a toronyból még a falak mögött hasaló ellenfeleket is láthatja, figyelmeztetve társait a

veszélyre. A Stratéga legtöbbször elméleti ember, jártas a hadvezetésben és harci filozófiában, a boszorkánymesteri mágiában, továbbá előny, ha tud az ellenfél fejével gondolkodni. Általában a Stratégák bölcsék, esetenként boszorkány-mesterek, varázslók, vagy papok. A legtöbb viadali szabályzat szerint a Stratéga és tornya sebezhetetlen, ellenük támadni tilos, ám vannak kivételek. A bölcs tehát nem kockáztatja életét, csak a csapat dicsőségét és tagjai életét. Azokon a viadalokon, ahol a Stratéga is sebezhető, általában nagyon kiszolgáltatottak és védtelenek. Nem lehet fegyverük, és az sem ritka, hogy a toronyban leszíjazzák őket egy székre. Így, ha egy fegyveres felmászik, vagy egy számszeríjász pontosan céloz, a Stratéga könnyen kivégezhető. Ezekben az esetekben természetesen a csapat minden erejével igyekszik megóvni, hiszen ő a társaság tulajdonképpeni szeme és esze. Csak ő láthatja át a terepet, így neki kell pillanatok alatt tervet kovácsolnia az ellenfél mozdulatainak ismeretében.

A Boszorkánymester

A Boszorkánymester a döntő tényező abban, hogy a kiegyenlített folyó küzdelem a Gladiátorok között milyen irányban dől el. Mivel a nyilvánzó és a tör nem okozhat túl nagy sebeket a Gladiátoron, a Boszorkánymesternek kell előnyhöz segítenie saját emberét, akár úgy, hogy az ellenfelet gyengíti varázslataival, akár úgy, hogy csapatának Gladiátorát védi meg. A Boszorkánymester feladata azért különösen nehéz, mert a külső ívben kezdi a viadalt, tehát varázslatainak hatósugara messze elmarad a Gladiátoroktól. Ennek következményeként beljebb kell jutnia, a következő ívekbe. Viszont, korlátozott mennyiségű Mana-pontja révén, nem pazarolhatja varázslatait, fegyvere pedig csak egy tör lehet. Így nehezen juthat előre, hacsak a Számszeríjász és a Törvetők nem támogatják. Az ellenfél egyik fontos feladata tehát megállítani vagy megölni a Boszorkánymestert, mielőtt az harcképtelenné teszi a Gladiátort. A harcképtelenséghez pedig elég egy egyszerű gyengítő varázslat is, ha azt a másik fél Gladiátora kellően ki tudja használni. A boszorkánymester semmiféle páncélt nem viselhet, emiatt különösen sebezhető, még egyszerűbb lövedékekkel is. Ezért többnyire fedezékben kell tartózkodnia, ám ebben az esetben nem jut közelebb az aréna köz-pontjához, tehát feladatát nem teljesítheti. Fontos, hogy a Stratéga és a Boszorkánymester együtt tudjon működni, ismerjék egymás lehetőségeit és a varázslatokat. Ezáltal ugyanis a Boszorkánymester még akkor is képes lesz követni a Stratéga utasításait varázsláskor, ha éppen nem látja ellenfelét, de helyét már ismeri. Természetesen Boszorkánymester kasztja csak boszorkánymester lehet.

A Számszeríjász

A Számszeríjász az egyetlen személy a csapatban, kinek tevékenységét nem teszi lehetetlenné a távolság. Csupán a kvadránsokat elválasztó falak akadályozzák abban, hogy az egész arénát belőhessen fegyverével. Mivel a vesszők nem sebeznek nagyot az ép vértetű Gladiátoron, a Számszeríjász figyelme is másra terelődik, legtöbbször a Boszorkány-mesterre, vagy az ellenfél Számszeríjászára. A Számszeríjász másik gyengéje, hogy csak kevés vesszővel rendelkezik a viadal elején. A kilőtt vesszők ugyan a legtöbb szabály szerint újra felhasználhatóak, de ezeket összeszedni nagyon időigényes - tehát a legtöbb esetben nem kivitelezhető. A Számszeríjász nemcsak célzó fegyverrel küzdhet, számszeríja ugyanis különleges felépítésű: közelharcra is kiválóan alkalmas. A könnyű nyílpuska tusára elől két pengét rögzítettek, melyek segítségével a fegyverrel szúrni és öklelni lehet. A tus másik vége vasalt az ív pedig rend-kívül erős acéllemezből készült, melynek két vége meglehetősen hegyes és éles - nem vág ugyan, de ha nagy erővel ütnek vele, könnyen mély sebet okozhat. A fegyver így közelharcban is nagyon hatékony, sebzése k6+2 Sp. Persze, ismeretét külön el kell sajátítani, különben a képzetlen fegyverhasználat megszokott negatív módosítói vonatkoznak rá. A Számszeríjász legtöbbször harcos,

aki mesterfokon használja a nyilpuskát, és közelharci forgatásában is legalább alapfokon jártas. Előfordulhat esetleg, hogy a Számszeríjász fejvadász vagy tolvaj.

A Törvetők

A Törvetők tulajdonképpen a csapat ahol tud, segít részét képezik. Nincs külön, személyre szólóan meghatározott feladatuk, tőreikkel közepesen hatékonyak távolra és közelre egyaránt. Előnyük, hogy ketten vannak, így egyesített támadást is intézhetnek, vagy ellenkezőleg, két feladatot is végezhetnek egymástól függetlenül. Ők az utolsó védő vagy első támadó vonal a Gladiátor felé, ezért szerepük mindenképpen jelentős. Sokszor ők döntenek el a viadalt, hiszen az ő szerepük a legkevésbé kötött, így kevésbé kikövetkeztethető. Ők sem érnek túl sokat hajított tőreikkel a Gladiátor ellen, de a Számszeríjászt vagy a Boszorkánymestert könnyen kiiktathatják, akár hajított törökkel, akár közelharcban, ha átmennek a másik ívbe. A Törvetők különleges töröket használnak, melyek egyaránt alkalmasak dobásra és közelharcra is. Tőreik száma ugyancsak korlátozott, akár a Számszeríjások nyilvesszői. A pengék a legtöbb szabály szerint szintén felszedhetőek, de itt is akadhatnak kivételek. A Törvetők kasztja mutatja a legnagyobb változatosságot, hiszen nagyjából egyenlő számban találunk köztük harcosokat, tolvajokat, fejvadászokat.

