

Rúna II. évfolyam

Rúna II. évfolyam 1. szám

1	Ami a Bestiáriumból kimaradt	Lord Critai	Rúna II/1	2. old.
2	Közelharc két fegyverrel	Nyulászi Zsolt	Rúna II/1	7. old.
3	A harcművész fegyvertára	Daktari	Rúna II/1	11. old.
4	Mesélünk	Lidérc és Critai	Rúna II/1	14. old.
5	Céh... egy tolvajklán leírása	Kuvik	Rúna II/1	20. old.
6	Gorviki fejevadász	Nyulászi Zsolt	Rúna II/1	27. old.

Rúna II. évfolyam 2. szám

7	Stella Prosy lens	Kovács Adrián	Rúna II/2	30. old.
8	Tépét vagy életet!!!	Lidérc	Rúna II/2	35. old.
9	Varázstárgyak, ereklyék	Lord Critai	Rúna II/2	37. old.
10	A kárpit mögött	?	Rúna II/2	42. old.
11	Karakterformálás	Lidérc	Rúna II/2	46. old.

Rúna II. évfolyam 3. szám

12	Kráni fejevadász	Nyulászi Zsolt	Rúna II/3	55. old.
13	Ynev naptáráról és fontosabb ünnepeiről	Dada	Rúna II/3	65. old.
14	Ifin	?	Rúna II/3	67. old.
15	Bestiárium	Kovi és Kuvik	Rúna II/3	69. old.
16	Az ismertség esélye	Gulyás Attila ötletei alapján	Rúna II/3	77. old.

Rúna II. évfolyam 4. szám

17	A varázsló – kasztok kínpadon	Nyulászi Zsolt	Rúna II/4	82. old.
18	Pyarroni varázslóbot	Nyulászi Zsolt	Rúna II/4	87. old.
19	A pszi alkalmazásáról	Kovács Adrián	Rúna II/4	89. old.
20	Varázstárgyak és készítésük	Kovács Adrián	Rúna II/4	93. old.
21	A kapu kitárul - kalandmodul	Kovács Adrián	Rúna II/4	98. old.
22	Az Actores Insancti színésztársulat története	?	Rúna II/4	110. old.
23	Hogyan működik egy kalandozócsapat	Mályer Julianna	Rúna II/4	117. old.
24	A dorani varázslóbot	Novák Csanád	Rúna II/4	123. old.

Ami a Bestiáriumból kimaradt

Megjelent a Bestiárium, ám - sajnálatos módon - néhány apróság kimaradt belőle. E hiányokat igyekszünk most pótolni, hogy a kötet még teljesebb, még használhatóbb legyen. A számtalan hozzánk érkezett levél, leggyakrabban a Tapasztalati Pontok kérdésével foglalkozik. A témával kimerítően a következő RÚNA-ban foglalkozunk majd, előljáróban csupán annyit, hogy a magas értékek nem véletlenül jelentek meg. A Tapasztalati Pontokat úgy számoltuk ki, hogy egy lény legyőzése - ha első alkalommal történik, és egy karakter egymaga viszi végbe - egy Tapasztalati Szintet jelentsen. (Ez persze nem minden esetben igaz, de törekvéseink leginkább erre irányultak.) Ha másodjára vagy harmadjára kerül a lénnel szembe kalandozó, netán lesből vagy ravasz praktikával győzte le ellenfelét, úgy diadala jóval kevesebb pontot ér. Leszögezhetjük, hogy a Max.TP-hez írt pontokat a Kalandmester csak akkor oszthatja ki játékosának, ha a karakter egymaga győzte le ellenfelét, úgy, hogy első ízben találkozott vele, és a lény használta minden lehető képességét a harcban.

Az Életerő - avagy Tapasztalati Szint –szívás

Gyakorta hivatkozunk arra - elsősorban az Élőholtaknál -, hogy egy lény Életerővel táplálkozik, azaz Életerőt von el áldozatától. Nem egyszerűen ÉP-t sebez áldozatán - a hatás ennél sokkal szörnyűbb. Mit is jelent ez pontosan?

Az életerővel táplálkozó lénynak elég megérintenie áldozatát (sikeres, legalább 1Fp-t okozó támadást végrehajtania ellene), ahhoz, hogy sikerrel járjon. A hatás azonnali: a megtámadott amnéziás lesz, 1k6 nap emlékei menthetetlenül törlődnek agyából. Ezután az áldozat örökre elveszít 1-3 ÉP-t, 1 TSZ-et (annyi Tapasztalati Pontot, hogy az előző TSZ-re kerüljön oly módon, hogy a TP-i száma nem lehet több, mint a következő szinthez szükséges TP-k fele. Példával élve: ha egy 4 TSZ-ű harcosnak 792 TP-je van, és elszívják tőle életerőt, úgy 3. TSZ-ű lesz, 480 TP-tal, azaz ahhoz, hogy megint a 4. TSZ-re lépjen, 160 TP-t kell gyűjtenie, pont annyit, amennyivel több maradt neki a 3.TSZ-hez szükséges 320 TP-nél.) Elveszti az ÉP veszteségnek a dupláját FP-ben, és mindazokat a Harcérték Módosítókat, Pszi-pont és Mana-pont módosítókat, amelyeket szintlépéskor kap. További 1 pontot veszít az Egészségéből és a Szépségéből is. Mindezek a veszteségek örökre szólnak, visszanyerésükre sem természetes, sem mágikus módon nincs lehetőség. Ha ezek után megint szintet lép, úgy megkapja a szokásos módosítókat, ám Életeroje, Egészsége és Szépsége nem nő vissza az eredetire. Ha valaki úgy hal meg, hogy életerőt szívtak el tőle, akkor maga is életerővel táplálkozó élőholtá válik, mégpedig pont olyanná, amilyen a halálát okozta.

Véletlenszerű bestia-előfordulások

Noha célszerű a Kalandmesternek előre kidolgoznia, hogy hol, miféle lényekkel találkozhatnak játékosai, időnként szükség mutatkozhat a találkozásokat a véletlenre bízni. Ehhez próbálunk segítséget nyújtani az alábbi táblázatokkal.

A táblázatok használata a következőképp történik:

Mindegyik táblázathoz megjelöltük, hogy mennyi időnként kell dobnia a Kalandmesternek (óránként, három óránként, naponként, stb.). Ez azt jelöli, hogy ha a kalandozócsapat egy napot tölt

azon a vidéken (helyen), ahol a Kalandmester a véletlenre kívánja bízni a találkozást, úgy hányszor kell dobnia a táblázaton. Természetesen a KM felülbíráhatja a táblázat eredményeit, különösen olyankor, ha nem logikus, hogy az adott helyzetben épp az eredményül megjelölt lényel találkozzék a csapat, vagy ha túl erős lény jelenne meg, melyet a játékosoknak nincs esélyük legyőzni. Tehát, tisztelt KM-ek, nyugodtan újra dobhattok, ha a kapott eredmény valamilyen okból nem tetszik.

Az állatoknál dobj a Bestiárium 29. oldalán szereplő táblázatból, hogy milyen állat jelenik meg.

I. Mérsékelt övi erdő

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-15	Lángfutó	51-52
Büdösgyík	16-17	Morróna	53
Ceph	18-19	Nardael	54
Elf kopó	20	Derogar	55
Bosszúálló	21	Ébendin Sineas	56-60
Gahul	22-24	Sacron	61
Vérfarkas	25-28	Traclon	62-64
Zombi	29-31	Pteropta	65
Feenhar	32	Sárkánygyík	66
Gider	33	Symen-denevér	67-70
Goblin	34-39	Rablók	71-88
Kineta	40-45	Semmi	89-00
Kobold	46-50		

II. Dzsungel

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-45	Kékgyík	54-57
Buzzgoblin	46-52	Rablók	58-64
Bosszúálló	53	Semmi	65-00

III. Mocsár

Esély az előfordulásra: naponta

Krokodil	01-07	Mocsárféreg	42-52
Carnomak	08-09	Mocsárlégy	53-65
Gahul	10-12	Mocsárköd	66-70
Izar	13-15	Uit-Marach	71-72
Lánglidérc	16-24	Ocsány	73
Zombi	25-35	Voul	74-75
Illouquid	36-41	Semmi	76-00

IV. Pusztaság, sztyeppe

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-25	Ork	46-51
Gyíkmágus	26	Troll	52-53
Gyíklény	27-28	Yersenia	54-58

Aun	29-31	Zagnol	59-63
Leviuur	32-34	Rablók	64-80
Oltár	35-45	Semmi	81-00

V. Sivatag (Észak-Yneven)

Esély az előfordulásra: naponta

Coronella	01-05	El Haradzsa	20-26
Maasym	06-10	Vaskaktusz	27-29
Majomhiéna	11-15	Rablók	30-55
Medvehéja	16-19	Semmi	56-00

VI. Sivatag (Dél- Yneven)

Esély az előfordulásra: naponta

Coronella	01-07	Maasym	13-24
Márid	02	Mahrahadi	25-27
Karaa	03	Manase	28-29
Kharad	04	Medvehéja	30-35
Jahred	05	El Haradzsa	36-42
Huri	06	Vaskaktusz	43-49
Ifrit	07	Rablók	50-65
Homoki elf	08	Semmi	66-00
Amund	09-12		

VII. Jégvidék

Esély az előfordulásra: naponta

Jegesmedve	01-25	Iteyy	34-35
Hómanó	26-30	Ragulthaikky	36-38
Jégdémon	31	Wysty	39-41
Jégsárkány	32	Rablók	42-45
Jégvarázsló	33	Semmi	46-00

VIII. Tenger

Esély az előfordulásra: naponta

Gyilkoscet	01-07	Vaynak	22
Narvál	08-11	Sellő	23
Cápa	12-15	Tengeri kígyó	24-26
Barrakuda	16-18	Yamm-haikan	27
Ceromak	19-20	Kalózkod	28-40
Krák	21	Semmi	41-00

IX. Nagyon civilizált vidék

Esély az előfordulásra: naponta

Adachnoa	00	Zauder	09
----------	----	--------	----

Őrző	01-04	Rablók	10-35
Felice híve	05-08	Semmi	36-99

X. Civilizált vidék

Esély az előfordulásra: naponta

Adachnoa	01	Vámpír	12
Anatyda	02	Felice híve	13-15
Csendes ebek	03	Umich	16
Álomrabló	04	Zauder	17
Őrző	05-08	Rablók	18-35
Múmia	09	Semmi	36-00
Syvan	10-11		

XI. Lakott vidék

Esély az előfordulásra: naponta

Állatok	01-25	Vámpír	48
Adachnoa	26	Vérfarkas	49-51
Anatyda	27	Zombi	51-57
Dyphilla	28-30	Felice híve	57-60
Elfkopó	31-32	Fh'yanra	61
Álomrabló	33	Goblin	62-68
Bosszúálló	34	Cark	69-72
Gahul	35-37	Patkánybáró	73-74
Őrző	37-41	Tűzkobold	75-77
Ragályhalál	42	Umich	78
Syvan	43-46	Rablók	79-85
Testvérek	47	Semmi	86-00

XII. Romváros, régen elhagyott, egykor lakott vidék

Esély az előfordulásra: óránként

Adachnoa	01	Ragályhalál	31
Álomkristály	02	Syvan	32-35
Anatyda	03	Testvérek	36
Büdösgyík	04	Torz	37
Ceph	05	Zombi	38-42
Dyphilla	06-07	Fh'yanra	43
Álomrabló	08	Gider	44
Ansinatis	09	Iblogh	45-48
Árny	10-12	Kobold	49-53
Bosszúálló	13	Lélekorzó	54
Crantai kóborló	14	Ocsány	55-60
Fantom	15	Panthal-massza	61-65
Gahul	16-18	Patkánybáró	66-67
Hatysa	19	Quintarha	68
Izar	20	Troll	69

Kóbor lélek	21	Umich	71-73
Lesath	22	Zauder	74
Múmia	23-25	Semmi	75-00
Örző	26-30		

XIII. Ediomad

Esély az előfordulásra: a környéken naponta, a barlangokban óránként

Álomkristály	01-04	Crantai kóborló	53
Kores	05-18	Izar	54-55
Szolga	18-24	Fh'yanra	56
Valóvérű	25-27	Káoszlények	57-66
Ceph	28-31	Sárkány	67
Dyphilla	32-38	Sárkánygyík	68-72
Álomrabló	39-41	Utódok	73-74
Árny	42-45	Semmi	75-00
Bosszúálló	46-52		

XIV. Elátkozott Vidék

Esély az előfordulásra: 3 óránként

Álomkristály	01-02	Zombi	26-35
Árnyjáró	03-07	Halálvarjú	36-41
Dralyor	08	Káoszlények	42-49
Eleidin	09	Lélekörvény	50
Álomrabló	10	Mutáns orkok	52-63
Bosszúálló	11-12	Myssera	64
Crantai kóborló	13-14	Nalreth	65-67
Fantom	15	Derogar	68
Gahul	16-18	Trentea Végzete	69-71
Izar	19-21	Querda	71-78
Lánglidérc	22	Ralug	79-81
Lesath	23	Rothrix	82-92
Rémlátó	24	Semmi	93-00
Seidal	25		

XV. Erioni Nekropolisz

Esély az előfordulásra: óránként

Anatyda	01	Rémlátó	39
Álomrabló	02	Testvérek	40
Árny	03	Tortor Spiritus	41-43
Bosszúálló	04	Torz	44
Démonfattyá	05	Vámpír	45-49
Fantom	06-08	Vérfarkas	50-55
Gahul	09-13	Zombi	56-70
Hatysa	14	Iblogh	71-78
Izar	15-17	Lélekorzó	79

Kóbor lélek	18	Ocsány	80-88
Lesath	19	Quintarha	89
Múmia	20-25	Zauder	90
Őrző	26-37	Semmi	91-00
Ragályhalál	38		

Nagyon civilizált vidék: országok sűrűn lakott részei, nagyvárosok és környéke, kisvárosok.

Civilizált vidék: falvak, kisvárosok környéke.

Lakott vidék: elszórt települések, tanyák, vándorló nomádok szálláshelyei.

Mérsékelt övi erdő: e kategóriába tartoznak az ilyen égöv alatt található hegyek és barlangiak is.

Ha a dobás során olyan bestia jön, amely az adott helyen nem fordulhat elő (pl.: barlangban nardael, vagy az erdőben büdösgyík), akkor nem kell újra dobni, hanem úgy számít, mintha a Semmi jött volna ki.

Lord Critai

Közelharc két fegyverrel

Ez a paragrafus a Kétkezes Harcra vonatkozó szabályt egészíti ki. A Kétkezes Harcot csak az tanulhatja meg, akinek az Ügyessége eléri a 16-ot, míg a Hárítást bárki elsajátíthatja.

Aki két fegyvert forgat nem jobb harcos másoknál, csupán más harcmódban küzd. Figyelmét megosztja a két fegyver között, ami jelentősen csökkenti harcértékét, hacsak nem sajátítja el a kifejezetten két fegyverre kidolgozott harci technikát - melyek a két fegyver összehangolását célozzák. Minél összehangoltabban mozog a két fegyver, annál inkább csökken a hátrány, míg végül - Kétkezes Harc mesterfokán - megszűnik. Ekkor csak az előnyük maradnak, melyek abból az egyszerű képletből fakadnak, hogy két fegyver több mint egy.

További előnyük kovácsolható a két fegyver helyes megválasztásából, és a taktikai lehetőségek gyarapodásából.

A M.A.G.U.S.-ban ez annyit tesz, hogy aki egyetlen fegyvert forgat, az a fegyver Támadó és Védő Értékét hozzáadhatja a saját TÉ-jéhez, VÉ-jéhez. Aki ellenben két fegyverrel harcol, több lehetőség közül választhat: minden kör elején meghatározhatja, melyik taktikát követi.

Védő taktika: Ha valaki a két fegyver adta előnyöket nem további támadásra, hanem védekezésre fordítja, Védő taktikát követ. Ekkor továbbra is csak egyet támad, ám mindkét fegyver VÉ-jét hozzáadhatja saját Védő Értékéhez.

Támadó taktika: Ha mindkét fegyverrel támad, azt Támadó taktikának nevezzük, ez az esetben mindkét fegyverrel külön Támadó dobást tehet.

Ismétlő csel: Ha az egyik fegyvert sem támadásra, sem védekezésre nem használja, hanem cselt vetve, utat nyit vele a másik, a támadó fegyvernek, Ismétlő cselről beszélünk. A cselt vető fegyver VÉ-je nem adódik hozzá a fegyverforgató Védő Értékéhez, ellenben TÉ-je beleszámít a másik fegyverrel végrehajtott egyetlen támadásba - azaz a két fegyver TÉ-je összeadódik. Azért van ez így, mert minél alkalmasabb az utat nyitó fegyver a támadásra, annál nehezebb helyzetbe sodorja a védőt.

Harcmódor váltás: A kétkezes harcmódban küzdő bármikor úgy dönthet, hogy egy kézzel folytatja tovább a harcot. Ilyenkor nem szükséges eldobnia második fegyverét, továbbra is kézben tarthatja; elegendő, ha bejelenti, hogy az adott körben nem használja. Nem minősül Kétkezes Harcnak, ha valaki mindkét kezében fegyvert tart, de csak az egyikkel harcol.