A dél-toroni viadal szabályai

A Dél-toroni Viadal a Quiron-tenger partja mentén terjedt el. Szinte minden nagyobb kikötővárosban, mely rendelkezik saját arénával, ezen szabályforma szerint zajlanak a viadalmak. Az általános szabályoknál leírtakon kívül a Dél-toroni Viadalt a következő megkötések jellemzik:

1. A fegyverekről, cselekedetekről

Az arénába csak korlátozott számú fegyver és nyilvessző vihető be. Mindkét csapatra a következő megkötések érvényesek:

- A Gladiátor egy fajta vérttel és öt szabadon választott kézfegyverrel rendelkezhet. Ezek egyike lehet a pajzs, ha a Gladiátornak arra is szüksége lenne. A kiválasztott fegyverek és vétek nem lehetnek mágikusak, sem mérgezetek - itt jegyzendő meg, hogy minden tárgyat és fegyvert részletes vizsgálatnak vetnek alá a viadal előtt. A központi arénában a Gladiátor azt tesz fegyvereivel, amit akar; le is rakhatja őket a küzdőtér egy pontján, hogy ne akadályozzák a küzdelemben. A fegyverek a későbbiek során megkötés nélkül felvehetőek - akár a másik fél által arénába hozottak is. A központi küzdőtérbe került török és nyilpuska-vesszők is felhasználhatóak, így a Törvetők kiegészíthetik esetleg fegyver nélkül maradt Gladiátorukat. Fontos, hogy a központi arénából már semmi sem kerülhet ki a küzdőtér többi részébe, tehát a Gladiátor fegyverei, vagy a bedobott török, belőtt vesszők nem adhatók ki a többieknek.
- A Stratéga semmilyen fegyverrel sem rendelkezhet, és a megfigyelő-tornyot a viadal végéig nem hagyhatja el. A Stratéga és tornya a viadal alatt semmiféle módon nem támadható, személye sérthetetlen.
- A Boszorkánymester egyetlen tört vihet be az arénába, mely nem lehet sem mágikus, sem mérgezett. A Boszorkánymester semmiféle vértet vagy pajzsot nem viselhet.
- A Számszeríjász csak a viadalmakon rendszeresített nyilpuskát használhatja, melyhez öt darab vesszőt kap. A viadal során talált, vagy az ellenfél Számszeríjászáétól megszerzett vesszők is

felhasználhatók. A Számszeríjász bármilyen bőrvértet, vagy annál könnyebb páncélt viselhet a viadalon.

- A Törvetők fejenként négy tört vihetnek be az arénába. Az ellen-féltől szerzett, vagy talált török is felvehetőek és használhatóak. A Tör-vetők sodronyínget vagy annál könnyebb vértet viselhetnek.
- A palánkokon - azaz az íveket elválasztó falakon - tilos átnyúlni, átmászni, azokra ráállni, akár fegyverrel, akár anélkül.

2. A mágiáról, mérgekről

A Dél-toroni Viadalon az arénában egy küzdő sem harcolhat mágikus fegyverekkel, varázslatokat pedig csak a Boszorkánymester alkalmazhat - még akkor is, ha a Stratéga vagy más csapattag is képes lenne erre. Ez a Pszi-diszciplínákra is igaz, bár csak azokra, melyek nem magára az alkalmazóra hatnak. Így Telekinézist vagy Pszi-ostromot csupán a Boszorkánymester folytathat, de Fájdalomcsökkentést vagy Érzékelést bármelyik csapattag. A mágia elleni védekezéséppen mindkét csapatban két Statikus Asztrál és két Statikus Mentál pajzs lehet a harcosokon. Természetesen a Boszorkánymester és a Stratéga bármilyen Pszi-pajzzsal rendelkezhet. A harcosok - azaz a Gladiátor, Számszeríjász és két Törvető - tetszőleges módon osztozhatnak a négy Statikus pajzson. Lehet, hogy ketten védelem nélkül maradnak, ketten pedig mind Asztrálisan, mind Mentálisan komoly ellenállással rendelkeznek majd, de az is megtörténhet, hogy minden fegyveres egy-egy pajzsot kap. A Dinamikus Pajzsokról a szabály úgy rendelkezik, hogy az arénába lépés pillanatában csak a Boszorkánymester és a Stratéga elméjét védhetik.

A Boszorkánymester majdnem minden boszorkánymesteri mágiát használhat, akár Nekromanciát is - az egyetlen megkötés, hogy Természeti Mágia nem használható. A szabály a nézőket védi, hiszen ezen varázslatok 1 km sugarú körben hatva magát az arénát - és esetenként a belvárost is - könnyen romba döntenek. A Boszorkánymester igazi korláta persze nem ez, hanem az a szabály, mely előírja, hogy az arénába nem vihet be egyetlen üvegcese Hatalom Italát sem. Csak azokból a Mana-pontokból gazdálkodhat, melyeket az arénába lépés előtt meg-szerzett - legalábbis egy darabig.

A viadal izgalmát ugyanis tovább fokozza, hogy a központi aréna közepén - tehát azon a területen, ahol csak a Gladiátorok tartózkodhatnak - egy homokba simuló márványlapon, törhetetlen fiolában van egy adag Hatalom Itala. A Gladiátorok feladata tehát nem csak egymás minél sebesebb legyilkolása, hiszen csapatukat komoly előnyhöz segíthetik azzal, ha megszerzik az Italt és valamilyen módon eljuttatják a Boszorkánymesternek. A Boszorkánymesternek sikeresen eljuttatott Hatalom Itala sokszor döntötte el egy-egy viadal kimenetelét, mert a mágiahasználó így könnyen eltakaríthatta útjából legveszedelmesebb ellenfelét, a Számszeríjászt, s maradt Mana-pontja a Gladiátorok küzdelmének befolyásolására is.

További lehetőség a Hatalom Italának megszerzésére a Telekinézis Pszi-diszciplína alkalmazása. Megrázó párbajok alakulhatnak ki a két csapat között, mivel a tárgyra egy-szene mindkét Boszorkánymester alkalmaz-hatja a diszciplínát.

Ilyenkor felettébb hasznos a Törvetők ellenfelet zavaró részvétele, vagy a Számszeríjász koncentrációt megtörő lövései. A viadalon kiosztásra kerül három mágikus tárgy, három talizmán is mindkét csapat számára. Az egyik talizmán, melynek neve Villámfogó, védelmet nyújt a villámmágiákkal szemben, minden hatásukat semlegesíti. A második, a Kígyóvér a mérgek ellen, a Jégacél pedig a Rontások ellen nyújt teljes immunitást. A medálok a megjelölt támadási forma ellen teljes védelmet nyújtanak, helyesebben Erősségük az 50-es erősítésig semlegesíti a hatásokat. A mérgek ellen védő Kígyóvér nemcsak a természetes, de a mágikus vagy varázslatként létrehozott mérgek ellen is védelmet biztosít - tehát a Boszorkánymester Méregmágiája ellen is. A Villámfogó - nevének megfelelően - a védettre irányuló villámok energiáját gyűjti magába, de 50 E-nyi mennyiség

után megsemmisül. Ez természetesen rengeteg villám semlegesítésére elegendő; csak akkor válhat kritikussá a helyzet, ha a viadal elején - tréfa vagy csalás következményeképpen - nem teljesen „üres” talizmánt adtak az egyik csapatnak. A Jégacél - a Rontások ellen védő medál - kizárólag a boszorkánymesteri mágia által okozott betegségektől véd meg, az Átkoktól nem. A talizmánok használata értelemszerű: a csapat kiválasztott tagja akaszthatja a nyakába, védelmül a felsorolt támadási formák ellen.

Egyetlen kikötés vonatkozik a medálok használatára: egyik küzdő sem viselhet kettőnél többet belőlük a viadal során - a csapat tehát nem adhatja mindhárom medált a Gladiátornak. Hogy melyik kettőt kapja meg, azt természetesen a résztvevők döntenek el. A Gladiátor így is sokféle támadás ellen lehet védett, hiszen a Mentál és Asztrál pajzsok, továbbá két talizmán már alig hagy teret az ellenfél Boszorkánymesterének vagy mérgezett fegyverének. Az ellenfél egyik feladata tehát éppen az, hogy rájöjjön, milyen mérgező mágia lehet hatásos a Gladiátor ellen. Ez persze rengeteg Mana-pontot emészthet fel...

A fenti tárgyakon kívül a csapatok egy mérgezőfolyadékot is kapnak, melynek tartalmával egyetlen fegyvert kezelhetnek. A mérgező Viadalonként más-más hatású, a küzdőknek sem mondják meg a várható eredményt. Közös tulajdonsága az alkalmazott anyagoknak, hogy azonnal vagy nagyon gyorsan hatnak, jelentős erősségűek, és sikeres ellenállás esetén is részlegesen kifejtik hatásukat. A legnépszerűbb mérgek közül csak néhányat sorolunk fel, a KM ezek alapján saját mérgeit is megalkothatja:

Homokmaró Azonnali hatású, idegrendszeri tüneteket okozó mérgező. Az áldozat sikertelen ellenállás esetén két körre elveszti uralmát teste fölött, össze-vissza rángatózik, vonaglik, csapkod, rugdos. Harcolni, varázsolni nem tud, de a kiszámíthatatlan mozgások miatt VÉ-je csak 35-tel csökken. A mérgező 8. szintű; ha az ellenállás sikeres volt, csupán mozgásbéli zavarokat eredményez, minden harci értéket két körön át 20-al csökkentve.

Gladiátorok végzete

Azonnali hatású kínmérgező, mely több hullámban hat. Felszívódása után többször rövid, bénító erejű fájdalmat okoz, mely akár eszméletvesztést is eredményezhet. Sikertelen ellenállás esetén az 1. körben az áldozat 2k6 Fp-t veszít, de a nyilalló fájdalom néhány másodperc után nyomtalanul eltűnik, a mérgező hatására elvesztett Fp-k 3/4-e visszatér. Ezek után két kör nyugodtan telik el, majd a hatás megismétlődik, most már 4k6 Fp-t jelentő, roham-szerű fájdalommal. A hatás megegyezik az először tapasztaltakkal, az Fp-k 3/4-e visszatér a kör végén. A mérgező a továbbiakban hasonlóan működik, két nyugalmas kör után görcsös fájdalmat okoz. A sebzés azonban folyamatosan növekszik 10k6-ig, 2k6-os lépésekkel. Ha az áldozat ezt is túléli eszméletvesztés nélkül, a mérgező hatása megszűnik. Az elszűnő fájdalom gyorsan múló, de az elvesztett Fp-k 1/4 része halmozódva könnyen veszélyessé válhat. A mérgező nem okozhat Ép veszítést, viszont 0 Fp alá kerülve az áldozat elveszti eszméletét, s akkor sem tér magához, ha a kör végén a fájdalom megszűnésével Fp-inek száma ismét nagyobb lenne nullánál - ez pedig a véget jelenti az arénában. A mérgező 7. szintű; ha az ellenállás sikeres volt, minden ugyanígy történik, de a sebzések feleződnek (1k6, 2k6, 3k6...), a határ pedig nem 10k6, csupán 5k6.

Lassú fegyver

Azonnali hatású, 7. szintű mérgező az izomrendszert támadja meg. Amennyiben az ellenállás sikertelen, lelassítja az áldozat mozgását, minek következtében a kezdeményezés minden kör elején a másik felé lesz, a harci értékek pedig 15-tel csökkennek. Sikeres ellenállás után a hatás hasonló, de a lassulás korántsem oly szembeötlő - csupán a KÉ csökken 15-tel. A mérgező hatása 5+k6 kör.

Reolan tréfája

A gyors - k3 körön belül ható - méreg tulajdonsága, hogy érzékennyé teszi az idegeket, azaz felerősít minden megélt fájdalmat. A méreg 8. szintű, sikertelen ellenállás után minden elvesztett Fp kettővel szorzandó. Nem okozhat Ép veszteséget, sikeres ellenállás esetén pedig a sebzés nem kétszeres, hanem másfélszeres lesz. Az első előállítójáról elnevezett méreg hatóideje 8 kör.

Ezek tehát a Dél-toroni Viadal alapszabályai. Szót kell még ejtenünk a döntnökök szerepéről, és az alkalmazott büntetésekről.

A Viadalt három Döntnök és egy Mesterdöntnök figyeli, továbbá több segéd. A segédeknek nincs beavatkozási joguk, csupán felhívhatják a Döntnökök figyelmét valamely szabálytalanságra. A Döntnökök megállíthatják a Viadalt, és kizárhatják a küzdők közül azt, akit szabály-szegésen kapnak. A kizárás sokszor egyet jelent a Viadal utáni nyilvános kivégzéssel; a szabályszegésért minden esetben súlyos büntetés jár. A Mesterdöntnök a viadal közben is beavatkozhat. Állandóan keze ügyében van egy Villámszóró pálca, mely 15 E-s, 75-ös CÉ-vel rendelkező energianyalábok kilövésére alkalmas. Ezzel bármelyik csaló azonnal elhamvasztható, azt kivéve, aki a védő medált viseli. Ha a vétkes netán túlélte a villámot - legyen ennek oka szerencse vagy talizmán -, a Döntnökök Páholya alatt helyet foglaló számszeríjászok (nehéz nyílpuskákkal) azonnal végeznek vele.

Ilyen megtorlás azonban ritkán fordul elő, mert a szabályok könnyen fejben tarthatóak. A kevés csalás másik oka, hogy a következmények túlságosan súlyosak - inkább veszítsen a csapat becsülettel, semhogy minden megszegyenült tagját kerékbe törjék a viadal után.

A viadatok fontos alapelve, hogy amit nem tilt szabály, az végrehajtható - egy-egy merész ötlet ezért még a Mesterdöntnököt is meglepetésként érheti. A szigorúan megfogalmazott szabályok mellett is sokszor kerül dilemma elé, vajon a látott tett szabályellenes-e, avagy sem. A döntés általában attól függ, miként reagál a közönség - ha éljeneznek, tapsolnak, a küzdők folytathatják a viadalt. A Döntnökök az aréna négy oldalán, tornyokban foglalnak helyet, így mindent tökéletesen beláthatnak (alaprajzon rombuszokkal jelölve). A legmagasabb torony a Mesterdöntnöké, mely az alaprajzon nyolcágú csillagként szerepel - ez a hely azért is fontos, mert ehhez viszonyítják az aréna felosztását, a jobb-bal és alsó-felső kvadránsokat.

A viadal a játékban

A KM az eddigiekből már sok következtetést levonhat, lehetnek elképzelései, hogyan meséljen el egy Dél-toroni Viadalt játékosainak. Ezek kiegészítése, és néhány hasznos tanács következik az alábbiakban.

A legjobb az, ha a viadalt nem JK-k és NJK-k játsszák egymás ellen, hanem két JK társaság. A tapasztalatok szerint így sokkal izgalmasabb, feszültebb játékra nyílik lehetőség - továbbá ötletekben nem egy embernek kell felvennie a versenyt hattal. A KM dolga legyen inkább a játék gondos, vita nélküli levezetése.