Shien-su: A kétkezes harcot legmagasabb szinten kétségtelenül a kardművészek űzik. A shien-su (niarei szó, jelentése: „két kard”) nevű harcmódor során tökéletes összhangban mozog a slan-kard és -tőr, miáltal mindkettő VÉ-je hozzáadódik a kardművész VÉ-jéhez, függetlenül attól, hogy melyikkel hányszor támad. Ezen túl a fegyverek Támadó Értéke is összeadódik, akár a már említett Ismétlő cselnél. A shien-su Chi-harcban is alkalmazható, ám a diszciplína leírásában feltüntetett támadások száma nem kétszereződik. A Chi-harcban bemutatott shien-su legfőbb erénye, hogy akárhány ellenféllel küzd is a kardművész, nem sújtják a Túlerőből adódó hátrányok (lásd Túlerő).

Védőfegyverek: Fegyver és kimondottan védőfegyver (pl. pajzs, háritótőr) együttes használata nem minősül Kétkezes Harcnak, nem is szükséges hozzá jártasnak lenni az azonos nevű képzettségben, mindössze a védőfegyver forgatásában. Ez háritófegyver esetében Háritást, pajzs esetében Pajzshasználatot jelent. A védőfegyver minden esetben második fegyver, ami kizárólag védekezésre szolgál - a használatában való jártasság is ezt takarja. A védőfegyverrel kizárólag Védekező taktika folytatható, azaz fegyver és Védőfegyver együttes használatakor mindkettő VÉ-je hozzáadódik a fegyverforgató Védő Értékéhez. (Lásd még a Háritás és Pajzshasználat képzettséget.) A védőfegyverrel alapfokú képzettség esetén nem lehet támadni (sikeres támadást végrehajtani!), míg mesterfokon már igen. Ilyenkor sem vész el a két fegyver Védő Értéke, a védőfegyver Támadó Értékét pedig vagy egy különálló támadásra, vagy Ismétlő cselre lehet felhasználni. Mindezek ellenére nem törvényszerű, hogy a védőfegyver legalkalmasabb második fegyvernek, hiszen a jó védőérték (széles keresztvas, „V” alakú háritópengék) általában pocsek támadóértékkel járnak együtt.

Azon fegyverekkel, melyek önmagukban több támadásra jogosítanak (tőr, ostor... stb.), Kétkezes Harc képzettség esetén, Támadó taktikát követve mindkét kézzel többször támadhat a karakter, azaz körönként négyszer, vagy még többször - pontosan annyiszor, ahányszor a két fegyverrel együtt lehetséges.

Az Ismétlő csel két támadás összevonását jelenti, körönként két cselre tehát csak akkor nyílik mód, ha mindkét kézzel képes legalább kétszer támadni a fegyverforgató. Támadó Értékéhez mindkét alkalommal hozzáadhatja a cselt vető fegyver TÉ-jét. Védő Értékbe továbbra is csak az egyik fegyver VÉ-je számít bele.

Védő taktika esetén összesen kétszer támadhat (egy fegyverrel legfeljebb annyiszor, ahányszor azzal képes); Védő Értékét mindkét fegyver VÉ-je növeli.

Ugyanez igaz azon egykezes fegyverekre is, melyekkel egy kézzel - magas Ügyessége és Gyorsasága folytán - kétszer támadhat.

Háritás (háritófegyver használat)

A Háritás (pontosabban Háritófegyver használat) különbözik a Kétkezes harc Képzettségtől - valójában annak könnyebben elsajátítható változata. A háritófegyver minden esetben csak második fegyvernek minősül, amit elsősorban védekezésre használ forgatója. Háritásra csak a török és az alkarvédő használható - a képzettség e két csoport valamelyikében szerzett jártasságot jelenti. Az előbbi csoportba elsősorban a háritótőr tartozik, ám használható háritófegyverként a hagyományos tör, a slan-tör, a sequor, de az egyszerű kés is.

Az alkarvédő VÉ-je +15, amikor ütnek vele, Támadó Értéke 0, sebzése pedig megegyezik a vasökölével, azaz $k6/2$ (tüskék, egyebek +2-vel növelik az Sp-t). Alkarvédőnek számíthat az alkarra tekert köpeny, ennek Védő Értéke +10, de Támadó Értéke, sebzése nincs.

Af: A képzettség alapfokán a fegyverforgató képes úgy használni az adott csoportba tartozó fegyvereket, hogy nem osztja meg a figyelmét két keze között. Ezáltal megkapja mindkét fegyverének

Védő Értékét, ám a háritófegyverrel nem tudja kihasználni a támadási lehetőségeket, melyekre egyébként a második fegyver módot adna - azaz a Háritásra használt fegyverrel nem támadhat.

Mf: Mesterfokú jártasság esetén akár támadhat is a háritófegyverrel, mégis megkapja mindkét fegyver VÉ-jét. Ennek magyarázata az, hogy a háritófegyverként forgatott tör mesterfokú képzettség esetén is leginkább védekezésre szolgál. Azonban éppen ezért a hagyományos Fegyverhasználat mesterfokánál feltüntetett harcérték növekedés (+10) a Háritás esetén nem jelentkezik. Akkor sem, ha a karakter egyébként mesterfokon bánik a háritásra használt fegyverrel - a Háritás és a Fegyverhasználat két külön képzettség avagy harcmodor.

Védekező harc

A Védekező harcról már a M.A.G.U.S.-ban is szó esett. Jelentős a különbség azonban a különféle védekezési módok között is, különös tekintettel a harci helyzetre és a környezetre.

Aki a lehető leghatékonyabban kíván védekezni, az kizárólag a védekezésre összpontosít, folyamatosan hátrál, félretáncol ellenfele elől - jelentős helyre van szüksége és töretlen figyelemre. Ha mindkettő megadatik, VÉ-je +40-nel nő, TÉ-je -50-nel csökken - miként az a M.A.G.U.S.-ban is szerepel. Ez esetben azonban nem képes semmi mást cselekedni a védekezéssel egyidejűleg: nem használhat Pszit, mágiát, nem vehet elő addig elrakott fegyvereket, felszerelési tárgyakat, nem tud egyhelyben maradni vagy előre menni, hanem folyamatosan hátrál.

Ha a falhoz szorítják, vagy szorosan körbeveszik - másként szólva akadályozzák a hátrálásban - hiába változtatlan az erőfeszítése, a védekezés kevésbé hatékony. A TÉ levonás és az egyéb megszorítások megmaradnak, ám a Védő Érték mindössze +25-tel nő.

Ha az összpontosítás nem töretlen, mert a védekező közben pszit, mágiát kíván használni, a védekezés korántsem olyan hatékony, mint teljes összpontosítás esetén. Ekkor a Védő Érték csak +15-tel nő, támadni pedig egyáltalán nincs mód.

Pszi használat harc közben

Harc közben Pszi diszciplínákat végrehajtani, szellemet próbáló feladat. Az 1 szegmens meditációra bárki képes, ám az ennél hosszabbaknál az alkalmazó gyakorta kizökken az összpontosításból. Ennek eldöntésére Akaraterő-próbát kell dobnia, annyi levonással nehezítve, ahány szegmens meditáció szükséges a diszciplína alkalmazásához. Ha az adott körben sebet kap (Ép, Fp), a meditáció félbeszakad. Sikertelen kísérlet esetén azonban a Pszi-pontok nem vesznek el. Ha a meditáció idejére a Pszi-használó Védekező harcba vonul vissza (+15 VÉ), az Akaraterő-próba alól mentesül - ám a sebesülés ekkor is kizökkenti.

Támadások száma

Egy kézzel többször támadni a M.A.G.U.S. szabályai szerint bárki képes, aki erre alkalmas fegyvert forgat (lásd a Fegyverek táblázat, Támadások száma rovatát). Akinek Gyorsasága és Ügyessége legalább 16, az viszont már bármilyen egykezes fegyverrel támadhat kétszer. A két szabály nem vonható össze, azaz a leggyorsabbak és legügyesebbek is legfeljebb kétszer támadhatnak, bármilyen fürgé fegyvert tartanak is kezükben.

A tapasztalat idővel kiegyenlíti a Képességekből fakadó különbségeket. A magasabb Szintű karakterek már könnyebben, szemfülebben forgatják fegyverüket, éppúgy képesek kihasználni az ellenfelük védelmén fel-felvillanó réseket, mint a náluk gyorsabbak. Ezért magasabb Tapasztalati szinten a Harcos főkasztba tartozó karakterek körönként már többször is támadhatnak, függetlenül Gyorsaságuktól és fegyverük fűrgeségétől. Az eddig is többször támadók számára ez nem jelent további támadásokat, csupán ugyanazon lehetőségek kihasználását.

Összefoglalásul: minden fegyverrel legfeljebb kétszer lehet támadni (kivéve, ha a Fegyverek táblázatban három támadás szerepel). Aki emellett még a kétkezes harcban is jártas, mindkét kézben tartott fegyverével képes erre a bravúrra, azaz mindkét kézzel kétszer-kétszer (háromszor) támadhat.

Az alábbi táblázatból kiderül, hogy az egyes alkasztok mikor válnak képessé a körönkénti több támadásra:

Támadások száma	harcos	gladiátor	fejvadász	lovag
2 támadás	5	4	6	6

Azon fegyverekkel, melyekkel alapesetben csak minden második körben lehet támadni, körönkénti egy támadás a lehetséges maximum.

A szabály nem vonatkozik a hajító- és célzófegyverekre.

Nyulászi Zsolt



A harcművész fegyvertára

*„Nem ismertek félelmet, bajnokok.
Lelketek rezdületlen tó, hitetek a tökély üressége.
Talán csodálnom kellene.”
(Arval d'Incarra)*

Jóllehet, a harcművészek mindenekelőtt a pusztakezes harc avatott tudói, egyáltalán nem elhanyagolható a különféle fegyveres küzdelmeket oktató iskolák, mesterek száma és jelentősége sem. A kardművészek pengéinek halálos villanását széles körben ismerik Yneven, ám a sokféle eszköz, amit a harcművészek forgathatnak, már korántsem olyan közismert. Igazán jól bánni velük általában csak hosszú évek kitartó munkája után lehetséges, így mesterfokon csupán egyet, legfeljebb kettőt kezelhet a harcművész - a többi csak amolyan „kiegészítés” lehet.

A szabályrendszer tízféle fegyver forgatását engedélyezi, ám ezekről külön leírást mindeddig nem találhattatok. Ezt a hiányt szeretnénk pótolni.

Elsőnként a kardokról ejtünk szót. Bár az általános elképzeléseknek ellentmond, a harcművészek számos változatát forgathatják a pengéknek. Egyes iskolák páros, mások egykezes technikákat részesítenek előnyben, s akadnak olyanok is, ahol több irányzatot oktatnak.

Széles kard (khot): Viszonylag széles pengéjű, kissé szabályára emlékeztető, a hegy felé ívelő, egyélű, egykezes fegyver. Kezelése kilenc alaptechnikára épül, a mozdulatok zömét vállból hajtják végre. A vágások során csaknem a teljes pengét felhasználják, így a technikák az élre koncentrálnak. Kezelését nem túlságosan nehéz elsajátítani, ezért bizonyos irányzatok szívesen alkalmazzák kiegészítő fegyverként az alapvető, pusztakezes technikák mellé. Ismeretesek két kardot egyszerre forgató stílusok is. (Felvont Szemöldök, Acélkar, stb.) KÉ: 9 TÉ:13 VÉ: 10 Sp: K6+1

Sárkányfullánk (khiel): Egyenes, kétélű, egykezes fegyver. A markolatánál viszonylag vastag a penge, alkalmas nagyobb erő kifejtésére is - ha véletlenül „összeakaszknának” a vívók, lökhetnek is vele; háritásra a középrészt használják. Ám az igazi szakértő egyáltalán nem ér ellenfele kardjához! A hegytől számított tíz centimétert borotvaélesre fenik, ezzel támadnak; metszenek és döfnek. Tizenhét alaptechnika ismeretes, ezek mindegyike a hegyre koncentrálnak. Párbaj közben az egész test mozog, akár valami különös táncban, ám minden támadás csuklóból robban ki. Használatát hihetetlenül nehéz elsajátítani; belső erőre épül, formagyakorlatok kívülálló számára lassúnak és túlságosan lágynak tűnnek. Azok a harcművészek, akik a khielt forgatják, pusztakezes küzdelemben bizony alul maradnak majd minden egyéb stílussal szemben. Vívótudásuk azonban lenyűgöző; könnyedek és kecsesek, viadaluk igazi élmény a szakértő számára (bár gyakran igencsak rövid ideig tart). KÉ:8 TÉ:15 VÉ:14 Sp k6+3

Hollószárny (khrin-kao): Párban használt, körülbelül alkar hosszúságú, széles pengéjű, egyélű kard; egykezes, kifejezett keresztvassal, a mai kardvívók fegyverének kosarához hasonló kézvédővel. Kis helyen vívott belharcra is alkalmas. Használata fürgeséget, harmonikus mozgást igényel, ám ha a küzdő elég közel kerül ellenfeléhez, a széles pengéssel igen komoly sebeket okozhat. A két kardforgás közben a madárszárnyak suhogásához hasonlatos hangot ad, innen ered az elnevezés. KÉ:8 TÉ: 15 VÉ:12 Sp: k6+1

Ívkard (sho-khot): Pengéje a slan kardéra hasonlít, keresztvása kör alakú, éppen ökölnyi. Egykezes, egyélű fegyver; többnyire párban forgatják, bár Tiadlan északkeleti területein több iskola is egyedüli használatát tanítja. Kedvelt eszköze a színes, könnyű selymekben járt "Bíboardaru" táncnak,

mely amellest, hogy lenyűgöző látványosság, alkalmat ad a harcművészek tudásának bemutatására is. Az ívkard tizenegy alaptechnikája kizárólag vágásokra épül; egy szúrástípust ismer, ám bár ennek számtalan (meglehetősen tágra értelmezett) változata létezik. KÉ: 6 TÉ:14 VÉ:16 Sp: k10

Sryn tör: Keskeny, borotvaéles és igen hegyes pengéje 25-30 cm hosszú, néha enyhén hullámos; markolata szögbe törve illeszkedik hozzá, akár a pisztolyagy. Kiképzése is inkább ahhoz hasonlatos- a sryn markolat mindig „tulajdonosa tenyeréhez kell elkészíteni”, hogy mikor ráfog a lehető legtökéletesebben illeszkedjék. Úgy mondják, a sryn markolat gazdája lelkének lenyomata. Kiegészítő fegyver, szorosan értelmezett küzdésirányzat nem alakult köré; noha szakavatott harcos képes vele vívni is, voltaképpen egyetlen célt szolgál: fenyegetett helyzetben szemképrázató gyorsasággal előrántani (úgy, mint földünk revolverhősei), és az ellenfele mellébe döfni. KÉ: 10 TÉ: 14 VÉ: 5 Sp: K10/2

Egyéb pengék: A fent kiemelteken kívül számtalan kard- illetve törforma létezik, ezek ismertetésétől most eltekintünk (hiszen akadnak köztük olyanok is, amit csupán egy-egy eldugott iskola használ), ám ízelítőül néhány rajzát közöljük. KM-ek, tiétek a pálya.

Nyeles fegyverek:- jobb híján fogadjuk el ezt a meghatározást azokra az eszközökre, melyek hosszabb-rövidebb nyéllel, s valamilyen fémrészsel rendelkeznek. Ezek voltaképpen a reguláris seregek lándzsáinak és alabárdjainak elképesztő változatosságát mutató testvérei. A nevesebbek többnyire egyeduralmat élveznek, alkalmazásukra külön irányzat épült, ám sokuk használatát majd ' mindenütt „csokorba szedve” oktatják, hiszen forgatásuk általában csak néhány speciális technika erejéig tér el egymástól. Az egyszerűség kedvéért három csoportba soroljuk őket: lándzsa, (ala)bárd, hosszú nyelű kard. Formagazdagságuk lenyűgöző, a fent példás csak ízelítőül szolgálnak.

Valahol a kardok és nyeles fegyverek között kaphatnának helyet azok a különleges eszközök, melyek nyéllel és különböző élekkel, kampókkal rendelkeznek ugyan, mégis elkülönítendőek a fenti csoporttól. Egy tiadlani mester, akiről úgy tartják egyenesen Niaréból hozta tudományát, az egyszerűség kedvéért horgaskardokkal illette őket, ugyanis az eredeti niarei elnevezés- shil-kadakno-to-ukami, vagyis a kilenc sárkány bölcsességének fegyverei- túlságosan körülményes lett volna a „nyugati” típusú társadalmakban. A horgaskardok, bár kevésbé elterjedtek, jellegzetes harcművész fegyverek. Forgatásuk elmélyült figyelmet, nagy ügyességet kíván, és mindenekelőtt rengeteg gyakorlást. Forma- és technikagazdagságuk figyelemreméltó; szörnyű sebek osztogatásán kívül (némelyeknek még az átlagos minőségű vérték sem jelentenek komoly akadályt alkalmasak az ellenfél lefegyverzésére, az ellenfél földre vitelére, fegyvertörésre is. Legnevesebb mesterei a Tiadlant Niarétól elválasztó öböl hegyei között élnek (Riavei Kilenc Ékkő, Felhősárkány, Az Újjászületés Útjai, stb.). Niarén kívül legnagyobb ismerőjük az öreg Roln Cossagor. KÉ: 4 TÉ: 16 VÉ: 18 SP: 2k6+2

Az alább következő fegyvereket képtelenség lenne csoportba sorolni, így egyenként ismertetjük őket.