Az első lejátszott játék alatt és után viták támadtak arról, miként lehetne igazságossá tenni a Viadal alatt a karakterek kezdeményezését. Hiszen a legjobban kezdeményező résztvevő cselekedetére a M.A.G.U.S. szabályai szerint a leglassúbb ellenfél reagálhat a legpontosabban -mivel később kell megmondania, mit is áll szándékában tenni. Ez egyéb körülmények között nem jelent gondot - részint a kevés szereplő miatt -, ám egy stratégiai alapokon nyugvó játékban már igen. A probléma ugyanis az, hogy a KÉ nem csak gyorsaságot, hanem helyzetfelismerést is jelent, a fenti esetben pedig a leglassúbb karakter rendelkezne a legjobb reakcióképességgel - ami teljességgel hamis eredmény. Ezért merült fel a kettős kezdeményezés bevezetése. Ez a következőt jelenti:

1. Minden karakter kidobja az adott körre vonatkozó Kezdeményező dobását, majd hozzáadja a KÉ-ét.

2. A legkisebb értéktől a legnagyobb felé haladva mindenki bejelenti, mit szándékszik cselekedni.

3. A legnagyobb értéktől a legkisebb felé haladva minden esemény lejátszásra kerül (támadás, mozgás, mágia használat stb.)

Így leírva, a három pont nem tűnik túl bonyolultnak, de 12 szereplővel, úgy, hogy mindenki minden körben aktívan részt vesz, bizony nagyon hosszúra nyúlik. Az első játék alatt 12 kör eseményei ezzel a módszerrel a valós időben 3 órán át tartottak. Ez stratégiai játék viszonylatban nem is rossz, de szerepjátéknak nagyon nehézkes. Így tehát, mindenki döntse el maga, miként is játssza le a Viadalt - lassan, de reálisan, vagy pergőbben (így sem lesz gyors!), ám kisebb-nagyobb tévedésekkel.

Másik gondot jelenthet a Stratéga szerepének megoldása. Mivel a Viadalon a Stratéga a csapat szeme, ő az, aki beláthatja a teljes arénát. Ő dolgozhat ki támadási módszereket is, de csak rövid utasításokat osztogathat, mert a küzdőtéren minden nagyon gyorsan lezajlik. Ezt úgy oldottuk meg, hogy minden lejátszott körben a Stratéga csak egyszer vagy kétszer (ezt a játék elején meg kell beszélni, és szigorúan be kell tartatni!) szólalhat meg. Ezzel mondandója igazi fontosságot nyer, hiszen csak ő figyelmeztetheti a többieket esetleges hátbatámadásra, boszorkánymesteri mágia alkalmazására, vagy egyéb fontos, de mások által nem látható eseményre. A Stratégát játszó játékosnak nagyon meg kell gondolnia, mikor és miért szól, mert lehet, hogy a lehetőséget elpocsékolja, csapata pedig ezért kerül hátrányos helyzetbe. A Stratéga szerepe egyébként korántsem tűnik oly fontosnak első olvasásra, mint amilyen valójában. A jó és rossz Stratéga jelentette előnyt illetve hátrányt már az első játékban mindenki érezhette - komolyan befolyásolta a játék végkimenetelét.

A harmadik fontos kérdés a csapatok tagjainak elhelyezkedése az arénában. Egy szerepjátékban legtöbbször (legjobb, ha mindig) könnyen boldogulhatunk táblák, alaprajzok, kis figurák vagy hasonló, asztalt kívánó kellékek és segédeszközök nélkül is, ebben az esetben azonban - mivel a Toroni Rendszerű Viadal szerintem sokkal inkább stratégiai játék - szükség van az aréna pontos, méretarányos rajzára, és néhány figurára a karakterek jelölése végett. A "figura" nem jelent feltétlen ólomfigurát, lehet sakkbábu, babszem, papírnégyzet, gomb, stb. - a fontos az, hogy egymástól jól megkülönböztethetők, és nagyjából méretarányosak legyenek. Célszerű, ha egy figura alapja nem nagyobb 1-2 3x3 méteres területet jelölő négyzetnél. A játékban mozgásukra nincsenek külön szabályok, minden egyszerűen a M.A.G.U.S. szerint történik, azaz egy karakter egy körben nagyjából 80-100 métert tehet meg, legnagyobb sebességével rohanva. Ez az arénában nagyjából felére csökken a süppedő homok miatt. Ez azt jelenti, hogy egy karakter nagyjából az aréna hosszabb oldalának felét tudja lefutni egy kör alatt, ha semmi mást sem cselekszik. Nem érdemes számolgatni a négyzeteket - ez azért mégiscsak szerepjáték -, de ha valaki ragaszkodik hozzá, ám tegye. Az alaprajz azért is fontos, mert így tökéletesen áttekinthető, ki mit láthat az arénában folyó eseményekből - a keresztirányú falak ugyanis két méter magasak.

Még egy dologra kell kitérnünk, nevezetesen a játékosok felállítására a viadatok kezdetén. Ez az arénában is úgy zajlik, mint a játékban. A csapatok külön-külön, a másik felállításának ismerete nélkül bejelölik a tagok kiinduló helyzetét az aréna alaprajzán. Adott helye kizárólag a két Gladiátornak van, ők a fekete ponttal és az X-szel jelölt helyeken állnak. A csapatok persze tudják, melyik az ő Gladiátoruk kiinduló pozíciója. Ez azért is fontos, mert csak arra a térfélre állíthatják fel embereiket, melyben a Gladiátor tartózkodik. További szabály, hogy mindenkinek a saját ívén belül kell helyet találnia, például a Boszorkánymester csak a Boszorkánymesterek ívén belül tartózkodhat a viadal kezdetekor. Persze később, az ajtók egyikén áthaladva beljebb is kerülhet.

A Viadal elején a küzdők elfoglalják előre kijelölt helyüket, majd a Mesterdöntnök intésére felhangzik a Sírőkürt hosszú, elnyújtott hangja, és kezdetét veszi a játék. Előfordulhat, hogy ellenséges

figurák szinte ugyanarra a helyre kerülnek - de ilyen az élet. Ekkor már az első másodpercek fegyverrántással vagy meneküléssel telhetnek.

Utolsó tanácsunk: a szabályok bővíthetők, vagy akár meg is változtathatók. Ha a játékosok rákérdeznek valamire, csak az a lényeg, hogy a válasz az egész játék alatt érvényes maradjon, tehát a körülmények ne változzanak az idővel, mert ez kész terveket boríthat fel.

A játék története és a tapasztalatok

A Viadal részletes kidolgozásának ötlete többször felmerült már, de igazi igény csak a Rúna-táborban fogalmazódott meg, amikor két csapat felkért, meséljem el nekik a tusát, amit egymás ellen vívnának.

Botor módon rávágtam, persze, minden rendben, este nyolc után meglesz. Aztán eszembe jutott, hogy szinte semmiféle szabály nincs meg a játékból - már megint túl gyorsan vállaltam el valamit. A Viadatok szabályai fél nyolc körül kezdtek körvonalazódni, a játszótér leszakadt csúszdájának tetején, egy kockás füzet lapjain. A játék tényleg elkezdődött nyolckor, a karakterek rendbeszedésével, megymással. Az alapok már megvoltak, a többi szabály pedig szépen lassan, a viadal ismertetése közben épült fel.