Sai: Érdekes módon főképpen a délvidéken elterjedt, 40-50 cm hosszúságú, általában tompa hegyű, háritóvassal ellátott fegyver, pengéje szögletes vagy gömbölyű. markolatát élénk színű szövetyanyaggal tekerik be - ez a csúszás kiküszöbölése mellett sokszor hovatarozást is jelöl. Pusztakezes technikát oktató mesterek alkalmazzák szívesen kiegészítő eszközként, hogy növeljék esélyeiket fegyveres ellenfelekkel szemben. gyors, csapódásszerű mozdulatokkal forgatják kezükben, hol a pengét, hol a markolatot, hol pedig a keresztvasat alkalmazva a támadásokhoz-védésekhez. Páros fegyver, de előrelátóak tartalékot is hordanak az övükben. Számtalan technikája ismert; alkalmasint dobják is. KÉ: 9 TÉ: 10 VÉ:18 Sp:k6

Tonfa: Elsőként a niarei határvidék hegyi szerzetesei alkalmazták, ők „mori-mitari”, vagyis fürge bambusz néven ismerték. 40-50 cm hosszú, általában szögletes, bizonyos területeken kerek átmetszetű fa, melynek egyik végétől mintegy 15 centiméterre merőleges keresztfa áll. A saihoz

hasnolán a cél itt is a pusztakezes technikák megtámogatása volt. A markolatnál fogva, a hosszabb részt alkarhoz szorítva tartják alaphelyzetben, innen lendítik körkörös mozdulattal előre. Hárításra többnyire a leszorított hosszabb, míg ütésre az előreálló rövidebb részt használják, ám ez természetesen egyáltalán nem törvényszerű. KÉ:8 TÉ:12 VÉ:19 Sp: k10/2

Holdsarló (hagai): Lényegében egy rövid fanyélre erősített sarló, melynek borotvaéles pengéje iskolánként és tájanként különböző formájú. Irányzatai egyelnőképpen megegyeznek abban, hogy főfegyvernek tekintik; még pusztakezes technikákat sem tanítanak mellé (azokat többnyire előbb szokás elsajátítani). Forgatását igen nehéz megtanulni, a kezdők gyakorta komoly sérüléseket okoznak saját maguknak. Általában a nyéllel hárítanak, a pengét csak támadásra szokás használni. Amennyiben nem kívánnak ellenfelüknek komoly sebet okozni, úgy fogást váltanak, és a nyéllel ütnek. Forgatják párban is, az egyiket ilyenkor általában borszíjjal a csuklójukra erősítik, hogy "ki tudják vetni". Valódi mestere kevés van; három kicsiny iskola ismert viszonylag széles körben - a Holdezüst Árnyék Tiadlanban, a Két Karom Pyarronban és a Felhővilág Niarében. Emellett magányos tanítók oktatják, de száz közül talán csak egy, aki méltó rá, hogy mesterként tiszteljék. KÉ:8 TÉ:17 VÉ:5 Sp:k10/2

Láncos sarló: Rövidebb-hosszabb nyélen ülő sarlópenge, a nyél végére erősített hosszú láncsal, melyről súly függ. A láncot kézre-lábra vethetik, illetve segítségével az ellenfél hátába juttathatják a pengét. Kezelését talán még a hagainál is nehezebb elsajátítani, ám valódi szakértő kezében borzalmas fegyver (ilyen azonban úgyszintén igen ritkán akad). Legnagyobb iskolája Krán bércei között búvik meg. KÉ:10 TÉ:18 VÉ:5 Sp:k10/2

Acélkorbács: Öt, hét, illetve kilenc acélpálcából összekapcsolt korbács. Kezeléséhez igen nagy ügyesség szükséges, és rengeteg gyakorlás, de szinte mindenütt csak kiegészítő fegyverként forgatják. Előnye, hogy összehajtogatva kis helyen elrejtethető. KÉ:4 TÉ:17 VÉ:13 Sp:k6

Nunchaku: Széles körben elterjedt, közismert harcművész fegyver. Két keményfa, esetenként fém bot, melyeket rövid szíj vagy lánc köt össze. A bot többnyire azonos hosszúságú a könyök és a tenyér közepe közötti távolsággal, átmetszete hengeres vagy szögletes. Pusztakezes harcot oktató iskolák kiegészítő fegyvere; általában kevésbé bonyolult, gyors és erős ütésekre használják, a látványos pörgetések csupán gyakorlásra vagy bemutatóra valók. Éles küzdelemben meglehetősen nehéz kiszámítani, miként viselkedik a célba érő nunchaku: ferde felületen megcsúszik, keménnyről visszapattan, a lágyba bennragad, stb. KÉ:9 TÉ:19 VÉ:13 Sp:k6+2

Vaskígyó: Két végén súllyal ellátott hosszú lánc, a bolára emlékeztet. Küzdelemben könnyed mozdulattal forgatják, s ebből robbantják ki a támadásokat-védéseket. Lefegyverzésre, földre vitelre is kiválóan alkalmas. Kiegészítő fegyver, az acélkorbácshoz hasonlóan remekül elrejtethető. KÉ:10 TÉ:18 VÉ:3 Sp:k6

Két-, illetve háromrészes bot: 60-80 cm hosszú botok, szíjjal vagy láncsal összekapcsolva. Használata nagy ügyességet kíván, igazi mesterei - akik kezében felér bármilyen karddal - nem is foglalkoznak mással. A harcművészek túlnyomó része azonban csak az alaptechnikákat tanulja meg, s kiegészítő fegyverként forgatja. Ma élő legnagyobb harcosa érdekes módon egy pyarroni: Yrrao mester. Kizárólag abszolút kezdőket tanít, háromévente tizet-tizet. KÉ:3 TÉ:19 VÉ:16 Sp:k6+3

Marokfegyverek (tigriskarom, gyilkos kör, lánglap, stb.): Viszonylag kis méretű, változatos formákban ismert fegyverek; pengék, hárítóvasak, horgok, kampók kombinációi. Belharcra ideálisak, sebzéshez közel kell kerülni az ellenfélhez. Használatukat majd' minden pusztakezes iskola oktatja.

A botokról és a slan csillagokról - jóllehet, jellegzetes harcművész fegyverek - ezúttal nem ejtünk szót, hiszen másutt már olvashattatok róluk.

Felsorolásunk a harcművészek fegyvertáráról korántsem teljes. Az Ynevet járó utazók találkozhatnak itt nem említett képviselőikkel is - figyeljék meg, és írják le őket, mást nem tanácsolhatok.

*„Támadni fogok - így szól a kezdő gondolata
Támadok - ismeri fel a pillanatot a haladottabb
Támadtam - konstatálja a mester.”*

Daktari

Mesélünk...

Mesélünk - Kalandmesterek vagyunk. Van ötletünk egy kalandra, esetleg többre is. Nincs ötletünk éppen - de játszani kell - ám van néhány előre megírt kalandunk. És van egy partink. A karakterek még sosem találkoztak egymással, különböző helyről származnak, különböző kalandokban vettek eddig részt. És ekkor már gondunk is van. Mert a parti tagjait össze kellene ismertetni, s valahogy rávenni, hogy együttműködjenek. Ez bizony a legkipróbáltabb Kalandmestereket is nehéz feladat elé állítja. Pedig a jó kalandkezdő igen fontos: az egész játék hangulatát meghatározza. A kezdés tehát nehéz, ezért a leggyakrabban néhány sztereotípiát használunk - kocsma, megbízó, stb. Ezek persze elfogadható kezdetek, egyszer, kétszer - harmadikra unalmas, negyedszerre baromi unalmas és így tovább. Alábbi sorozatunk - melynek az első része következik - megpróbál ötleteket adni, hogyan kezdjük, miképp menedzseljük a parti összeszokását.

Ahogya a Kaland elkezdődik

Legelőször megpróbálom néhány tanácsot adni arra nézvést, hogy mit tegyen a KM ha a karakterek nem akarnak „élni”.

Eta alatt azt értem, hogy egyes játékosok nem tudnak élni, mozogni, cselekedni karakterükkel két kaland között. Pedig a kalandozó is csak ember, vagy az isten tudja miféle egyéb szerzet, és neki is szüksége van magánéletre. Az élet pedig nem csak abból áll, hogy a parti megérkezik az aktuális kaland végén a faluba, a városba, azaz az első útjukba vetődő településre, ott azután alszanak, esznek egy jót és gyereünk indulni valami új világmegváltó küldetés ügyében.

Ezzel nem azt mondom, hogy minden apró, szürke és hétköznapi eseményt el kell játszani, mert az - mi tagadás - dögunalom lenne.

A két kaland közti időt a kalandok elején a bevezető történet hivatott pótolni, ahol összerázódik a csapat, vagy ha már régóta együtt vannak a karakterek, akkor egy kicsit élhetnek. Aki már mesélt valaha, az bizonyosan találkozott a következő szituációval:

A kaland elején a KM költői kérdést tesz fel: „... Itt vagytok az XYZ városában. Mit csináltok?” és a válasz, ha van, elkészerítő.

- Iszom a kocsmában!
- Eszem a kocsmában!
- Várunk!

Néhány karakter esetleg betér egy örömtanyára; a barbárok szkanderoznak, vagy a harcosokkal vállvetve le akarják verni a kocsmá közönségét. A gladiátor is verekedne, de pénzért. A papok és varázslók legfeljebb templomba, könyvtárba mennek - biztos akad valami új infó.

A dolog akkor a leginkább elkészerítő, ha a csapat degeszre tömött erszényekkel fut be az előző kaland után, és most mégsem költekezik, mert:

a. nehogy felfigyeljenek a tolvajok és ellopják a pénzecskéjüket,

b. nincs is nagyon ötletük, hogy mire költsék.

Ez az utóbbi abban nyilvánul meg, hogy legfeljebb a szállást fizetik, meg a kosztot, esetleg vesznek némi fegyvert, ha a régi elvásott valami keményfejű Főmonszeren.

Sajna, nem egy olyan karaktert láttam már, akinek egy váltás ruha sem volt a zsákjában.

A KM kétségbeesetten vár némi kreativitást a csapattól, de sok játékos ilyenkor már a kockáit rendezgeti, hogy kéznél legyenek az első gyakáskor.

Ekkor azután jön a végső eszköz. Ha nincs más, kezdődjék a kaland, és mivel Mohamed nem megy a hegyhez...

A csapat tagjainak tekintete csak akkor csillan fel, mikor a kocsmájtájában megjelenik az Idegen, akiről messziről lerí, hogy néhány minden hájjal megkent gazfickóra van szüksége, némely zavaros ügye elintézéséhez. Hihetetlenül titokzatosan - az ivóban kialszanak a gyertyák; odakint, noha dél és napsütés van, kitör a vihar - odamegy a csapathoz, és jó esetben rövid bevezető után közli a Küldetés Célját. Ezután a csapat tagjai uzsgyi a cuccokért, lóra és hajrá!

Szomorú, de valljuk be ismerős történet, nem?

Pedig mennyi ötlet lehet (ne) egy jó bevezető kalandban, ami egészen más ízt ad a főkalandnak is.

Sokan azt mondják - egészen igazságtalanul -, hogy a jó játékhoz elég egy jó Kalandmester. Ez, ilyenformán, nem igaz! Tényleg kell egy jó KM, neki azonban partnerekre van szüksége a kalandhoz. A legjobb sztori is ellaposodhat, ha mindent a KM-től várnak a játékosok, és semmi eredeti ötlettel nem állnak elő. Ez halmozottan igaz a bevezető történetekre. Ha csak ülünk és várjuk, hogy a KM beszéljen, akkor, nagy valószínűséggel, a fent leírt történet kerekedik ki a dologból, bevezető gyanánt.

Az alább következőket a KM-eknek címezve fogom leírni, ám nem baj, ha a játékosok is olvassák, talán egy kicsit élvezetesebbé tehetik a játékot.

Első szabály - elfogyott a pénz

Határozzuk meg a csapatnak, hogy mennyi idő telt el, az előző kaland óta, és vonassuk le a pénzükből, az időközben szükségessé vált kiadásokat. Néha már ez is elég, mert a legatyásodott csapat előbb-utóbb nekiáll, és valami pénzforrás után néz. Ha ügyesek vagyunk egykettőre megtalálják azokat a pontokat a történetünkben, ahonnan önszántukból elindulnak azon az úton ami a Kalandhoz vezet.

Második szabály - ha nem fogyott el a pénz

Ha a levonás után még mindig maradt elég pénzünk, akkor tegyünk róla, hogy el tudják költeni.

Hol is kezdhethetnénk a dolgot, ha nem a fogadóknál.

„A mesemondó régi privilégiuma, hogy története fonalát valamely útszéli fogadóban kezdje el gombolyítani, ahol sok utas összeverődik, s ahol mindegyikük természete mesterkélt és önmérséklet nélkül megmutatkozik.”

Walter Scott kezdi így Kenilworth című regényét, és ha valakire, akkor az Ivanhoe írójára biztosan hallgathatunk.

Hőseink is - nagy valószínűség szerint - valamely fogadóban lesznek a játék kezdetén, itt az első alkalom, hogy feldobjuk, színesítsük mesénket.

Szakadjunk el a mindig visszatérő sablonoktól: a gyalultatlan, durva asztalok, hosszú lócák, füstös gerendák és mogorva, mindig piszkos kötenyt hordó kocsmárosok leírásától.

Gondoljuk csak végig, milyen lenne az a fogadó, ahol szívesen megszállnánk mi magunk is. Milyen a város, milyenek lehetnek a fogadók abban a környezetben. Vannak helyek, ahol az előbb említett kocsmák vannak túlnyomó többségben. Azután vannak a tavernák, ahol esténként a szőlőlugas

mélyén lehet üldögelni egy pohár jó bor, és egy szép asszony társaságában, és a tenger felett ragyogó holdak varázsos fényében a legrosszabb bárd is ihletet kap.

Törökös kávézók (dzsadoknál): ahol mindig ricsaj van, a földre terített szőnyegeken ülve teáznak a férfiak, és vízipipát szívnak. Fehérfalú, takaros csárdák, melyek a nagy semmi közepén állnak egy országút szélén, ám a fogadás sohasem durva, hanem szívélyes, és hírekért meg jó történetekért akár ingyen is mérheti az italt.

Tengerparti kocsmák, ahol - erős italok és feslett nők társaságában - nagyhangú tengerészek, és kérgeskező halászok múlatják az időt, és ahol nem szabad megsértődnie a legvaskosabb tréfák hallatán sem.

Vannak igazi luxusvendéglők, ahol a dúsgazdag kalandozók, a legpazarabb, legkényelmesebb szobákban alhatnak, a tartomány legjobb szakácsának főztjét ehetik, és Ynev minden italából rendelhet akár egy hordónyt is, csak győzzék pénzzel.

Miután ekképpen gondoskodtunk a csapat szállásáról, vegyük rá őket, hogy nézzenek szét a városban.

Nyugodtan találj ki különlegességeket, amelyek egyedivé tehetik a legapróbb települést is. Itt azért ne essünk túlzásokba, a falvakban nincsenek függőkertek és égig érő aranytornyok, ám egy szép kőhíd, egy csodás szobor a kisvárosban, vagy a falu melletti szép panorámájú tó is egyedi hangulatot ad.

A piac is - ha van a településen - számtalan fajta lehet. Találd ki, mi a legfontosabb áru, és aszerint alakítsd a piac képét.

Álatokat, kézműves termékeket, búzát, sajtot, gyümölcsöt vagy halat adnak-vesznek. E hely a színes sátrak, ponyvák alatt álló standok, a kiabáló kereskedők, a nyüzsgő tömeg, szaladgáló gyerekek, az ezernyi portéka, a mutatóványosok és zsebmetszők világa. Minden piacok atyja a bazár, de ezt aligha kell bemutatni. Ha máshonnan nem, a filmekből vagy a könyvekből mindenki ismeri.

Nagyobb városokban fürdők várják a karaktereket. Ezek közt is számtalan fajta létezik, gondoljunk a rómaiak, vagy a törökök fürdőire. Sok városban ez az intézmény a társadalmi élet egyik központja. Persze egyes szegényebb településen a vendégnek meg kell elégednie egy dézsával, melyben a vizet sem cserélik ki minden vendég után.

Szinte minden városban vannak bordélyok, örömtanyák, a Lótusz Lányainak házai, Ellana szentélyek: megannyi gyönyört és veszélyt rejtő hálószoza.

Találhatnak a játékosok színházat, ahol messze földön híres költők drámáit, vagy komédiáit nézhetik meg (kíváncsi lennék, hány karakter volt már színházban).

Remek dolog, ha a városban népünnepély, karnevál, zenés multság, felvonulás van. Az efféle ünnepek ezernyi lehetőséget adnak karakternek és Kalandmesternek egyaránt. Ha azonban minden második városban éppen piros betűs ünnep van, amikor a parti betoppan, az előbb unalmassá, majd gyanússá válik.

Azután a különlegességek közé tartozik a nyilvános kivégzés, vagy a botozás is.