A játékosok valóban mindent remekül fogadtak, rögtön megérezték, miről szól a viadal, miért alakultak úgy a szabályok, ahogyan elhangzottak. Felejthetetlen hangulatban teltek az előkészületek, egyre több néző csatlakozott a játékosokhoz. Végül a sötét és a szúnyogok hatásának semlegesítése végett bevonultunk egy barakkba, de ekkor lehettünk már 35-40-en. A játék, annak ellenére, hogy a kettős kezdeményezés miatt iszonyú lassan haladt, végig izgalmasan zajlott; minden egyes bejelentett mozdulat jelentőséggel bírt, mindkét csapat tudta, hogy az eredmény tényleg apróságokon és a stratégián múlhat. Terveket készítettek, vetettek el, együtt éltek a helyzettel és a karakterekkel. Ragozhatnám tovább, ám a rövid lényeg: valódi élmény volt.

Éjfél után ért véget; a győztes csapat megérdemelten győzött, de az ellenfél is kiváló teljesítményt nyújtott. Köszönet illet hát minden akkori játékost és érdeklődőt, akik nélkül a viadal nem, vagy csak teljesen más formában jöhetett volna létre. A győztesek egyébként - meg is sértődtek, hogy a Rúna-tábor Toroni Rendszerű Viadal versenyének győzteseként miért nem kerültek be eddig a lapba - Izsók Gábor és csapata voltak.

A játék után a résztvevőkkel többször gondolkoztunk szabályváltoztatásokon, pontosításokon. Végül rengeteg jó ötlet született, legalább 7-8 féle viadal kialakítására is. Ezek a szabályok, trükkök, ötletek a Harcosok és Gladiátorok kiegészítőben kerülnek majd bővebb kifejtésre, így akár Toron összes tájának viadalát is végigjátszhatják az érdeklődők.

A játék a stratégiák szempontjából is nagyon tanulságos volt, ám most nem adok ötleteket senkinek - a saját tapasztalat ennél sokkal többet ér.

Nyulászi Zsolt

Felice Titkos Szektája

Kevesen vannak, akik hallottak már az anurok titkos népéről, még kevesebben mondhatják el magukról, hogy ismerik is őket. Ynev egyik legmisztikusabb szektája tőlük származik, de a szekta ismerői sem tudhatnak meg sokat az amurokról.

Nehéz eldönteni Felice Titkos Szektájáról, hogy pontosan milyen társaságnak tartjuk őket. Bár szekta, vallási felekezetnek mégsem nevezhetjük. Eredetileg az anur vallásból származik, és még ma is fellelhetők szertartásaikban az amur eredetű motívumok, ám ezek mára már jelentésüket veszítették. Mondhatná valaki, hogy boszorkányok, azonban ez sem fedi az igazságot, hiszen varázshatalmuk - ha a felületes szemlélő számára mutat is hasonlóságot - merőben más jellegű. Nem sorolhatjuk őket a hagyományos tolvajklánok közé sem, hiszen nem elsődleges céljuk a minél nagyobb vagyon és befolyás gyűjtése.

Felice Szektája egyedülálló a maga nemében, nem működik hasonló szervezet sehol a kontinensen.

Mielőtt még a Szektáról szólnék, szeretnék kitérni magára Felice-re, hiszen csak akkor alkothatunk teljes képet követőiről, ha magát az úrnőt ismerjük.

Az anur vallásban - és a Szekta számára is - Felice az Éji Vadászok Úrnője, a macskafélék patrónusa. Szent állata minden éjjeli ragadozó nagymacska. Hívei a beavatási szertartás után különös képességnek kerülnek birtokába: időnként képesek egy adott nagymacska alakját felölteni. Felice a Necrografia szoros értelmezése szerint démonhercegnő, azaz Abdul al Sahred szerint a X. osztályba sorolandó, hívei azonban minden esetben mint istennőről beszélnek úrnőjükéről. Mi hát az igazság? Felice valóban fődémon. azonban közülük is kiemelkedik azáltal, hogy az Elsődleges Anyagi Síkon hívei vannak, akik istenükként tisztelik. Innen kapja az erőt, ami a közönséges démonok fölé helyezi. Egyes vallástörténészek szerint az Anur kisistennő, Bast féldémoni gyermeke, más források viszont azt állítják, hogy testvére. Bármilyen kapcsolatban is legyen vele, annyi bizonyos, hogy legalább egyik szülője démon volt.

Az Éji Vadászok Úrnője Felinia démoni síkján lakik. Ez a démoni sík valamelyest hasonlít a halandók által ismert Elsődleges Anyagi Sík sűrű vadonjaira, de sokkalta burjánzóbb. A haragoszöld levelű fák koronája magasan az égbe nyúlik. Mindenfelé indák, folyondárok, ember számára szinte áthatolhatatlan vadon, már-már elviselhetetlen páratartalmú levegő. Az itt élő fák, bokrok és cserjék különlegesen, Yneven sehol sem találni hozzájuk foghatót. A démoni erdő közepén áll Felice környezethez illő palotája. A kastély nem kőből épült - ezer és ezer görcsös, összenőtt fatörzs alkotja. Nem lehet megállapítani, hogy merre húzódnak az eredeti törzsek, a hatalmas épület tökéletes egységet alkot. A palotán belül sehol sincs egyetlen egyenes vonal vagy felület. Az összes terem, szoba, és folyosó görbe, kanyargós.

Felice általában közepesen szép fekete hajú, de sárga szemű, vágott pupillájú nőre hasonlít. Testfelépítése és arca egyaránt erősen emlékeztet a macskafélékre, mozgása is ennek megfelelően könnyed és hangtalan. Bár leggyakrabban ezt a formát ölti fel, pusztán akarásával is képes megváltoztatni külsejét. Ilyenkor bármilyen macskaféle alakját felveheti, akár teljes egészében, akár csak részben. Azaz megteheti, hogy csak a teste változik át, a feje emberszerű marad - vagy épp fordítva: a feje lesz hasonlatos a macskákéhoz és a teste marad változatlan. Jellemét tekintve Felice a káosz eltökélt híve.

Palotájában a démonhercegnő számtalan rabszolgát tart, mivel a többi démon között csak kevés akad, akivel nem ellenséges a viszonya. Legádázabb ellenségei a Sytixek és Sherebek. E két köz-

démon fajtából sokat tart rabságban, de nem azért, hogy dolgozzanak neki, vagy hogy szolgálják őt. A Sherebek a Vadászatra kellene. A Vadászat alkalmával néhány Sherebet szabadon engednek a palota körüli vadonban, Felice és démonúrnői pedig kedvükre vadásznak rájuk. Hasonló sorsra jutnak a Sytixek is.

Bár démonhercegnő, Felice sem szegheti meg az Ősi Egyezményt, azaz valódi mivoltában nem jelenhet meg az Elsődleges Anyagi Síkon. Mint démonhercegnő elvileg megidézhető a szükséges litánia segítségével, azonban a pontos formulát egyetlen halandó sem ismeri. Még maga al Shared is csak hiányos adatokat közöl Felice-ről.

Figyelmezteti azonban az utókor kutatóit, hogy ha netán rábukkannának az Éji Vadászok Úrnője megidőzésének titkára, tudásukat ne használják, hiszen Felice esetében nem csak egy démonhercegnő hatalmával kell szembeszállniuk, hanem egy kisebb istenével, nem is beszélve arról, hogy ez esetben az időző maga törte meg az Ősi Egyezményt.