A fenti helyek és alkalmak kiváló lehetőséget adnak, hogy a parti elköltse maradék pénzét. Az egyes specialitások drágák, a piacon, a népünnepélyeken zsebmetszők dolgoznak, a bordélyokban reggel arra ébred a kalandozó, hogy a gatyáját is ellopták, ráadásul se égen, se földön nem találni fegyverkovácsot, így kénytelen megvenni a fogadás rozsdás kardját. Ez persze drágább, mint a dzsad szablyák, hisz még a nagyapja használta valamelyik özönvíz előtti háborúban. De sok helyütt csak az ország pénzét fogadják el. Ezen a pénzváltók, az uzsorások, netán a helyi ötvös vagy éppen a fogadás hús tetemes hasznát. Hihetetlenül rossz árfolyamon váltják a pénzt, ami megérkezéskor kisebb vagyonnak tűnt, kiderülhet, hogy legfeljebb a felét éri, s három napnál tovább nem futja belőle a szállás.

A lényeg az, a pénz valahogy fogyjon el!

Harmadik szabály - a sorscsapások összekötnek

Vannak olyan ötletek, amiket csak ritkán lehet alkalmazni, de ha jókor, megfelelő történet bevezetéseként vetjük be, akkor igencsak sokat emel a játék színvonalán. Effélék a természeti csapások, rendkívüli viharok, a tűzvész, az árvíz. Ilyenkor az új parti összehozása is könnyen megoldható. Szintén jó téma, ha a városban nagy járvány dül, külön kaland lehet az esetleges karanténból való szökés, vagy a parti számára fontos NJK megmentése. Ezeknél a bevezetőknél kerüljük el, hogy a csapat valamely tagja magatehetetlen helyzetbe kerüljön, mert a játékos számára, a felépüléséig elkövetkezendő idő roppant unalmas lesz, a mi célunk pedig az egész csapat szórakoztatása.

A természeti csapásokat se dobjuk be sűrűn, mert ki a fene akarna mindig valami sorscsapás előhírnökeként a városokba érkezni. Gondoljuk csak el, mit érezhet az a karakter, aki, ha beteszi valahova a lábát, rögtön leég valami, átszakadnak a gátak, szököár jön, mindent betemet egy homokvihar, a termést felzabálja pár millió sáska, vagy dögvész pusztítja ki a város lakosságának háromnegyedét. (Én előbb-utóbb megőrülnék!)

Ezek, és mindazok az egyéb ötletek, amik talán egyébként is az eszetekbe jutnak valószínűleg elérik céljukat, és a parti cselekedni kezd.

Negyedik szabály - az NJK nem két lábon járó hulla

Hogy a dolog még jobb legyen, töltsük meg a várost élettel, népesítsük be lakókkal.

Ki kell dolgozni - aprólékosan ám - néhány NJK-t, a városlakók közül. Nem az értékeik kidobására gondolok, hiszen remélhetőleg nem ellenfelek lesznek. A jellemüket, a szó szoros értelmében vett karakterüket kell kitalálni.

Érdemes azokat a figurákat alaposabban kidolgozni, akikkel a csapat feltehetőleg sokat fog találkozni. Legyenek egyéniségek és nagyon különbözzenek egymástól. A nevük legyen egyszerű, hogy a játékosok könnyen megjegyezhesék, hiszen néha egymás karaktereinek kacifántos nevét sem tudják észben tartani és legtöbbször egymást is csak úgy szólítják, hogy "a törpe", "a harcos", az atya". Ha nagyon jellegzetes egyéniségű NJK-kal operálunk, elkerülhetjük, hogy a játékosok csak úgy emlegessék őket: „Tudjátok, az a tag a sarki árusnál”.

Legyenek például kevés szavú, mogorva figurák, szószátyár információforrások, akik mindig bő lére eresztve adják elő mondanivalójukat, kedves öregurak, ellenszenves, tenyérbemászó képű alakok stb. A lényeg, hogy ne lehessen őket összekeverni.

Érdemes apró részletességgel kidolgozni a kocsmárost vagy fogadóst, valamint a személyzet többi tagját. Ők az első számú kapcsolatai a karaktereknek, hiszen napokat, esetleg heteket töltenek el ugyanabban a fogadóban.

Az NJK, ha nem potenciális halott, kiválóan alkalmas arra, hogy összehozza a partit. Itt nem elsősorban a már fentebb említett Titokzatos Idegenre gondolok, hanem a jópofa fickókra, akik mindenkivel megismerkednek, és azután összehozzák újdonsült barátaikat. A Titokzatos Idegen se rossz, ha nem a kocsmajátóban jelenik meg, teljesen ismeretlenül. A karakterek már hallhatnak róla feltűnése előtt is, - Az vénséges Samdala, a város szélén lakik, egy lerobbant házban, és mindig rosszban töri a fejét” -, netán azt veszik észre, hogy lakájok esetleg más sunyi alakok követik őket, s ha elkapják a settenkedőt, kiderül, hogy valaki igencsak érdeklődik utánuk, esetleg van valami munka is.

Ötödik szabály - a tréfamester

Minden KM találkozhatott már olyan esettel, amikor az egyik játékos pukkadozni kezd a legkomorabb, legsötétebb, legmisztikusabb történet csúcspontjánál, mert egy jó poén jutott az eszébe. Ezt általában nem is tudja magában tartani, így megosztja a partival. Ezzel láncreakciót indít el, és a játékosok egymást túlkiabálva dobják be a játék közben felgyülemlett összes marhaságot. Öt perccel később a játéknak nagy esélye van, hogy általános röhögés közben elhalálazzon. Ezért érdemes néha egy igazi ütődött figurát is bedobni a bevezető történetben, aki aztán a játékosok poénjainak céltáblájává válhat. Ennek az az előnye is megvan, hogy a csapat poénzsákjai egy kicsit kiélhetik magukat, és amikor a Kaland komolyra fordul, könnyebben koncentrálnak az igazi szerepjátékokra.

Hatodik szabály - keresd a nőt!

A csapat nőcsábász beállítottságú karaktereinek vigyünk a történetbe egy csinos, csapodár, lehetőleg férjes asszonyt, aki láthatóan szívesen lenne a karakter következő „tróféája”. Ha a játékos, (Isten őrizz!) csak a varázslataiért és harci képességeiért játszana bárdal és az istennek nem hajlandó gáláns kalandokba bocsátkozni, akkor nyugodt lélekkel rángassuk bele ilyen szituációkba, hadd tanuljon. Legközelebb talán már ő fog kezdeményezni. A KM szempontjából nem mellékes, hogy az efféle kalandok mind konfliktusok forrásai is lehetnek.

Hetedik szabály - egy pofon, nem pofon

Ne feledkezzünk meg a kockadobálás, megagyakás szerelemeseiről sem, akik általában a csapat izomerejét adják. Számukra érdemes néhány „homokzsák” figurát bedobni, akikkel azután egy jóízű, de semmiképpen sem végzetes kimenetelű pofozkodásba lehet bonyolódni. Ez időnként meglehetősen „funny” jelleget ölthet, de igen üdítő néha, egy, amolyan bádszepszeres bunyóval kezdeni a kalandot. A megveretésre ítélt NJK-k legyenek gondosan kidolgozva, szintén érdekes, "élő" figurákat hozzunk létre. Értékeiket úgy állítsuk be, hogy ne legyenek igazán veszélyesek, de azért egy kicsit megmozgassák a partit. Az ilyen csetepatékban ritka, hogy valaki fegyverrel ront a másiknak, nyugodtan lehet széklábbal, korsóval, bármilyen kézbekerülő eszközzel verekedni. Ez néha azt eredményezi, hogy a lovagokkal és egyéb hasonló beállítottságú karakterrel játszó játékosok kimaradnak a verekedésből, hiszen egy lovag nem fog leállni - mondjuk a rakparton -, hogy kötélbontó vassal lecsapjon néhány szemtelenkedő matrózt. Persze, ha valaki messzire megy, egy lovagtól is kaphat néhány pofont: a Darton-lovagok nemhiába kapnak Mesterfokú Kocsmai Verekedés képzettséget, és e téren egy Arel-papot sem kell féltetni. A sikerélmény feldobja a csapatot és kellő kontrasztot adhat a későbbi, véresen komoly csatáknak. Remélhetőleg levezeti a fölös energiákat, mert a tapasztalat azt mutatja, hogy ha csak egy fegyverforgatóval játszó játékos is unatkozik, az előbb-utóbb keresni kezdi a bajt és ez néha rendkívül komoly galibákat okozhat.

Nyolcadik szabály - az NJK őrangyalok

Itt térjünk ki mindjárt a garázda partira. A saját képességeiktől megszédült - nem Élet, Rend jellemű - kalandozók, hajlamosak egyes településeket, csupán a móka kedvéért lerombolni. Ilyenkor hiába is érvelünk, hogy ez szerepjáték, tessék komolyan viselkedni, hogy a valóságban ilyet nem tennél. A legrosszabb válasz: Miért? Tök poén!

A KM-nek ilyenkor főhet a feje, hiszen a legtöbb csapat már játszva szétdobálja a városi őrseget elit-gárdástul. A megoldás az NJK parti.

Ezt a legnehezebb rögtönözni, sőt szerintem magasabb szinten lehetetlen. Jó előre ki kell dolgozni egy, a játékosok csapatánál erősebb NJK partit, akik véletlenül a városban vannak, vagy a helyi hatalmasság szolgálatában állnak. (Nem csak Erionban lehetnek „karhatalmi” NJK-k.) Ezek aztán

jó eséllyel gatyába rázzák a csapatot. A fontos, hogy jóval erősebbek legyenek a csapatnál: ne csak elpusztítani, hanem foglyul ejteni is tudják őket. Ha nem dolgoztunk ki ilyen NJK-kat, de szükség van rájuk, nyugodtan vegyük elő néhány saját, magas szintű karakterünket. Más névvel és más külsővel pontosan meg fognak felelni a célnak.

Itt meg kell jegyezni, hogy ez a módszer, az erősebb NJK-kal, nem mindig alkalmazható. Ha a JK-k legfeljebb hatodik-nyolcadik szintűek, akkor még esetleg előfordulhat, hogy éppen a közelben van néhány tizedik szintű kalandozó. Ha azonban a parti már magasabb szintű, nos akkor inkább abban reménykedhetünk, hogy vannak olyan belátók, és öncélú pusztítással nem szórakoztatják magukat.

Persze Erionban már a nyolcadik szintnél magasabb, önjelölt superherok-nak sincs esélye komolyabb pusztításra, ha pedig a helybeliek életét veszélyeztetik akkor semmilyenre se.

A fentiek, gyanítom elegendőek ahhoz, hogy a parti összeszokását lejátszassuk. Ha csak néhány dolog előkerül a leírtakból, bizonyos, hogy nem idegenként néznek majd egymásra, amikor jön a feladat. S, hogy miképpen kezdődjék a Kaland, azt a következő számban fejtük ki bővebben.

Lidérc és Critai



Céh

... egy tolvajklán leírása

A tolvajok - bár nem tartoznak a legerősebb karakterkasztok közé - igen fontos szerepet játszanak Yneven. Sokan úgy tartják, semmi értelme sincs a tolvaj kasztnak, hiszen a bárd úgyis mindent jobban tud, ráadásul varázsol is. Nos, akik ezen a véleményen vannak, úgy hiszem, azt vélik a szerepjáték lényegének, hogy minél több pontjuk legyen és minél több ellenséget tudjanak könnyűszerrel legyilkolni. A bárd kötöttségei (lásd RÚNA I./8. Szám) bizony néhol korlátozzák a karakter személyiségének szabad alakulását. Akiknek így is megfelel, azoknak persze kiváló, akik azonban valami különlegeset, vagy csupán egyedibbet szeretnének alakítani, azoknak kimeríthetetlen lehetőségeket kínál a tolvaj kaszt.

Yneven a tolvajok ritkán dolgoznak magukban. Sok más, tisztos foglalkozást űző mesterember példáján okulva, ők is felismerték, hogy együtt könnyebb a munka. Nincs a világon olyan nagyobb város, ahol ne működne valamiféle bűnszövetkezet, melyek legnagyobb hányadát - esetenként egészét - tolvajok teszik ki. Ahány szervezet, annyiféle névvel illetik: hol Családnak hívják, hol Klánnak, hol egyszerűen Céhnek.

Minthogy a tolvajmesterség űzői efféle, világméretű szervezetekbe tömörülnek, egyetlen KM sem hagyhatja őket figyelmen kívül. A két leghíresebb-leghírhedtebb klán a toroni központú Kobrák, és a shadoni érdekeltségű Szürkecsuklyások szervezete. E két klán behálózza gyakorlatilag egész Ynevet. Az érdekellettek és módszereik különbözősége miatt állandó háborúság dúl közöttük, váltakozó eredménnyel. Ennek a háborúságnak és egynémely egyéb politikai tényezőnek köszönhetően akad még néhány olyan város, ahol a helyi klán megőrizte tőlük függetlenségét.

Az alábbiakban Rademdorg városának tolvajklánját ismertetjük részletesen.

Rademdorg közepes méretű város a déli városállamokban, nem túl messze Eriontól. Semmilyen szempontból sem kitüntetett hely, választásunk éppen ezért esett rá. Az alábbi tolvajklán leírás ugyanis rengeteg általánosságot foglal magába, amit a KM tetszés szerint felhasználhat egyéb városokhoz, netán saját tolvajklánja felépítéséhez.

(Rademdorg egyébként tehető város, gazdagságát fekvésének köszönheti. Az Erionból délre induló utak legtöbbször a város felé vezet. Ezt a forgalmat természetesen a helyi tolvajklán is kihasználja.)

Lássuk mindenekelőtt a klán felépítését. Vezetője, vagy ahogy magát hívhatja, a Céhmester, Hemand Lepton a város köztisztviselőjében álló polgára. Házassága révén szerzett nemesi címével beleszólhat a várost irányító Nemesi Gyűlésbe is. A klánban betöltött szerepéről igen keveset tudnak - alvezérein kívül mindössze néhány befolyásos nemes, akik saját üzleti számításaik érdekében szemet hunynak a dolog fölött. Lepton maga nem tolvaj kasztú, nem is sorolható be egyetlen M.A.G.U.S.-ban használt kasztba sem. Mint nemesi rangú, a városban testőrséget tarthat fenn, e katonáknak azonban csak kis része tagja a klánnak is. (Ennek az az oka, hogy bár Lepton jó vezetőnek tartja magát, soha nem hagyhatja számításán kívül egy esetleges lázadás lehetőségét.)

Alvezérei- öt válogatott gonosztevő- különböző irányultságúak. Kettő közülük mestertolvaj, ami a M.A.G.U.S.-ban 10. Tsz.-nek felel meg. Ők azok, akik a klán embereivel tartják a kapcsolatot, s a különböző betöréseket, lopásokat és egyéb akciókat is eltervezik. A harmadik jómódú kereskedő, a Kereskedők Céhének tagja gazdag és befolyásos polgár. Ő szintén semmiféle kaszttal nem bír, szerepe azonban lényeges, hiszen a város kereskedelmében és gazdaságában fontos pozíciót tölt be. Gyakran ad

használható információkat helyi és átutazó kereskedőkről, és nem utolsó sorban a klán első számú orgazdájaként is működik. Tevékenységét, ha lehet, még a Céhmasterénél is nagyobb titok övezi. A negyedik alvezér 11. Tapasztalati Szintű fejedő, aki néhány válogatott harcosnak parancsol. Ez a kis különítmény hat főt számlál, 4.-6. szintű harcosok, gladiátorok mind. A fejedő vezetésével ők végzik el a „piszkos munkát”, de ők hivatottak a klán tagjainak védelmére is. Az utolsó alvezér, akit még a klánon belül is csak kevesen ismernek, toroni születésű. Boszorkánymesternek tanult, de heves vérmérséklete és lázadó egyénisége hamarosan szembefordította a Kobrák „Családjával”. Tiszteletlenségéért súlyos árat kellett fizetnie - azóta fél szemére vak és erősen sántít. Toronból persze menekülnie kellett, és még szerencsésnek mondhatta magát, amiért a Család nem kívánt véresebb bosszút. Végül Rademdorg városában talált menedéket. Hamarosan megismerkedett Hermant Leptonnal, aki felismerte az ifjú boszorkánymesterben rejlő lehetőséget. Azóta együtt vezetik a városka bünszövetkezetét. A boszorkánymester 8 TSz.-ű.

Az alvezérek keze alatt úgy két tucatnyi jól képzett tolvaj, besurranó, zsebmetsző dolgozik. (2.-6. Szintű tolvaj NJK-k). Ők alkotják a klán derékhadát. Mindegyikük képzett valamelyest a harcban is, így Lepton magánhadserege és különítménye mellett jelentős erőt képviselnek.

A rangsorban alattuk következnek a pitiáner, kisstílusú alakok, csóró utcagyerekek és a koldusok. A legtehetségesebb sem több, mint 1. Tapasztalati szintű. Ezek az emberek nem tartoznak szorosan a klánhoz, csupán a védelmüket élvezik. Bevételek egy részének - általában egy ötödének - fejében a klán eltűri tevékenységüket, sőt, néha segíti is őket tanácsokkal, kiképzéssel, ötletekkel. A védenek száma nagyon változó, legalább 80-100- ra tehető.

Ezzel gyakorlatilag fel is soroltunk mindenki, aki mások vagyonának „egyenes” eltulajdonításából él Rademdorgba és közvetlen környékén - a klán ugyanis nem szereti az önálló tolvajokat. Ha netán olyan lopás történik amelyről a klánnak nem volt tudomása, a Városi Gárdát megszégyenítő gyorsasággal és alapossággal erednek a tettes nyomába. Mivel szinte minden koldust és utcagyereket ismernek, nem nehéz begyűjteniük az információkat. Ha ezután a tettes nyomára bukkannak, megfelelő büntetéssel gondoskodnak róla, hogy többet eszébe se jusson a zavarosban halászni.

Ha kalandozók érkeznek a városba, azokat - amennyire csak lehetséges - megfigyelés alatt tartják, hiszen ahol ezek megjelennek, ott általában történik valami. Különös figyelmet fordítanak megleckéztetésükre, ha netán az ő mesterségükbe ártanak magukat. Vonatkozik ez természetesen a Játékos Karakterekre is. Ha a csapat netán valami nagyobb gaztettet követ el, számíthatnak rá, hogy az egész klán a nyomában lesz. (Ez egyben lehetséges kalandötlet is a KM számára.)

Persze, arra is van mód, hogy ezt elkerüljék. Egyszerűbb, ha semmivel sem keresztezik a helyiek útját, ám ha muszáj, úgy jobb felkeresni a klánt, és részesedés fejében engedélyt kérni tervük megvalósítására. Fontos megemlíteni, hogy a klánt megkeresni nem egyszerű, hisz' a Városi Gárda is hasztalan próbálkozik vele; ha azonban valaki nagyon kérdezősködik felőle, az hamarosan találkozik valamelyik tagjával. Rajta keresztül léphet kapcsolatba a vezetőivel - amennyiben az összekötő ezt veszélytelennek és érdemesnek tartja.

A tolvajklán tagjain és védenekén kívül számos egyéb kapcsolattal rendelkezik, melyek mind fontosak a maguk módján. Szoros kapcsolat fűzi hozzájuk a város egyik lakatos-kovácsmesterét, aki, mint a záruk, zsanérok és veretek jó ismerője, nem egyszer szolgált már hasznos információval a számukra. Emellett sokat tanulhatnak is tőle, elvégre a záruk és lakatok mechanizmusát nála jobban aligha magyarázhatja el más az újdonsült klántagoknak.

Számos "üzleti" kapcsolatuk is van - egyes gazdagabb kereskedők ugyanis hajlandóak komoly összeget áldozni a biztonságukért. Ennek fejében az érintettet nem rabolják ki, sőt amennyire módjukban áll, még a szabadúszóktól is megkímélik.

Jó kapcsolatot tartanak fenn az egyházakkal is. Gyakran adnak kisebb-nagyobb ajándékokat áldozat gyanánt, s bár az itteni templomok kicsik és gyengék, nincs félnivalójuk a gonosztevőktől. A tolvajok félik isteni eredetű hatalmukat, valamint a mögöttük meghúzódó hatalmas Államközösséget.

Vannak azonban, akikkel korántsem ilyen békés a viszonyuk. Mint azt már korábban kifejtettük, a kalandozókat eleve gyanakodva fogadják, a hírhedten széltoló vándor dalnokokat pedig egyenesen ellenszenvvel - tegyük hozzá, nem minden alap nélkül.

A Városi Gárdával hasonlóképpen kiélezett a viszonyuk, azonban komoly összetűzésre jó ideje nem került sor. Ennek egyik oka az, hogy a Gárdán belül is van néhány ember, aki a klánnal „rokonszenvezik”, másrészt pedig a Gárda gyakorlatilag tehetetlen velük szemben. Természetesen tud a klánról, de szervezettsége miatt képtelen hatékonyan fellépni ellene. A klán - beépített embereinek hála - mindig egy lépéssel előbbre jár.

Néha, hogy a Nemesi Gyűlés vérszomját enyhítsék, feláldoznak egy-egy tolvajt, azonban ezek többnyire átutazó kalandorok, akik megpróbálnak saját szakállukra tevékenykedni a városban. Esetenként előfordul, hogy nem is követték el a bűnt, amivel vádolják őket, de a városnak bűnbak kell. Ilyenkor a klán természetesen készségesen szállít szemtanúkat és bizonyítékokat.

A városállam törvényei mellett szép számmal akadnak a klánnak saját, íratlan törvényei is. Az egyik legfontosabb, hogy a klántagok csak akkor ölhetnek, ha ez elkerülhetetlen. Ennek oka egyrészt a pyarroni vallási gyökerekben, másrészt pedig a Szürkecsuklyások szellemi befolyásában rejlik. Fontos további szabály, hogy minden nagyobb akciót csak akkor lehet végrehajtani, ha a Céhmaster, de legalábbis egyik alvezére erre áldását adta. Ez egyrészt az összevisszaság elkerülésére szolgál, másrészt pedig igen fontos gazdasági alapgondolat húzódik meg a háttérben. Ha ugyanis a klán többet rabolna az optimálisnál, a város gazdasága előbb-utóbb összeomlana, ez pedig a klánnak sem érdeke.

A sikeresen végrehajtott akciók után a tolvajok a zsákmányt a klán épületébe viszik, ahol rögtön megkapják a lopott értékekért járó árat, ezüstben vagy aranyban. Természetesen, ha eredetileg is pénzt loptak, csak a klán részét kell leadniuk.

A klánba időnként vesznek fel ugyan új tagot, ám bejutni egyáltalán nem könnyű. Leggyakrabban a már kiskoruktól a klán védelme alatt álló, ügyesebb utcagyerekek kerülnek a soraikba. Nekik is, mint minden más tagjelöltnek, át kell esniük egy próbán. A próba megkívánja mindazt az ügyességet és tudást, amivel egy képzett tolvaj rendelkezik. Amennyiben a jelölt eredményesen teljesíti, a klán teljes jogú tagjának számít, ám ha elbukik, megmarad csavargónak - ha egyáltalán túléli.

KM! Amennyiben egy vagy több tolvaj karakter található a csapatodban, és ezek tagjaivá akarnak válni valamilyen tolvajszervezetnek, külön kalandlehetőséget kínál a próbatétel. Az alábbiakban éppen ezért külön szólnunk erről.

Tipikus próbatétel, amikor valami meghatározott, értékes tárgyat kell a jelöltnek megszereznie, amelyről mindössze annyi információt kap, hogy a városban található. Ami pedig még rosszabb, az idejét is igen szűkre szabják - napszálltától napkeltéig kell a tárgy nyomára bukkannia és megszereznie. Hogy biztosra menjenek, a körülményeket gyakran maga a klán rendezi el, bár erről a jelölt nem tud. A kirabolandó személy esetenként a klán egyik szimpatizánsa, netán tagja, így a tolvajjelöltet nem fenyeget valódi veszély. A küldetés első, (talán nehezebbik) része, a keresett tárgy nyomára bukkanni. Ehhez minden eszköz megengedett - a jelölt érdeklődhet ismerőseinél, folyamodhat varázstudó segítségéhez, csak a képzelete és a pénze szabhat határt. Egy ízben például a jelölt napnyugtakor elindult a klán főhadiszállásáról, de odakint bevárta az egyik klántagot, aki ismerte a próba körülményeit. Törét torkának szegezve, kiszedett belőle minden fontos információt, majd egyenesen az elrejtett drágakőért ment. Még a kék hold felkelte előtt visszatért a klánhoz. A próbát kiállta.

Ha a jelölt sikerrel járt, és a klán teljes jogú tagjává lett, akkor sem szűnik meg a támogatás, amit utcagyerekként élvezett - sőt, akkor kezdődik csak igazán. Képzettségei java részét itt sajátítja el, bölcs

mesterek felügyelete mellett. Kiképzik valamelyest a fegyverforgatásra (és dobásra), megtanítják, hogyan állja meg a helyét a legkülönbözőbb helyzetekben. Elsajátítja a különböző javak értékének megbecsléséhez szükséges alapismereteket is, hiszen ez nélkülözhetetlen a jó betörő számára. Tanítanak neki némi akrobatikát; hogyan másszon, essen, ugorjon, járjon a kötélén. Megismertetik a záruk és lakatok alapvető típusaival, működésével, valamint alapképzést nyújtanak a különböző csapdák, mechanikus szerkezetek és rejtett ajtók terén. Nem csak eleinte van ez így, a tolvajok később is fel-felkeresik a gyakorlótermeket, az oktatókat.

Mit jelent mindez a M.A.G.U.S. szabályaira lefordítva? A kezdő tolvaj karakter a klán segítségével, tanult mesterek útmutatásával sajátíthatja el a fent felsorolt Képzettségeket, valamint az összes alvilági Képzettséget: a hangutánzást, a csapdaállítást, a csomózást, a zsonglörködést, a hamisítást, valamint a többi százalékos jártasságot. Nem lebecsülendő ez a lehetőség, hiszen e Képzettségek jó része más úton-módon nem, vagy csak nehezen tanulható meg.

A klán másik igen fontos szerepe, hogy ellátja tagjait felszereléssel. A tolvajok rengeteg olyan eszközt, szerszámot használnak, amelyek mesterségük árulói lehetnek. Ilyen például az álkulcs készlet, az apró zsebmetsző pengék, a posztótálpú lábbeli, hogy csak a fontosabbakat soroljam. Ezeket nem lehet sehol megvásárolni, hiszen egyetlen épeszű mesterember sem gyárt olyan eszközöket, amelyeket azután tolvajok használnak fel. Nem így a klán. Kiterjedt kapcsolatai révén könnyen megszerezhet, netán csináltathat felszerelést tagjai számára. Vannak bizonyos lényeges tolvajfelszerelések, amelyek szinte csak a klánon keresztül szerezhetőek be (bővebben lásd RÚNA I/1). A szervezet emellett számos olyan területen is segítséget nyújthat, ami csak kapcsolódik a tolvajmesterséghez: hasznos eszközök és alapanyagok hamisításhoz, különféle ruhaneműk, parókák, festékek és egyéb kellékek álcázáshoz, stb. A klán saját embereit mindenképpen segíti efféle eszközökkel, de ha nem ítélik veszélyesnek, messzi földről érkezett tolvajokkal - akár Játékos Karakterekkel - is kötnek üzletet. Ha a Játékos Karakter képtelen maga elkészíteni alapvető felszerelését, csak valamelyik klánra hagyatkozhat.

A tolvajklán - bár javarészt tolvajokból áll - nem kizárólag lopással és rablással foglalkozik. Igaz ugyan, hogy elsődleges bevételüket általában a zsebmetszés, besurranás, útonállás, betörés adja, de emellett a tisztességtelen üzelmek egész sorát üzik. A főhadiszálláson kívül rengeteg egyéb létesítményt tartanak fenn városszerte. Ezek között megtalálható fogadó, játékbarlang, menedékház és raktár. Ezeket az üzleteket feddhetetlen, vagy legalábbis annak tűnő polgárok vezetik. A játékbarlangban például mindenféle szerencsejátékot üzhet a játszani vágyó utazó, de a klán jól képzett hamiskártyásai gondoskodnak róla, hogy mindig könnyebb erszénnyel távozzon mint amilyennel betért. Persze, nem mindig és nem mindenkit kopasztanak meg - meg kell őrizniük a tisztességes hely látszatát. A klán fogadója több szempontból is remek hely. Egyrészt a pince rejtett kamrája a menekülő tolvajnak kínál menedéket a Városi Gárda elől, másrészt a betérő, vagyonos utazókról itt lehet a legtöbb információt begyűjteni. A fogadóban lebzselő könnyed öltözetű és erkölcsű nők így nem csak a vendégek szórakoztatásáról, de a klán informálásáról is gondoskodnak. A feltűnés elkerülése végett, az átutazó kereskedőket általában nem a városban fosztják ki, hanem a városállam határának közelében, mintha idegen, portyázó útonállók lennének a tettesek.

Másik lényeges pénzforrásuk a védelmi pénzek beszedése. Ezek azok a súlyos aranyak, amelyeket a megfélemlített kereskedők fizetnek háborítatlanságukért cserébe.

Jelentős a bevételük a csempészetből is, hisz' - Erion közelsége révén - sok olyan árucikk megfordul erre, amelyhez nem tisztességes eszközökkel jutott jelenlegi tulajdonosa. Ezeket a "gyanús" holmikat kénytelenek gyalogszerrel, karavánokkal szállítani, mert a térkapukat nagyhatalmú varázstudók őrzik, akik a csempészeket rögtön felismernék. Délről leginkább a predoci óbor, shadoni fegyverek és el sobirai Al Bahra-kharem érkezik északra, míg onnan főként abbitot, kharei csodákat vagy alidari ékkövet hoznak. A tolvajklán általában jól értesült, és mint ilyen, támogatja vagy

akadályozza a csempészek útját. Hogy melyiket választja, azt csak a számukra befizetett „vám” összege határozza meg.

Szó esett már a klán boszorkánymesteréről - ő az időjós és ártatlan vajákos megtévesztő köntösében él a városban. Értesülései illetve „sugallatai” szintén a szervezet vagyonát hivatottak gyarapítani. A beavatottakon kívül senki sem sejtí, milyen mágikus erőknek parancsol valójában.

Végül essék szó a klán főhadiszállásáról, a tolvajok házáról.

A város egyik nem túlságosan hivalkodó háza a klán birtokában van. Itt gyűlnek össze, tanácskoznak a szervezet tagjai. A házat kissé átalakították, így az elülső bejáraton csak néhány, ízlésesen berendezett szobába lehet bejutni, ahol semmiféle illegális tevékenység nem folyik. A valódi főhadiszállás emögött rejtőzik, ajtó azonban nem vezet oda. Mégis, több irányból is meg lehet közelíteni. Akár a ház mögött álló tágas raktárcsarnokon keresztül, akár a pincében található titkos járatokon át. Odalent két titkos folyosó is fut: az egyik a közeli fogadó pincéjébe vezet, amely szintén a klán tulajdona, a másik pedig a város alatt húzódó csatornarendszerbe torkollik. Mindkét folyosót gondosan elrejtették az avatatlan szemek elől. Minden ajtaja (a klán épületének pincéjében, a fogadó alatt, illetve a csatornában) álcázott, csak olyanoknak van esélyük megtalálni, akik a titkosajtók felfedezésében jártasak (titkosajtó keresés jártasság - 10%). Mindegyik belülről zárható és reteszelt, így ha illetéktelenek meg is találják, nem juthatnak be rajta. A raktárcsarnokban hasonló alaposággal rejtették el a bejáratokat.

1. Tágas fogadó csarnok, a legfinomabb úri ízlésnek megfelelően berendezve. Jó nevű nemesi családok rezidenciáján találkozhat ilyenekkel az ember. Ennek a szobának kettős jelentősége van: egyrészt, ha netán a Városi Gárda házkutatást tartana, mindent a legnagyobb rendben találjon, másrészt pedig a fontos és előkelő ügyfelek fogadására szolgál.
2. Kényelmes vendégszobák, a fogadócsarnokhoz hasonlóan igényes ízléssel kialakítva. A padlót mindenütt szőnyeg borítja, a falakon festmények, polcokon dísz tárgyak. Minden szobában kényelmes, dzsad bársonnyal bevont kanapé, díszesen faragott asztal, hozzá stílusban illő székek, valamint egy-egy széles ágy. Itt szállásolják el az esetleges rangos vendégeket. Bár titkos járat nem vezet innen sehová, az épület hátsó részének főfolyosóját minden egyes szobával rejtett kémlelőnyílások kötik össze. Ezek általában festmények vagy polcok mögött lapulnak, megfelelően ahhoz, hogy a leselkedő beláthassa szinte az egész szobát, őt azonban ne fedezhessék fel.
3. Közepes méretű szoba, a boszorkánymester számára fenntartva. Bár a városban rendelkezik külön házzal - ott üzi vajákos mesterségét is -, mégis gyakran itt tölti idejét. Sok olyan könyvet, alapanyagot, eszközt és kész kotyvaléket őriz a szobában, amit saját házában nem tárolhat biztonsággal. Többek között található itt egy úgy-ahogy felszerelt alkímiai laboratórium, különféle porok, folyadékok és főzetek a falnál sorakozó polcokon, könyvek a sötét tudományok őrjöine, és nem utolsósorban különféle mérgek, amelyeket a klán tagjai használnak akcióik során. (20% esély van arra, hogy a boszorkánymester éppen a szobában tartózkodik).
4. Hermend Lepton, a Céhmaster szobája. Tágas, kényelmes és fényűző módon berendezett. A polcokon, falakon mindenütt felbecsülhetetlen értékek sorakoznak: niarei festmények és porcelánok, tarini mithrill ékszerek, elfendeli faragványok, tiadlani díszfegyverek, abasziszi abbit ékszerek, dzsad tintarajzok és szobrocskák, s rengeteg egyéb kincs. Bár a Céhmaster igyekezett ízlésesen elrendezni a sok drágaságot, mégis leginkább giccskavalkád benyomását nyújtja a szoba. Az itt található tárgyak mindegyike lopott; szinte kivétel nélkül olyanok, melyek eszmei értéke szinte felbecsülhetetlen - éppen ezért értékesíteni őket meglehetősen nehézkes, és igen nagy körülményt igénylő. Sokszor hosszú éveken át gubbasztanak a polcon, s akad, mely soha nem lel vevőre. A Céhmaster itt tartja megbeszéléseit alvezéreivel, s itt fogadja a beavatott, rangos

látogatókat. Lepton szívesen és gyakran tartózkodik kedvenc tárgyai körében, annak esélye, hogy itt találják, 35%.