A Szekta

Felice evilági híveit igen nagy titokzatosság övezi. A démonúrnőnek nem emelnek nyíltan templomot, szolgálói nem hirdetik mindenütt dicsőségét. Papnői és követői általában az éj leple alatt gyülekeznek, és végzik nemegyszer véres szertartásaikat. Vallásuk - ha ugyan vallásnak lehet nevezni ezt az elcsökevényesedett szertartásrendszert - utközik a Pyarroni Paktumban leírtakkal, ami újabb ok a titoktartásra.

Felice szektája, felépítését tekintve leginkább a boszorkányszervezetek és a titkos vallási gyülekezetek keverékére emlékeztet. Yneven szinte mindenütt jelen vannak, ám az egyes szervezetek csak nagyon laza kapcsolatban állnak egymással. Nincs abszolút vezető vagy uralkodó, a hatalom a gyülekezetek vezetői kezében van - és az egyes gyülekezetek egymással egyenrangúnak tekinthetők. Minden szektacsoportnak van egy főpaprője, aki a közösség ügyeiben a végső szót kimondja. Ő vezeti a szertartásokat is. A főpaprót közvetlenül az egyenrangú papnők szolgálják, akik a szertartás elvégzésében segítik. A hierarchiában alattuk helyezkednek el a beavatottak, végül pedig a kívülállók. A kívülállók mindazok a nők, akik még nem estek át a beavatás szertartásán, de szeretnének a szekta tagjai lenni. Az egyes gyülekezetek nagyjából hetente tartanak összejöveteleket, kivétel nélkül mindig éjjel.

Az összejöveteleken általában először a főpaprő mutat be engesztelő áldozatot Felicének. Ez leggyakrabban egy kisebb állat, amire egy nagymacska is vadászna. Komolyabb eseményeknél kutyát vagy farkast áldoznak. Ha pedig isteni segítségért fohászkodnak, az áldozat minden esetben ember (esetleg elf vagy törpe). Az áldozat bemutatása után következik azon kívülállók beavatása, akik érdemesnek találtattak rá. Erről és következményeiről még az alábbiakban szó esik. Különös, kegyetlen szabály, hogy ha egy kívülálló valami okból nem felel meg a szekta követelményeinek, annak el kell pusztulnia. Ha valaki egyszer is látta a szertartást, akkor az vagy beavatott lesz, vagy meghal. Más lehetőség nincs. Férfi csak elvétve akad Felice hívei között. Nem azért, mintha számukra tilos enne a beavatás, hanem mert kevesen élnek túl.

A Szekta egyébként az éjjeli szertartásokon kívül is rettentően összetartó. A hívek és a papnők gyakran befolyásos emberek szeretői, ágyasai, netán feleségei. A beavatási szertartás után megtanulják, hogyan hálózják be a megfelelő férfit és hogyan kényszerítsék rá az akarataikat úgy, hogy az ne is sejtse, minek hatására cselekszik. Felice hívei sokfelé közel olyan jelentős társadalmi erőt képviselnek, mint Ellana papnői. Természetesen az Éji Vadászok Úrnőjének követői mindig titokban, a háttérből cselekszenek. Ha valaki mégis megneszelne valamit, az az életével fizet.

Felice papnői és követői

Tekintettel arra, hogy Felice papnői igen különleges szervezetet képviselnek Yneven, Játékos Karakter nem választhatja ezt a vallást, azaz Felice papnői csak NJK-k lehetnek!

Felice hívei a beavatási szertartás után különleges képességnek kerülnek birtokába. Minden hónapban egyszer, kék holdtölte idején felöltik valamely nagymacska alakját, és ezt az éjszakát vadászattal töltik. Minden lehetséges áldozatra lecsapnak, legyen az ember vagy állat. Nem éhségük csillapítására teszik ezt, hanem mert a beavatási szertartáson beléjük égetett ragadozó ösztönök hajtják őket. Az, hogy milyen nagymacska alakját veszi fel egy adott hívó, a szertartást végző főpapnőtől függ, de minden esetben olyan nagymacska alakot választ, ami a környéken nem feltűnő - havasok között hópárduc, mérsékelt éghajlaton hiúz, melegebb vidékeken párduc. Természetesen egyéb alak is lehetséges, mint például tigris, jaguár vagy akár oroszlán, ennek csak a KM fantáziája szab határt.

A beavatott hívek és a papnők misztikus kapcsolatba kerülnek az állatokkal, különösen a nagymacskákkal. Az összes állat többé-kevésbé úgy fog reagálni rájuk, mintha valóban is macskafélék lennének - a növényevők félelemmel, a többi macskaféle egyfajta tisztelettel. Az élet más területén is mutatkoznak különös jelek. A nő arcvonásaiban is kiütözik a macska, szeme kissé elkerekedik, orra árnyalatnyival piszebbé válik, mozgása harmonikus és halk lesz. Még ha semmi oka sincs rá, akkor is halkán, szinte hangtalanul jár (lásd lopózdás%). Érzékei kiélesednek, látása emberfelettien éles lesz, még sötétben is. Hallása hasonlóképpen felülmúlja a közönséges embereket. Persze ezek a jelek nem árulkodóak - csak olyan ember veheti észre, aki jól ismerte az illető nőt átalakulása előtt, vagy pontosan tisztában van azzal, milyen jegyeket kell keresni.

Felice papnői igen különösek, nem igazán sorolhatók a hagyományos pap főkasztba. Bár varázslataik jó része papi varázslat, hatalmuk meg sem közelíti a valódi papokét. Ennek két oka van. Az egyik, hogy bár Felice szektája eredetileg az anur vallásból származik, az anur litániák és rituálék nagy része feledésbe merült, illetve értelmét veszítette. A másik, hogy Felice csak kisebb isten, ezért nem is lenne képes híveinek nagyhatalmú varázslatokat biztosítani. Mint kisebb isten, csak a Kis Arkánium tartozik a befolyása alá, és Felice-nek ebből is csak a Természet szférába van befolyása. Mivel Felice hatalma az Éjjeli Ragadozókra terjed ki, ezért a rituálék és litániák felépítése nála kissé különbözik a megszokottól. Hívei számára az alábbi varázslatok a Kis Arkániumban találhatóak: Engedelmisség - állatok: Vadak szólítása: Vérgyűjtés. Egyetlen megkötés, hogy az első két varázslat csak macskafélékre van hatással.

A papnők Képességeikben is eltérnek a hagyományos pap kaszttól.

Karakteralkotás I. táblázat, Felice papnő:

Erő:	3k6
Állóképesség:	3k6
Gyorsaság:	k10+8
Ügyesség:	k10+8
Egészség:	3k6(2x)
Szépség:	2k6+6
Intelligencia:	2k6+6
Akaraterő:	2k6+6
Asztrál:	k10+8

Ké:	7
-----	---

Té:	16
Vé:	70
Cé:	0
Hm/szint:	6 (2)
Kp:	8
Kp/szint:	10 +40%
Ép:	4
Fp:	4
Fp/szint:	K6+1

Felice papnői szektájukban kevés újat tanulnak. Képzettségeikről az alábbi táblázat tudósít:

Képzettség	Fok/%
Pszi	Mf
Vallásismeret	Mf
Írás/olvasás	Af
Idomítás	Af
Lopódzás	35%
Rejtőzés	20%
Mászás	50%
Esés	40%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Hangutánzás	Af
3.	Szexuális kult.	Af
4.	Nyomeltűntetés	Af
4.	Erdőjárás	Af
4.	Vadászat	Af
5.	Tánc	Af
6.	Erdőjárás	Mf
7.	Nyomeltűntetés	Mf
8.	Szexuális kultúra	Mf

A Felice papnő fegyvertára

Bár elvileg bármilyen fegyvert használhatnak, társadalmi helyzetüket tekintve Felice papnői ritkán ragadnak fegyvert, ha igen, az leginkább tör, netán törkard. Szeretik még a könnyű, női nyílpuskákat. a nehéz, otromba, kétkezes fegyvereket viszont megvetik. Felice követői nem szívesen bocsátkoznak harcba, hiszen azért hálózzák be pártfogójukat, hogy az megvédje őket. Ha mégis elkerülhetetlen az összecsapás, legszívesebben nagymacska alakjában küzdenek.

Különleges képességek

Elsőként mindenképpen az átváltozás képessége érdemel említést, amivel a papnők nagymacskák alakját ölthetik.

A közönséges hívek csak holdtöltekor változnak át és változásukat semmilyen mértékben nem képesek befolyásolni - az akaratuktól függetlenül végbemegy. Állati testben emberi tudatuk csak nagyon ködösen, tompán van jelen, cselekedeteiket leginkább ösztöneik vezérik. A papnők ezzel szemben már képesek valamelyest befolyásolni átalakulásukat. Siettethetik az átváltozást illetve visszaváltozást holdtöltekor, de képesek máskor is szabad akaratukból macska alakot ölteni. Akárhogy alakuljanak át, tudatuk egy részét megőrzik, így valamivel átgondoltabban cselekednek állati formában is. Cselekedeteiknek hozzávetőleg fele hordozza magán az intelligens tettek jegyeit, míg a fennmaradó esetekben az ösztöneik vezérik. A főpapnő minden esetben teljes tudatában van emberi énjének -bár az állati ösztönök őt is hajtják, éppen úgy képes uralkodni fölöttük, mint egy ember. Átváltozásait is képes kordában tartani -egy megkötéssel: a vadászat éjjelén neki is át kell változnia, bár ő szabhatja meg ennek időpontját.

A papnők éjjelente csak egyszer használhatják ezt a különleges képességet. Felice papnői minden Tapasztalati Szinten k3+6 Mana-pontot kapnak. Ezekből használhatják a Kis Arkánom varázslatait, valamint azokat a különleges varázslatokat, amiket csak Felice biztosít követői számára.

Felice különleges varázslatai

Az alábbiakban felsorolásra kerülő varázslatokat Felice biztosítja a papnőinek. Csak ők népesek ezeket alkalmazni, más vallás papjai nem.
Kis Arkánom Rituáléi

Beavatás

Szféra: természet

Mana pont: 50

Erősség: 50

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: 30 láb

Mágiaellenállás: asztális-mentális

A beavatás varázslat segítségével a főpapnő új hívet avathat Felice követőinek sorába. A varázslat hosszan tartó (1 óra) és igen bonyolult szertartást igényel. A szertartás ideje alatt a beavatás alanya fókuszálja a mágikus energiákat az Elsődleges Anyagi Sík és Felice között. Ez hihetetlenül megterhelő és embert próbáló dolog - különösképpen azonban a nők jobban bírják, mint a férfiak. Míg a nők legfeljebb elájulnak a megrázkódtatástól, a férfiak nagy része belehal. Ez magyarázza, hogy Felice szolgálói között szinte egyetlen férfi sem akad.

A beavatási szertartás végeztével az új beavatott képes lesz átváltozni macska alakjába minden kék holdtöltekor.

Külön érdekessége a varázslatnak, hogy működéséhez nem kell az alany beleegyezése. Bárkit be lehet avatni, aki Asztrális és Mentális mágiaellenállását is elvétí. Természetesen a szertartás után az áldozat vallása nem feltétlenül változik meg, de kék holdtöltekor, a vadászat éjjelén ő is vadászni fog, akár akarja, akár nem. Különösen hatékony lehet, ha az áldozat nincs tudatában, mivel is jár a beavatás,

majd nagy nehezen megszabadulva gyanútlanul visszatér szeretteihez, akik talán el is feledkeznek az egész kellemetlen incidensről... a következő kék holdtöltéig.

Felice esszenciája

Szféra: természet

Mana pont: 60

Erősség: 50

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: 1 adag esszencia

Mágiaellenállás: -

Ezzel a különös varázslattal Felice papnői egyfajta különleges varázstárgyat készíthetnek: Felice esszenciáját. Ez a mágikus bájital valamilyen nagymacskává változtatja azt, aki megissza. A pontos alakot a készítő papnő határozhatja meg. Az ital nagy előnye, hogy az átváltozott ember megtartja tudatát, azaz szelleme teljes birtokában cselekedhet. Gyakran a hívek és a papnők a vadászat éjszakáján veszik magukhoz az esszenciát. Természetesen a folyadék nélkül is átváltoznának, de úgy tudatuk háttérbe szorul.

Az ital másik fontos szerepe, hogy bárkit át tud változtatni, nem csak Felice követőit. Egyes kalandozók komoly pénzeket fizetnek egy-két flaska ilyen esszenciáért. Ők általában nem tudják, hogy a mágikus ital elfogyasztása nem veszélytelen. Bárkinek, aki egyébként képtelen lenne nagymacska alakját ölteni, és iszik belőle, méreg-ellenállást kell dobnia 2. szintű méreg ellen. Ha sikeres, az esszencia kifogástalanul működik, ha azonban elvétí, émelygés lesz rajta úrrá és lassan, fokozatosan elveszít 5k10 Sp-t. Ha túléli ezt a sokkot, kómába zuhan, de reggelre ismét egészségesen ébred. Fájdalomtűrés pontjai visszatérnek, émelygése elmúlik. Valamilyen különös oknál fogva a nők sokkal ellenállóbbak az esszencia káros hatásaival szemben, így ők +4 módosítót kapnak méregellenállásukhoz.

A vadász hívása

Szféra: természet

Mana pont: 64

Erősség: 50

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 szolgálat

Hatótáv: 10 láb

Mágiaellenállás: -

Ezzel a párját ritkító varázslattal a papnő egyenesen Felice segítségét éri. Hogy a varázslat sikeresen működjön, a papnőnél kell legyen egy kevés vér - akár előzőleg Vérgyűjtéssel gyűjtött, akár frissen ontott. Felice - ha olyan kedvében van - meghallgatja papnője fohászatát, és egyik közvetlen szolgáját küldi megsegítésére - egy Furudot. A démon egyetlen szolgálatot végez el megidézője számára, azután visszatér Felinia démoni síkjára. A szolgálatot természetesen a papnő szabja meg. Mivel ezt a démont Felice maga küldte, esetében nincs szükség sem idéző gyertyára, sem védő varázskörökre.

Figyelem! Ha varázsló idézne meg Furudot, neki ugyanúgy védekeznie kell ellene, mint a többi démon ellen, rá mindez nem vonatkozik!