5. Könyvtárszoba. Valójában könyvek csak kis számban találhatóak itt. A szobát nagyobb részt egy tágas fiókos szekrény tölti be, amelyben a klán a fontos iratokat, terveket tárolja. Felettből érdekes leletre bukkanhat benne a kutakodó. Az egyik fiók mélyén a város számos házának alaprajza lapul - betöréshez jól jön az ilyesmi. Egy másik fiók hamisított menlevelekkel van tele, a harmadik különböző nevekre kiállított, pecsétes, pyarroni állami megbízatásokat tartalmaz, melyeken még a mágikus jelzet is valódinak tűnik. Megint másik fiókban adásvételi ügyletek feljegyzései sorakoznak, hiszen a klán kiterjedt orgazda tevékenységet folytat. Külön fiókot tartanak fenn olyan dokumentumok számára, melyek segítségével a város sötét múltú, immár tisztos polgárai zsarolhatóak. Iratok, papírok és fólíánsok tömege - tartalmuknak csak a KM fantáziája szab határt.
6. Lepton két alvezére, a mestertolvajok lakrész. Ők ténylegesen itt laknak, ezért általában megtalálhatóak a szobában (ennek esélye 70%). Itt dolgoznak a különböző terveken, a klán tevékenységének szervezésén. Szobájuk nem túl fényűző, berendezése hűen tükrözi a mestertolvajok felfogását, mivel nagyon praktikus.
7. Álruhák raktárszobája. A klán egyik tagja igen magas szinten képzett az álcázás mesterségében. Ebben a szobában tárolnak minden szükséges felszerelést, ami ehhez kellhet. Megtalálható itt a Városi Gárda egyenruhájától kezdve, a dzsád kereskedők szokványos viseletén át a különböző vallási ruhákig minden. Még női ruhák is akadnak szép számmal, hisz' nem ritka, hogy a klán tagjai nőnek álcázzák magukat. A ruhákon kívül az egyéb fontos felszerelést is itt tartják, mint például a különböző festékeket, parókákat, töméseket, stb.
8. Az őrség szobája. Itt tartózkodnak a klán épületére vigyázó tolvajok és harcosok. A Céhmaster fejedelmének különítményéből legalább két fegyveres mindig itt tartózkodik, így nyolcóránként váltják egymást. Általában 1k6 tolvaj is lebzsel a környéken: ők hivatottak közbelépni, ha netán valaki megpróbálna behatolni, vagy a klán épületét támadás érné.
9. Fegyverraktár. Egész kis arzenált őriznek itt a tolvajok. Nem pusztán a tényleges harcra szolgálnak ezek a fegyverek, gyakran az álcázásban is szerepet kapnak. A szoba folyosóra nyíló ajtaját rendszerint zárva tartják, kulcsa csak a Céhmasternek és a fejedelmének van. Ha valakinek fegyverre van szüksége, az őrségtől kérhet.
10. Raktárcsarnok. Gyakorta halmoznak fel benne mindenféle árut; leginkább akkor, ha olyan karaván érkezik a városba, melyben a klán üzletileg is érdekelt. A csarnok falán széles kapu nyílik, melyen át akár egy társzekér is befér. A helyiség sohasem üres teljesen. Körben a falak mentén hordók, ládák sorakoznak. Némelyikük üres, másokban tárolnak ezt-azt. Néhányuk vízzel teli, készen arra, hogy az esetleges tüzet megfékezzék vele, hiszen a raktár fából épült. A hordók és ládák rejtik a (ezen kívül is álcázott) titkosajtókat.
11. Edzőterem. Ez a fejedelmének felségterülete. Felszerelték minden fontos eszközzel, amivel a közelharc és a fegyverdobás fortélyait el lehet sajátítani. Itt gyakorlatoznak rendszeresen a fejedelmének különítményesei, de a tolvajok is itt szedik magukra harci tudásukat.
12. A fejedelmének szobája. Puritán egyszerűséggel berendezett lakrész, mutatja lakója katonás életszemléletét. A szobában a legszükségesebb berendezési tárgyakon kívül egyéb nemigen található. A legtöbb érdeklődésre talán a szekrény külön e célra kialakított polcán fekvő fejedelméskard szolgálhat, ha éppen nem a gazdája kezében van. Mivel a fejedelmének más lakhellyel nem rendelkezik, ideje java részét itt, illetve az edzőteremben tölti. A betoppánónak 60% esélye van, hogy találkozik vele.
13. Gyűlésterem. Tágas szoba, inkább terem, amit a Céhmaster arra használ, hogy embereivel találkozzon, tájékoztassa őket a további tervekről és meghallgassa a beszámolóikat. Azokat az

ügyeket, melyekben minden tolvaj érintett lehet, itt tárgyalják meg. Néha a klánhoz voltaképpen nem tartozó utcagyerekeket, piti alakokat is beengedik, de megszólalniuk szigorúan tilos.

14. A hamisító szobája. Ezt a helyiséget rendszeresítették annak a tolvajnak, aki a hamisítás kétes értékű tudományában mélyült el. Rengeteg alapanyaggal és eszközzel felszerelt hamisító műhely, ahol szinte mindenféle dolgot elkészíthet a szakmában járatos tolvaj: okiratot éppúgy, mint drágakő utánzatot, vagy cinkelt kockát. Az érdeklődő tolvajtanoncok egyben el is sajátíthatják itt a hamisítás képzettségét.
15. Raktárak. Ezekben a kisebb helyiségekben rengeteg fontos és kevésbé fontos dolgot őriznek. Megtalálhatóak itt a tolvajmesterség szimbólumának tartott álkulcsok, de vannak egyéb tolvajlást segítő eszközök is, mint például viasz, feszítővasak, mászókampók, miegymás. A különleges eszközök mellett egy sor hétköznapi felszerelési tárgyra is bukkanhatunk: Fáklya, kötél, gyertya, takarók és még sorolhatnánk.
16. Mellékhelyiség. A tolvajok is csak emberek, nekik is vannak szükségleteik. A biztonság kedvéért azonban a csatornarendszerbe vezető, egyébként is keskeny csövet erős rács védi.
17. Gyakorlóterem I., ahol a tolvajtanoncok tapasztaltabb társaikkal gyakorolhatnak. Több felöltöttetett próbababa áll a teremben, a sarokban pedig kis asztalon sorakoznak a válogatott zsebmetsző eszközök. Ez a terem szolgál egyben a lopakodás és rejtőzés képzettségek fejlesztésére is.
18. Lakatosműhely. Itt elsősorban nem készítik a záratokat és lakatokat, hanem szétszedik, tanulmányozzák őket. Ahhoz, hogy egy tolvaj könnyedén elboldoguljon a zárral, meg kell ismernie a felépítésüket. Erre nyílik lehetőség ebben a műhelyben. Szerszámkészletével a szakmában jártas ember kulcsokat reszelhet, netán álkulcsokat készíthet.
19. Gyakorlóterem II. A tolvajok pontosan tudják, hogy ha netán harcra kerül a sor, nekik vajmi kevés esélyük lehet. Ilyen esetekben inkább gyorsaságukra, ügyességükre hagyatkoznak. Ahhoz, hogy ezt megtehessek, tudatosan gyakorolniuk kell a „kibúvás” tudományát. A terem padlóját teljes egészében gyapjúval bélelt puha padlószőnyeg borítja. Itt sajátítják el és gyakorolják a különböző eséseket, ugrásokat, de a különlegesen kiképzett falon lehetőség nyílik a mászás mesterfogásainak megtanulására éppúgy, mint a kötéltánc gyakorlására.
20. Ezek az egyszerűen, mégis kényelmesen berendezett szobák menedékül szolgálnak a tolvajoknak. Ha valamelyikük netán komoly bajba keveredne és tanácsos eltűnnie a színről, ide húzódik vissza, míg elül a vihar. A körözött bűnözők is előbb-utóbb feledésbe merülnek. A helyiségek minden szükségletet kielégítenek, így az itt lakóknak ki se kell tenniük a lábukat. Friss ételmezt minden nap közvetlenül a szomszédos fogadó konyhájáról kapnak, a titkos járaton keresztül.
21. „Kincstár”. Ebben az alaposan lezárt szobában őrizi a klán a felhalmozott javakat. Kulcsa csak a Céhmasternek és alvezéreinek van. Itt leginkább érmékben és drágakövekben tárolják a vagyont, az egyéb értéktárgyakon igyekeznek hamar túladni.
22. Mellékhelyiség.
23. Örök szobája. Ha valakit fogva tartanak a cellákban, ebben a szobában mindig tartózkodik két felfegyverzett tolvaj. A szoba mindkét ajtaja be van zárva, a kulcsokat pedig az örök vigyázzák. A pincét szándékosan úgy tervezték, hogy a cellákból csak az örök szobáján át vezessen kifelé az út.
24. Cellák. Ide zárnak be minden olyan foglyot, akit egy időre ki akarnak vonni a forgalomból, de nem kívánják a halálát. Lehet ez gazdag elrabolt áldozat, akiért váltságdíjat követelnek, de lehet akár olyan tolvaj is, aki a klánra fittyet hányva, saját szakállára próbált meg tevékenykedni a városban.

A fenti ismertető, remélem, minden KM számára nyújt valamit, amiből ötletet meríthet, netán segítségével tovább csiszolhatja saját elképzeléseit, hogy azután kalandjába beillesztve, életre keltse a városok tolvajklánjait.

Kuvik

Gorviki Fejvadász

avagy a Gorviki vértestvériség

„Ezúttal a pyarroni lány kezdte. Batyuja a szakadó vászon rekedt sikolyával bomlott ki, s két acélszárnyú halálmadár, két gorviki stílusú fejvadászkard röppent ki belőle a sobirai éjszakába. Mire a katonák felocsúdtak meglepetésükből, a suhancnak öltözött fejvadászlány átsiklott közöttük és végzett a veteránnal.

Társnője sem maradt tétlen, ezúttal a keresztmarkolatánál fogta kardjait, lendületes piruettlépésekkel forgott önmaga körül, miközben az alkarjára szorított pengék a felbosszantott kobra fürgeségével csaptak ki jobbra és balra. Nem háritottak csak belemartak a támadásba lendülő csuklókba, a közelebb lépő bokákba; nem ejtettek halálos sebet, csak bosszantó, fájdalmas vágásokat az sérülékeny porcokon és nélkülözhetetlen inakon.

Rövid küzdelem volt. Ahogyan a katonák mozgása egyre bizonytalanabbá vált, úgy lettek a az apró vágások mind veszedelmesebbek: először néhány véres ujj hullott a homokba, s hamarost nyolc, átmetszett torkú halott. Az Ibarában ritkán látott, különös harcmódban egyedül a pyarroni lány ismerte fel a gorviki klánok híres Kobratáncát, a két fejvadászkard forgatásának magasiskoláját. Nem akadályozhatta meg a küzdelem végén felharsanó győzelmi rikoltást; a kiáltás része a táncnak, ősi tradíció, mely kiragadja a kardforgatót a harci révületből és visszaadja éberségét. Hosszan, elnyújtottan szállt a hátborzongató kiáltás a sobirai éjszakában; sok békésen szendergő dzsad kereskedőt és környéken cirkáló őrjáratot riasztva fel.”

részlet Dale Avery „A renegát” című regényéből

A fejvadász karakterre vágyó Játékos első és legfontosabb feladata megérteni, miben rejlik a kaszt ereje, miért tartozik a M.A.G.U.S. legerősebb karakter kasztjai közé és hiba lenne misztikus okokat keresni, a magyarázat prózai: a fejvadász célja elérése érdekében nem válogat a módszerekben és eszközökben. Márpedig célja egy: a hatékonyság. Egy fejvadász nem arra törekszik, hogy belőle váljon a legjobb harcos, a legkülönb kardforgató vagy a leghírhedtebb párbajhős, ő egyszerűen csak elég hatékony szeretne lenni, hogy minden alkalommal végrehajthassa a rábízott feladatot. Nem a tökéletességet keresi a harcban, a harmóniát vagy a hatalmat, nem kíván szépen győzni vagy szépen meghalni, pusztán csak győzni, bármilyen áron. Ami mégis kiemeli a hozzá hasonló gondolkodású harcosok közül az klánjának ősi tudása, és a harcművészetek ismerete.

A legtöbb fejvadász klán harci tudása harcművészeti alapokon nyugszik. Ez természetesen nem jár együtt a slan diszciplinák használatával, egyszerűen azért, mert nem éri el azt a színvonalat. A fejvadászok harcművészete nem szűkölködik a látványos elemekben, a kívülálló számára megkülönböztethetetlen a vérbeli harcművészettől. A különbség ugyanis nem a külsőségekben, hanem a belső erők, a Chi felhasználásában rejlik - erre a pusztán hatékonyságot kereső fejvadászok nem, vagy csak elenyésző mértékben képesek.

A fejvadászok Ynev minden táján klánokba tömörülnek. A klán képezi ki a karaktert, s cserébe szolgálatokat, feltétlen hűségét követel - ami a Játékos Karakter dolgát alaposan megnehezítheti. Egy fejvadász nem önmaga ura, hanem a szigorú hierarchia szerint felépülő klán „tulajdona”: semmit nem cselekedhet feljebbvaló megkérdőjezése és engedelme nélkül, míg fordítva a legtöbb esetben feltétlen engedelmisséggel tartozik. A klánja kötelékéből még el nem szabadult Játékos Karakter valóságos kötélháncos, minden lépésére ügyelnie kell, nehogy saját klánja végeztesse ki.

Természetesen a különböző klánokról, a klánokon belüli kisebb klánokról és azok viszonyairól lehetetlen lenne részletesen számot adni; róluk a fejezetekről szóló kiegészítő kötetből tájékozódhat majd az olvasó.

Becsület kódex

A klánok mindegyike kialakította „becsület kódexét”, amelynek betartását a legszigorúbban megköveteli. A szokásos tiszteletadási és engedelmisségi követelményeken túl a kódexek több érdekes vonásban is rokonságot mutatnak:

A klán bármelyik tagjára kiszabhat egy feladatot, de a fejezetnek joga van azt visszautasítani - habár ez illetlenség. Ha ellenben elfogadja a megbízást, kötelessége végrehajtani... vagy meghalni. A kudarc fogalma ismeretlen.

Ha a fejezet valamely különleges feladatot végrehajtásával, vagy bármilyen más módon megváltja magát a klántól, többé nem tartozik engedelmisséggel, önmaga ura lesz.

Szabad fejezetnek számít, nem szökött vagy kiteszított klántagnak. Ha továbbra is a klánnál marad, egyenrangú szövetségesként kezelik.

A klán köteles biztosítani tagjainak a rangjukhoz méltó életet. Ha erre nem képes, fel kell szabadítani őket hűségük alól.

Az áruló fejezet halott fejezet; a kegyelem és könyörület ismeretlen fogalmak.

Vértelviség

A Vértelviség kötelékébe tartozó klánok gátlástalanságukról híresek. A hatékonyság érdekében a legálisabb húzásokra is képesek, az erkölcsi aggályoktól, becsületbeli megfontolástól, teljes mértékben mentesek. Halálos mérgeket használnak, túlerőben, lesből támadnak, hazudnak és könnyű szívvel gyilkolnak ártatlan kívülállókra. Bizonyos szempontból kétségtelenül a legveszedelmesebbek - a Vértelviségnél kitanított Játékos Karakter a legerősebb fejezet a játszható klánok közül. Épp ezért igényli a leggyakorlottabb szerepjátékot is. A górviki fejezetektől mindenki retteg, a világ minden táján gyűlölik és üldözik, ha csak tehetik megölik őket. Egy górviki fejezet éjjel-nappal álcázni kénytelen magát, aki előtt lelepleződött, azt jobb ha nyomban megöli. Egy górviki fejezet ellen a legádázabb ellenségek is összefognak, a legmegbocsátóbbak is könyörtelenné lesznek. Jobb, ha alaposan megfontolja, mikor húzza elő fejezetkardját, mert a különös fegyver kizárólag a Vértelviség klánjaira jellemző, mások, más klánok fejezetek nem használják. Az olyan játékosnak, aki szereti karaktere hatalmát megmutatni, mestersége teljes pompájában megjelenni, a górviki származású fejezet biztos öngyilkosság. Klánja, ura birtokán természetesen teljes harci díszben feszíthet, ott senki nem merészelne rátámadni. Górvik más területein az ott honos klánnal gyűlik meg a baja, míg az ország határain túl szinte biztos halál vár rá, ha leleplezik.

A legtöbb górviki klán egy magas rangú nemes: báró, gróf, herceg tulajdona. Ő pénzezi a különleges falvakban (corgákban) élő fejezeteket, akik cserébe feltétlen engedelmisséggel tartoznak neki, testőrként ellátják védelmét, végrehajtják a politikai érvényesüléshez és az életben maradáshoz elengedhetetlenül szükséges gyilkosságokat. Górvikban a befolyásos vagy befolyásra törekvő urak nem engedhetik meg maguknak, hogy ne rendelkezzenek saját fejezet klánnal. Akadnak persze önálló klánok is; a kisebbek rablásból tartják el magukat, a nagyvárosiak pedig elválaszthatatlanul összeolvadtak az alvilággal. Ez utóbbiak leginkább jó öreg Földünk jakuzáira emlékeztetnek.

Különleges fegyverek

A fejvadász majd minden fegyverrel megtanul bánni. Felettébb hasznos tudomány ez, mert klánja jellemző fegyvereihez csak titokban nyúlhat, élete során legtöbbször egyéb fegyverekkel harcol. Hasonló a helyzet az alkar- és lábszárvédőkkel: hatékony használatuk óriási gyakorlatot és akrobatikus ügyességet igényel, ami általában a fejvadászok sajátja. Nem jelent egyértelmű lebukást, mint a különleges fejvadász fegyverek, hiszen olykor más kasztok tagjai is használják, de gyanút kelt. Márpedig a gyanú sok esetben azonos a lelepleződéssel.

Kobratánc

A keresztmarkolatú fejvadászkard használata kizárólag a gorgiki klánokra jellemző. A keresztmarkolatból adódó technikákat csak ők ismerik, csak ők képesek kihasználni a különleges fegyver előnyeit. A háromféle tartás számtalan különleges technikát tesz lehetővé.

A fejvadászkardot általában kétféle módon fogják: vagy hagyományosan, akár bármilyen kardot, vagy megfordítva, a pengét az alkarra szorítva, mint a kráni sequort. A keresztmarkolat segítségével a gorgiki fejvadászok szemfényvesztő gyorsasággal képesek harc közben fogást váltani fegyverükön. Ha a keresztmarkolatot szorítják tenyerükbe, a penge lapjával az alkarjukra simul - ez kifejezetten védekező tartás, habár a pengét kipördítve szűrni is szokás. Az így fogott fejvadászkard értékeit és sebzését tekintve háritótörnek számít. Általában az egyik kardot tartják így - ez a háritó kéz -, míg a támadó kézben hagyományos módon fogják a fegyvert.

Két fejvadászkard egyidejű forgatásának magasiskolája a Kobratánc. Ekkor mindkét kardot védekező tartásban fogják, de nem háritanak vele, hanem villámgyors pördítésekkel fájdalmas sebeket ejtenek a támadó kezein és lábain, minden esetben megelőzve a támadást. A fejvadászkard csak a Kobratánc során adja 18-as Védő Értékét, egyébként KÉ-je annyi, mint a rövidkardé. Ha a Kobratáncban a fejvadász megsebzí ellenfelét, az áldozat az adott körben nem támadhat rá. Ha a fejvadászé a kezdeményezés, megelőző vágásaival megghiúsíthatja az ellene irányuló támadásokat. A harcmodor egyetlen hátránya, hogy soha nem okoz súlyos sebet az ellenfeleknek, túlütés esetén is legfeljebb 2 ÉP-t sebezhet - mivel a vágások mindig a kezeket és a lábakat érik. A sebesültek (hacsak nem kalandozók) minden sebesülés után kötelesek Asztrál-próbát dobni, s ha elvétik, attól kezdve a harc gyűlölettel módosítóival támadnak. A Kobratáncot a gorgiki fejvadászok is csak 6. Tapasztalati Szinttől képesek alkalmazni, ha Gyorsaságuk és Ügyességük eléri a 16-ot.

Nyulászi Zsolt

Stella Prosylens boszorkány rend

Észak-Yneven számtalan kisebb-nagyobb boszorkányrend és gyülekezet működik, de ezek többsége Toronban és Abasziszbán virágzik. Azonban nem szabad elfeledkeznünk a Vörös Hadurak földjének gyülekezeteiről sem. Az Északi Szövetség lakóinak jelentős része nem is sejtí, hány titkos rend működik hazájában. A legnagyobb és legbefolyásosabb szervezet, a Livinai Gyülekezet neve bizonyára nem cseng ismeretlenül a politikában egy kicsit is jártas polgár fülében, de komoly tévedés lenne azt állítanunk, hogy nincs más jelentős boszorkány tevékenység a Szövetség területén.

Az itt működő rendeket több szempontból is vizsgálhatjuk - vizsgálódásunk tárgya lehet a tagok száma vagy a szervezet titkossága, de céljai és befolyásának nagysága is. A fentieket természetesen nem lehet egymástól teljesen függetlenül szemlélnünk, nagy általánosságban a következő három csoportot különböztethetjük meg:

Helyi gyülekezetek. Ezek kizárólag egy nagy, vagy több kisebb települést érintő szervezetek, a boszorkányok mágiájának és tudásának csupán az alapjait alkalmazzák. Általában rövid életűek, a vezetőnő halálával a legtöbbször maga a gyülekezet is széthullik. Sokszor téves eszmékre épülnek, egészen torz szektákat is találhatunk. Szerepük nem jelentős, inkább unatkozó asszonyok kétes hasznú időtöltésének minősíthető, de alkalmasint veszélyessé is válhatnak. Ritkán okoznak olyan károkat, melyekre az Inkvizítorok Szövetsége felfigyelne, így legfeljebb véletlenül akadhatnak a nyomukra. A legtöbb teljességgel ártalmatlan, csak a vezetők rendelkeznek mágikus ismeretekkel, emellett szinte soha nem vétenek a Pyarroni Paktumban foglaltak ellen. Néhány szerelmi bűbáj, gyógyítás, a gyógyfüvek kiemelkedő ismerete és alacsony szintű asztrális képességek jellemzik tudásukat.

Kisebb iskolák, rendek. Itt már figyelemre méltó tudású boszorkányokat találhatunk, akik gondosan ügyelnek az utódok képzésére is. Nagyságuk ritkán elegendő ahhoz, hogy központjuk városán kívül is befolyással rendelkezzenek. A legtöbb nagyon óvatos, tagjait rendkívüli körülményekkel választja ki - gyakran a boszorkányok leánygyermekére száll a mesteriség. Működésüket megpróbálják feltűnésmentesen végezni, minden tekintetben. Bár a legtöbb nem vét a Pyarroni Paktum szabályai ellen, vezetői kínosan ügyelnek a szervezet rejtve maradására - félnek attól, hogy a Szövetség megbízottai hajlamosak először cselekedni, és csak utána megvizsgálni a körülményeket. Céljaik tekintetében ez a csoport a leginkább heterogén. Vannak olyanok, melyek istenek, istennők szolgálatának szentelik tudásuk, mégsem papok. Sok Ellana és Noir, továbbá Orwella, és elvéve egy-egy meglehetősen különös filozófiát valló Adron-követő rendet találhatunk. Néhány rend komolyabb befolyás eléréséért küzd, de nem túl sok sikerrel. Elképzeléseik mellett ugyanakkor ismeretlenek is kívánnak maradni, félnek a látványos eredményektől, és csupán egyetlen központjuk van, nincs kiépült hálózatuk. Léteznek egy-egy speciális területre szakosodott rendek is; köztük sokan bájitalok készítésével vagy jóslással foglalkoznak magas szinten. Ez utóbbiak többsége nyilvános, tehát bárki segítségüket kérheti, mivel semmiféle vallási vagy politikai gondot nem jelentenek.

Több várost felölelő rendek. Ezek a szervezetek hasonlítanak a leginkább Toron vagy Krán igazi boszorkány rendjeire. A legnagyobb városokban - vagy legalábbis egy tájegység városaiban - vannak gyülekező helyeik, képviselőik. Gyakran kisebb-nagyobb befolyással rendelkeznek a város vezetésében, de hatalmukkal igyekeznek nem túl látványosan élni és visszaélni. Kevésbé rettegnek az Inkvizítoroktól, mint a kisebb szekták, de esetükben is fontos az óvatosság. Azok, melyek valóban feketemágiát alkalmaznak, vagy más módon haragítják magukra a Szövetséget, nem lehetnek hosszú életűek. A legtöbb szervezet vezetői ennek tökéletesen tudatában vannak, eszerint igazgatják tevékenységüket is. Gyakran nyújtanak segítséget a városoknak, természetesen kellő ellenszolgáltatás

fejében. Egyesek együttműködnek tolvaj vagy fejdász klánokkal, de az is megesett már, hogy egy-egy rend az embervadászoknak nyújtott támogatást. Ezen szervezetek közt sem ritka az istennőt követő, de Orwella hívók csak elvétve akadnak.

A fentiek ismeretében a KM könnyen kidolgozhat az elképzelt kalandhoz illő boszorkány rendet, különösen az első két csoportból. A harmadik csoport, a több várost felölelő szervezetek jobb megismerése céljából kerül leírásra az Eren hercegségében működő Stella Prosylens rend.

A Stella Prosylens története

A boszorkány rend P.sz. 3251-ben született, Masgar városában. Alapítója egy különös kalandozónő, Velyen Aralea volt. A nemesi származású lány Eren fővárosa mellett látta meg a napvilágot, P.sz.3214-ben. Apja többszöri ellenkezése ellenére kardforgatást tanult a család egyik várának fegyvermesterétől. Hamarosan maga is a vívás mesterévé vált, sok férfi is megirigyelhette volna tehetségét. Idegen volt számára az unatkozó udvarhölgyek élete, rátermettsége és kalandozó vére nem hagyta nyugodni egy pillanatra sem. 19 évesen hagyta el először hosszabb időre a család birtokát, hogy felkeresse a legendás várost, Eriont. Több héten keresztül csak a várossal és lakóival ismerkedett, majd úgy döntött, próbára teszi képességeit, és elszegődött egy többször halálosan megfenyegetett grófnő testőréül. Származását megkísérelte titokban tartani, de semmiképp sem tudta leplezni nemesi neveltetését. Két eseménytelen hét után a grófnő kezdett kételkedni a fenyegetés valóságában - a fejdász ekkor lépett színre. Velyen szerencséjére, a támadó meglehetősen tapasztalatlan volt, a megbízónak nem futotta alkalmasabb bérencre. A lány az utolsó pillanatban csapott le az orgyilkosra, a grófnő hálótermében. A szerencsétlenül járt támadót saját vérebe fagyva vitték el, de ezzel az események még nem értek véget. A következő támadás egy héttel ezután következett, ezt a grófi testőrség hiúsította meg. A fejdászt a kastélykertben fogták el, és cseppet sem kíméletes eszközökkel vallatták ki. Fény derült a megbízó kilétére, aki a grófnőt valamiféle homályos múltbéli esemény miatt szerette volna holtan látni. A grófnő jelen volt a vallatáson, a név hallatán elsápadt, majd félrevonult lakosztályába. Miután hosszasan beszélt férjével négy szemközt, útnak indult a megbízóhoz, két testőrrel és Velyennel. Az ereni lány tudta, hogy különös dolgok zajlanak körülötte. A grófnő láthatóan régi, ám kényelmes úti ruhát viselt, övébe hosszú, keskeny pengéjű tört tűzött; levedlette a kényelmes nemesasszony álarcát, teljesen megváltozott. Férfimódra ült meg a lovat, viseltes hátizsákban rendezte el felszerelését, szeme különös fénnel csillogott. A testőrlány ekkor már tudta, hogy végre igazi kalandban lesz része. Alig egy nap utazás után érték el a kisvárost, ahol a grófnő múltjából felbukkanó gyilkos lakott. Négyen lovagoltak a házhoz, majd a grófnő előre küldte egyik testőrt. Az épületből némi várakozás után fegyveres alak lépett elő, kardján a levágott testőr vére vöröslött. A grófnő jéghideg tekintettel mérte végig a férfit; láthatóan felismerte, akit keresett. A ház gazdája nem vesztegette az időt, azonnal a támadókra rontott. Velyen látta, hogy a testőr alig néhány pillanat leforgása alatt elveszti a párbajt, a segítségére sietett. Ezalatt a grófnő ajkát különös szavak hagyták el, a nemesasszony bal kezének mutatóujját az ellenfélre szegezte. Hirtelen száguldó tűzforgatag született a semmiből, és a testőrrel éppen végző férfi felé indult. Velyen nagyot sikoltva ugrott hátra, éppen időben, hogy megmeneküljön a hatalmas robbanástól, mely embermagas lángoszlopokba vonta ellenfelét. A grófnő megvető pillantással fordult meg, nem láthatta, hogy a varázslat nem végzett az áldozattal. A lángoló férfi utolsó erejéből a boszorkány felé vetette magát, előreszegezett kardja a nő szívét kereste. Velyen, zavarodottságából felocsúdva, még éppen félre tudta ütni a támadó pengéjét, így a grófnő csupán a vállán sérült meg. A testőrlány felvette a harcot a még mindig kemény ellenfélnek bizonyuló férfival. Ezalatt a boszorkány újra mágikus litániába kezdett, melynek végeztével a férfi fájdalmasat ordítva rogyott a porba, elejtve kardját. Velyen szinte gondolkodás nélkül használta ki a

pillanatot, pengéje bevégezte a mágia munkáját. Velyen elképedve meredt a grófnőre, aki csak halovány mosollyal viszonzta a lány megrökönyödését. A visszafelé vezető út során sok mindenre fény derült, a grófnő hosszan mesélte el eseménytelennek semmiképp sem nevezhető élete történetét. A kastélyba érve Velyen a kialakult fizetség helyett azt kérte a grófnőtől, hogy tanítsa meg neki az általa használt mágikus formulákat. A boszorkány először tiltakozott, mondván, életének ez a szakasza már évekkel ezelőtt lezárult, csupán a körülmények kényszerítették rövid visszaemlékezésre. Velyen azonban makacs volt, a grófnő pedig belátta, hogy az életét köszönheti neki - gondatlansága könnyen végzetes lépésnek bizonyulhatott volna. Így vették kezdetüket a tanulóévek. Négy esztendő kellett az alapok elsajátításához, mialatt Velyen csak az év egy-két hetét töltötte Erenben. A grófné lelkiismeretes tanító, a lány lelkes tanítvány volt. Velyen, miután maga is elsajátította a boszorkánymágia művészetét, tovább kalandozott. Évekkel később tért csak vissza szülőházába, de nem a családi birtokra. Masgar városában telepedett le, és hozzákezdett egy saját rend kiépítéséhez. Velyen Noir istennő tiszteletére kívánta létrehozni a boszorkány iskolát, mert úgy érezte, életét többször köszönhette az Álmok Istennőjének. Nemegyszer megesett, hogy a rá leselkedő veszélyeket előző éjszaka előre látta álmában, és megtanulta felhasználni a látomásokat. Egyre többször kapott segítséget az istennőtől, ezért döntött úgy, hogy az általa alapított rend is Noirt szolgálja majd. Ez a képesség a rend összes beavatottjának megadatott, a boszorkányok az igazán fontos veszedelmekről, ha előtte kimagaslóan szolgálták istennőjüket, álmukban tudomást szerezhetnek, különös látomások formájában. Masgar városának behálózása után a rend terjeszkedni kezdett, egyszerre két módon. újabb gyülekezeteket hoztak létre Eren legnagyobb városaiban, a fővárosban és Raveenben. Emellett a Masgar környéki kisebb városokban is központokat létesítettek, együttműködve a helyi tolvajklánokkal és Noir papokkal. Kölcsönösen segítették egymás tevékenységét, a Noir papok védelmet és támogatást, a tolvajok információt és fegyvereket kínáltak a boszorkányok bájitalaiért és mágikus segítségükért. Minden tökéletes összhangban működött; amit a nyers férfierő vagy a besurranó tolvajok sem érthettek el, ott a boszorkányok érzelmeket manipuláló mágijája megtette a magáét. A Stella Prosylens, mely erv nyelven hullócsillagot jelent, azóta is viszonylagos nyugalomban működik. Eren nagyobb városaiban vannak gyülekezetei, de az országhatárokon túlra egyelőre nem kíván terjeszkedni.

A rend felépítése, működése

A boszorkány rend vezetője a Nagyasszony, aki a Masgar városában működő, legnagyobb gyülekezet feje. A kisebb és nagyobb városok gyülekezeteinek is egy-egy vezetője van, ezek a Tisztelendők. A Tisztelendők felelősek saját gyülekezetükért, be kell számolniuk tevékenységükről a Nagyasszonynak. A Nagyasszony feladata egységet teremteni a rend különböző gyülekezetei közt, melyek leginkább a helyi érdekeknek megfelelően működnek. A Nagyasszony akkor jut igazán fontos szerephez, ha olyan döntés meghozatala válik szükségessé, mely több gyülekezetet is érint. Amennyiben a kérdés legalább a gyülekezetek háromnegyedével kapcsolatos, a Tisztelendők összegyűlnek, megvitatni a felmerülő problémákat - természetesen a Nagyasszonynak is jelen kell lennie, hiszen egy személyben a Masgari Gyülekezet Tisztelendője is. A kérdés eldöntése szavazással történik, ahol a Nagyasszonynak vétőjoga van - tehát ha azt mondja, nem, akkor a javaslat semmiképp sem kerülhet elfogadásra. Egyszerű módszer szolgál alapjául, hogy minden Tisztelendő szava nagyjából annyit számítson a szavazások alkalmával - és más esetekben is -, ahány taggal az adott gyülekezet rendelkezik. A gyülekezeteket tagszám szerint növekvő sorrendbe állítva, megkapjuk azt a számot, amennyit az adott gyülekezet Tisztelendőjének szava számít. Ez elsőre összetettnek tűnhet, de átgondolva nem az. így a legkisebb gyülekezet - növekvő sorrend első helyén - Tisztelendőjének szava csupán 1-et számít, míg a sorrendben 10-é természetesen tízet. Ez - amellett, hogy kedvez a nagyobb

közösségek döntéseinek - motiválja is a kisebb gyülekezetek Tisztelendőit a tagok számának növelésére. A tagok - helyesebben Beavatottak - három csoportra oszthatóak. Azok, akik csak tanulmányaik első lépéseit teszik meg, a Külső Kör tagjai. A tapasztaltabbak a Belső Kör Beavatottjai, a Tisztelendőt közvetlen segítő, legnagyobb tudású boszorkányok pedig a Legbelső Kör Beavatottjai. Ez a hierarchia minden gyülekezetben fennáll, bár megeshet, hogy Beavatottak még oly kevesen vannak, vagy annyira új az alakult kör, hogy nincsenek sem a Belső, sem a Legbelső Körhöz tartozó Beavatottak.