Felice híve

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: K6

Termet: E-N

Sebesség: 180 (SZ)

Támadás/kör: 3

Kezdeményező érték: 40

Támadó érték: 60

Védő Érték: 90

Célzó Érték: -

Sebzés: K5/K5/K10

Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: 40

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 5

Pszi: -

Intelligencia: állati*

Max. Mp.: -

Jellem: állati*

Max. Tp: 6

*csak a közönséges hívek esetében, a papnők és a főpapnő legalább részben megőrzi emberi tudatát.

Felicének, az Éji Vadászok Úrnőjének követői nem közönséges nők. Minden kék holdtöltekor átalakulnak valamilyen nagymacska formájába, és azt az éjszakát a vadászatnak szentelik. Ekkor senki és semmi nem állhat útjukba, hiszen minden és mindenki lehet préda

Különös tény, hogy Felice hívei- bár területtől függően különböző nagymacskák alakját öltik - minden esetben azonos hatalmat birtokolnak az állati testben. Változzanak akár hiúzzá vagy oroszlánná, ugyanúgy harcolnak, ugyanúgy gondolkodnak. A M.A.G.U.S. szabályai szerint ez annyit jelent, hogy harcértékeik nem függenek a felvett alaktól: minden esetben a fent megadott értékek a mérvadóak.

Ez nem mindenki számára tűnik logikusnak - hogy lehet. - egy vadmacska úgy harcoljon, mint egy tigris? Nos, őket emlékeztetnünk kell: Felice hívei nem született macskák, csak különböző misztikus praktikák hatására váltak azzá!

A vadászat éjjelének eljöttét már egy héttel előbb megérzi minden nő, aki Felice-t szolgálja. Ahogy közeledik a holdtölte. Egyre agresszívebbek, vérszomjasabbak lesznek. Természetesen emberi alakjukban jól-rosszul uralkodnak ezeken az érzéseken, de aki behatóbban ismeri az emberi lélek rejtelmét, az bizony észreveheti rajtuk a változást. A legjobb, amit a bölcs ember tehet, hogy minél messzebb menekül a nőtől. Mondják- néhány tudásvágytól hajtott kutató már megkísérelte végignézni a metamorfózist, a tudásért azonban az életükkel fizettek - ők lettek a vadászat első áldozatai.

Furud (a vadász) - közdémon

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: N
Sebesség: 300 (SZ)
Támadás/kör: 3
Kezdeményező érték: 70
Támadó érték: 110
Védő Érték: 160
Célzó Érték: -
Sebzés: 3K10 (harapás)/2K6 (mancs)x2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 8. szint (Mf)
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: halál
Max. Tp: 320
Necrográfiai osztály: VII

Gondolati séma: Felice feltétlen követője, hűsége gyakran még a Sherebekét is felülmúlja. Szinte csak a vadászat örömeért létezik.

A Furud különös démonfajta. Egyes démonológiában jártas tudósok úgy tartják, hogy Felice maga tenyésztette ki őket.

A Furudok felépítésüket tekintve macskaszerűek, ám fejük és felsőtestük inkább az emberre hasonlít. Mind a négy lábuk hegyes, behúzható karmokban és hangtalan járást biztosító puha párnákban végződik. Szájuk nem emberi-megannyi tühegyes tépőfog sorakozik benne. Képesek az emberekhez hasonlatosan két lábra egyenesedve járni, de négy lábuk sokkal kecsesebben mozognak. Magasságuk még így is eléri a másfél métert, nem csoda hát, ha felegyenesedve több, mint két és fél métereseek.

Felinián - Felice démoni síkján - kívül nem sok helyen találhatóak meg. Hűségük úrnőjük felé legendás. A legtöbb Furud természetesen Felice palotájában lakik és Úrnőjükkel vadászik. A Faradok az ismert világ legjobb és legszenvedélyesebb vadászai. Prédájukat tökéletesen hangtalanul cserkészik be, hogy azután egyetlen hatalmas ugrással rávessék magukat, és végezzenek vele. Nem az éhség vagy a szükség hajtja őket áldozatuk elejtésére - csupán a vadászat örömeért vadásznak.

Minden körülmények között, a démoni síkokon éppúgy, mint az Elsődleges Anyagi Síkon, rendelkeznek a következő képességekkel:

Nyomolvasás eltűntetés; Erdőjárás; Vadászat; Lopódzás 100%; Rejtőzés 100%; Esés 100%. Ezek azonosak a Karakterek által elsajátítható képzettségekkel - azok közül is a Mesterfokkal - ám esetükben helytelen lenne képzettségről beszélni, hiszen ezek belső adottságaik, használatukhoz nincs szükségük tanulásra. Hacsak tehetik, lesből támadnak. Ilyenkor, hála kiemelkedő lopakodás képességüknek, szinte mindig meglepik áldozatukat.

Felice papnőin kívül kevesen ismerik megidézésük titkát, de ők gyakran fordulnak segítségükhöz. A Faradok ugyanis ideális orgyilkosok. Tökéletes vadászként bármilyen prédát elejtenek, -akár embert is. Ha az áldozat valamivel intelligensebb a közönséges állatoknál vagy a Sherebeknél, az csak élvezetesebbé teszi a hajszát. A Faradnak egyetlen apró hibája van: beképzelt. Ez pedig gyakran józan ítélőképességére is árnyékot vet. Való igaz, hogy nem sok olyan prédával találkozik, aminek a

legcsekélyebb esélye is lehet ellene, de ez túlonként magabiztossá teszi mindennel és mindenkivel szemben.

Kuvik

A készítő megjegyzése

A Rúna cikk-gyűjtemény célja, hogy minden érdeklődő számára hozzáférhetővé tegye az egykori, ma már szinte beszerezhetetlen Rúna magazinban (a gyűjtemény időszakában) megjelent MAGUS cikkeket, olvasható és akár nyomtatható formában is. A gyűjtemény csak szorosan a szerepjátékhoz kapcsolódó írásokat tartalmazza, így nem szerepelnek benne a MAGUS kártya játékhoz kapcsolódó cikkek, élménybeszámolók, novellák, hirdetések, kiadói tervek és levelezés, valamint a kiadók és tulajdonosok „játékpolitikai” írásai sem. A gyűjtemény nem tartalmazza a cikkek képeit, csupán azok szövegét és táblázatait. A gyűjteménynek nem célja sem a hibajavítás, sem a játérendszerrel való kompatibilitás vizsgálata és kommentálása, ezért a cikkek eredeti szövegükkel, lehetőség szerint változatlanul, szó szerint szerepelnek a gyűjteményben.

A cikkek végén, illetve a tartalomjegyzékben szerepel minden cikk, a Rúnában feltüntetett szerzőjének neve. Az írások az ő szellemi tulajdonukat képezik, bármilyen felhasználásuk, idézésük csak a szerzők nevének feltüntetésével lehetséges. A gyűjtemény összegyűjtőjének nem szándéka a gyűjteményt bármiféle kereskedelmi hasznosításra felhasználni, így az sem elektronikus, sem nyomtatott formában nem ajánlott, és határozottan ellenkezik a gyűjtemény elkészítőjének szándékával.

Összegyűjtötte, rendezte: Magyar Gergely
Vélemény, hozzászólás, észrevétel: magyargerhely@kalandozok.hu