A gyülekezetekben a feladatok két részre oszthatóak. Mindenkinek vannak általános teendői, és személyre szóló feladatai. A rend sok szempontból hasonlóan működik, mint egy tolvaj klán. A felmerülő feladat elvégzésére az abban legjártasabbat jelöli ki a Tisztelendő, ha komoly nehézségek várhatóak. Amennyiben ettől nem kell tartani, inkább a tapasztalatok híján lévő, első vagy második küldetésüket teljesítő Külső Kör Beavatottjai kerülnek sorra. Ez könnyen elérhető sikereket biztosít számukra, és a mélyebb tudásúak idejét sem köti le. A gyülekezetek minden helyen jó kapcsolatban vannak a tolvajok, és egyes városokban a fejedelmek klánjaival, továbbá Noir papjaival. Természetesen ők is fontos szerephez jutnak a rend működésében. A boszorkányok sohasem fegyverforgatásban való jártasságukról voltak híresek, viszont olykor szükség mutatkozik efféle védelemre is. Ezt hivatottak ellátni a tolvajok vagy fejedelmek fegyveresei. A boszorkányok ezért cserébe mágikus tárgyakkal vagy elvégzett szolgáltatásokkal fizetnek. Noir papjaihoz egészen más viszony fűzi a rendet. Az istennő tolvaj-csempész-életművész papjai méltó társakra leltek az asztrálmágia használatában jártas boszorkányokban. Így sokkal könnyebben juthatnak a megfelelő információkhoz, és alkalmanként egy-egy kellemetlen érdeklődő is könnyebben tűnhet el.

A rend tagjairól

A Stella Beavatottjai nagy elővigyázatossággal ismertetik meg tudományukat kívülállókkal, azaz a jövőbeli tagokkal. A csatlakozni szándékozónak át kell esnie több próbán is, melyen asztrális képességei és a mágia iránti fogékonysága kerül felmérésre. A próbák általában erre kijelölt helyeken zajlanak, semmiképp sem a gyülekezet központjában, így elkerülhető, hogy a rejtékhely könnyen felderíthető legyen. A tagokat gyakran maguk a Beavatottak választják ki, akik képesek mágikus módszerekkel letapogatni az eljövendő jelöltek Asztrális és Mentális auráját. Ha elegendő fogékonyságot találnak az illetőben a boszorkányok tudománya iránt, megpróbálnak kapcsolatba kerülni vele. Természetesen a kiszemeltnek szép és fiatal nőnek kell lennie, különben nem lenne alkalmas a boszorkányok tudásának és mágiajának tökéletes használatára, elsajátítására.

Ha a kiszemelt ifjú hölgy érdeklődőnek bizonyult, és sikeresen teljesítette a rend vizsgáit, rövidesen elkezdheti mágikus és világi tanulmányait. E kettőt értelmetlen lenne szétválasztani, hiszen a rend, amelletts hogy a legeredményesebben igyekszik kihasználni a mágia nyújtotta lehetőségeket, a világi képzettségekre, ismeretekre is komoly hangsúlyt fektet. Ez korántsem véletlen, a rend Beavatottjai pontos ismeretekkel rendelkeznek az etikett, a tánc, a világi kultúra, az álcázás és színjátszás terén. Ennek oka, hogy küldetéseik során számos alkalommal kell más szerepét, alakját felvenniük, tökéletesen kell alkalmazkodniuk bármilyen környezethez.

Három év tanulás szükséges ahhoz, hogy az arra alkalmas tanítványból a Külső Kör Beavatottja válhassék. A beavatás ünnepélyes szertartás, melynek során a gyülekezet Tisztelendője avatja a sikeres tanítványt a Külső Kör tagjává. Ezután kezdődnek el a Beavatott életének kalandos évei. A rend küldetéseiből először csak a könnyűekben és veszélytelenekben kell részt vállalnia, később azonban kockázatosabb feladatok teljesítésére is alkalmasnak kell lennie. Ezek alatt az évek alatt a Külső Kör Beavatottai megismerkednek gyülekezetük minden tagjával, nem ritkán a rend más városaiban működő

szervezetekkel is. Végrehajtott küldetések, feladataik egyre újabb és újabb tapasztalatokat jelentenek, melyek teljessé teszik felkészítésüket ahhoz, hogy a Belső Kör Beavatottjaivá válhassanak. A szertartás - hasonlóan az elsőhöz - régi tradíciókra épülő, ünnepélyes esemény, melynek levezetése a Tisztelendő joga és feladata. A Belső Kör Beavatottai már sokkal nagyobb önállósággal rendelkeznek, mint annak előtte. A Külső Kör tagjaiként csupán a gyülekezet számára fontos feladatokban vállalhattak részt, nem indulhattak önálló útra. Ez a Belső Kör elérésével megváltozik. A továbbiakban is a rend érdekeit kell szolgálniuk, de minden tekintetben a számukra megfelelő módon és eszközökkel. Szinte teljesen szabadok, csupán sürgős veszélyhelyzetben kell visszatérniük rendjükbe, a Tisztelendő hívó szavára. Mivel a Beavatottak mindegyike Pszi alkalmazó, veszély esetén a gyülekezet Tisztelendője azonnal visszahívja az idegen földön tevékenykedő Beavatottakat, hogy együtt vehessék fel a harcot a fenyegetéssel. Ez meglehetősen ritkán fordul elő, ám különleges feladatokat sokkal gyakrabban kaphatnak a Belső Kör boszorkányai. Mindezek ellenére a Kör tagságának éveit a kalandozás idejének is nevezhetjük. A boszorkány végre lehetőséget kap, hogy próbára tegye saját képességeit, nem egy szervezet tagjaként, hanem önálló erő képviselve. A kalandozó boszorkányok többek közt Ynev tökéletesebb megismeréséért indulnak útnak, gyakran bejárják az északi birodalmak majd' mindegyikét, sőt, nem ritkán Dél-Yneven is találkozhatunk velük. Akár egyedül, akár kalandozó csapathoz csatlakozva tevékenykednek, rendjük és istennőjük, Noir ellen sohasem cselekszenek. Miután a kalandok már kellő tapasztalattal ruházták fel a boszorkányt, a rendhez visszatértekor - ha arra alkalmasnak találta - a Legbelső Kör Beavatottjává válhat. Ilyen tudású boszorkányok kevesen vannak minden gyülekezetben, még Masgarban is csupán hatan vagy heten. A Legbelső Kör Beavatottjainak vissza kell térniük gyülekezetükhöz, ismét a rend ügyeivel kell foglalkozniuk - most már nem mint egyszerű végrehajtók, hanem mint irányítók. Természetesen nekik kell végrehajtaniuk a legnehezebb, legkényesebb, legveszélyesebb küldetéseket is, melyek már nem csak a gyülekezet, de az egész rend szempontjából fontossággal bírnak. A legrátermettebb Beavatott akár Tisztelendő is lehet, ha a gyülekezetet vezető boszorkány valamilyen oknál fogva már nem képes ellátni feladatát. Az sem ritkaság, hogy a Beavatott azt a feladatot kapja, hogy alakítsa meg saját gyülekezetét egy eddig a hálózathoz kiharadt városban. Ez hát a tagok előmenetelének, életének lehetséges útja. Természetesen a boszorkány el is hagyhatja rendjét és gyülekezetét. Ez mindaddig nem jár súlyosabb következményekkel, míg nem cselekszik egykori társai vagy istennője ellen. Ez az önállóság csak a Belső Kör Beavatottjai számára adatott meg, a Külső Kör tagjai még teljesen a rend irányítása alatt állnak, a Legbelső Kör boszorkányai pedig vezető szerepük és felelősségük miatt nem távozhatnak egyik napról a másikra.

Kovács Adrián

Tépét vagy életet!!!

Buta vice, de néhány játékos (sajnos) a szerepjátékokban a legfontosabb pillanatnak a TP-osztást tartja. Persze, fontos dolog is ez, hiszen a karakter fejlődésének mércéje, és hát, ki ne szeretne szintet lépni. A KM-ek egyik nehéz feladata azonban a reális mennyiségű TP kiosztása egy kaland végén. Természetesen, ezt millió dolog befolyásolhatja, de most csak az egyikre akarok kitérni, nevezetesen a szörnyekért osztható TP-re.

Ez annál is fontosabb, mivel a Bestiáriumban kiadott szörnyek jelentős mennyiségű TP-t érnek, sőt, sokaknak talán az is feltűnt, hogy azoknak a szörnyeknek is nőtt az értéke, amelyekkel már a M.A.G.U.S.-ban is találkozhattatok. A legkirívóbb talán a sárkány, amely a csekély 30 000-ról 500 000 TP-re hízott. Ez már elég tekintélyes szám, hiszen tizenkettedik szint felett egy öt tagú parti két szintet lép tőle.

Bár megjegyzem, hogy szerintem egy öreg sárkánynak mert csak az ér ennyit - tizenötödik szint alatt semmiféle parti nem lehet az ellenfele. (Itt gyorsan megemlítem, bár nem tartozik a tárgyhoz, hogy kérdések érkeztek levélben: „Meg lehet-e sebezni Halálos ujj diszciplínával egy sárkányt?” A válasz NEM!!!)

De térjünk vissza a TPK-re. Mint látható, s ez nagyon fontos, a feltüntetett értékek maximálisak, tehát az adott teremtményért adható legmagasabb TP mennyiséget jelölik. És itt álljunk is meg egy pillanatra. Mi is az a Max. TP?

Fogós kérdés, ami számtalan vitát eredményezett a stáb tagjai között. Miután túljutottunk ezen a ponton, ami inkább csak játékfizikai kérdés volt, jött a második probléma: hogyan is határozzuk meg a max. TP mennyiségét egy adott szörny esetében?

Az első verzió szerint bonyolult számítások és táblázatok alapján határoztuk volna meg, de ez sajnos rendkívül szélsőséges eredményeket hozott, és sokszor kellett felülbírálni az eredményt. Ekkor újabb vita következett; ha úgymint felül kell bíráltni a számítást, ne is számolgassunk egyáltalán. Így született meg az a módszer, amely végül is a Bestiáriumban szereplő TP-ket eredményezte.

Meglehet, szubjektív módszer és a stáb véleményét mutatja a kérdéssel kapcsolatban, de szeretném felhívni a figyelmet: azok az értékek csak azt mutatják, hogy szerintünk mi a maximálisan adható TP azért a lényért; ettől a KM bármikor eltérhet, de döntését jól fontolja meg.

Hogy mi alapján határoztunk mi? Nos, megnéztük, hogy az adott teremtmény ellen hányadik szintű harcosnak leheMe esélye egy párviadalban, s e harcos adott szintjéről a következő szint eléréséhez szükséges TP mennyisége volt számunkra a mérvadó. Ha egyetlen harcosnak soha nem lehetne esélye az adott teremtmény legyőzésére „egy az egy elleni” küzdelemben, akkor parti „méreteken” kalkuláltunk.

Nos, tisztelt KM-ek, ismeritek tehát az adható legmagasabb TP mennyiségét - csakhogy ezt nem adhatjátok meg minden esetben.

A mi felfogásunk szerint akkor jár egy szörnyért a maximum, ha a szörny minden „fegyverét”, képességét beveti a harcban. Példa:

A Parti megszerzi Nikodremikus Nagy Sárkányölő Csíkos Kopjáját (Az istenekre, nehogy valaki írjon, mi ez és mik az adatai, ilyen fegyver NEM LÉTEZIK!). A Parfi lovagja nekiment az öreg sárkánynak, és beledöfi a NNSCsK-t. A sárkány a fegyver mágikus hatására egyetlen szegmens alatt feldobja a talpát, a Parti meg örülhet a kincsnak meg a félmillió TP-nek.

Nos, a kincsnek igen, a TP-nek semmiképpen. Mint a TP neve maga is mutatja, tapasztalat után jár. Vajon, hogyan tapasztalhat valaki bármit is egy sárkánnyal kapcsolatban, ha a sárkány még csak meg se bír mozdulni, máris halott?

Természetesen, a Parti felkészülhet a csata előtt, megismerheti könyvekből, leírásokból a sárkányok életét, harcmódorát, igazi elméleti sárkányszakértőkké válhatnak, ami bizony TP-t ér. De e TP mennyisége meg sem közelítheti a sárkányért adható maximális pont mennyiségét, mert egyetlen könyv sem adhat annyi tapasztalatot mondjuk a sárkány leheletéről, mint amikor a Karakter maga tapasztalja meg, mi is az. Egy könyv esetleg leírja: "a sárkány hatalmasat csap a mancsával"; a kérdés az, ezek után tudja valaki, hogyan kell e csapást elkerülni?

Tehát, ha a bestia - nem csak a sárkány, hanem bármely szörny - mindent belead a küzdelembe, és a csapat kis híján belepusztul az erőfeszítésbe, akkor jár a maximális pont. Azonban, amikor a második ugyanolyan

szörnyet gyilkolják meg (akár ugyanolyan nehezen, mint az elsőt), és ez is mindent bedob a küzdelembe, a maximális pont szerintem már nem jár, legfeljebb akkor, ha valami teljesen újat "mutat" a kérdéses jószág. Ha a huszadik medvét ölöm meg nagy kínkeservesen, az nem azt jelenti, hogy a medvék fejlődnek rohamléptekkel, hanem valószínűleg én vagyok az ügyetlen. E példát azért hoztam, mert pl. a medvére éppen nem jellemző, hogy új fegyverekkel vagy varázslatokkal lepi meg az ellenfelét.

Minél több ugyanolyan szörnyet öl meg valaki, annál kevesebbet fog érni a küzdelem. Egy minimális TP mindig járni fog érte, hiszen ha mást nem is, némi harci rutint lehet szerezni.

A dolognak a KM szempontjából van egy igen szubjektív része, a TP elosztása. A parti egyes tagjainak nem ugyanolyan tapasztalatot jelent egy szörny legyőzése.

Például, amikor egy harcos egy élőhalottal küzd, számára más irányú tapasztalat az, hogy csak ÉP-t lehet a szörnyön sebezni, mint egy varázslónak, aki apránként döbben rá: „Jé! Ez a varázslat se hat rá!”.

Visszatérve a harcosra, akkor sem jár neki max. TP, ha véletlenül mindig túlúti az élőhalottat - hiszen tisztában van azzal, hogy ütései elsöprőek voltak, máskor is történt már ilyen vele; nem fogja abban a küzdelemben újdonságként, tudásként konstatálni, hogy a „gyengébb” találatok nem sebeznek a dögön.

A varázslónak pedig meg kell próbálnia asztrálisan varázsolnia a jószágra, hogy megtudja, az bizony nem hat rá. Rész-TP-t érhet, ha valaki előre elmondja neki, hogy az élőhalottra nem hatnak bizonyos varázslatok.

Az eddig megemlített példák alapján kellene a KM-nek minden szörnynél eldöntenie, mennyit is ad egy-egy teremtményért, és azt hogyan osztja el.

Megjegyzendő, hogy TP-vel nem csak a tényleges csatában való részvételt lehet díjazni, hanem a csata előkészületeiért is adható pont, például a felderítésért, vagy a már említett kutatómunkáért. Ezek legalább olyan fontos összetevői egy sikeres összecsapásnak, mint a tényleges kardcsapások. Előfordulhat, hogy a csapat varázslója minden energiáját a csapat védelmére fordítja, és a küzdelemben tevételesen nem vesz részt, mégis badarság lenne azt állítani, hogy nem volt szerepe a csatában. Sőt, ha a védelmei nem bizonyultak hatékonyak, az bizony neki is igen keserű tapasztalat.

Kényes kérdés, vajon azok, akik túlélnek az összecsapást, de a csatából kiesnek (elájulnak), mennyi részt kaphatnak a küzdelemért járó TP-ből. Természetesen annak arányában, mennyi időt töltöttek a harcban, és tevékenységük mennyire járult hozzá a szörny legyőzéséhez.

Fontos, hogy a KM szava ezúttal is szentírás, a játékosoknak nincs joga döntését bírálni. Ne feledjük, a Karakter nem tudja, mi az a TP és szintlépés, csak azt tudja, hogy nő a tudása.

Az én véleményem szerint a végső cél az, hogy a KM már nem ad TP-t, hanem saját maga ítéli meg, mikor melyik játékos lépett szintet. Ez azonban csak nagy mesélői rutinnal valósítható meg. Addig is marad a TP, mint viszonyítási alap.

A szörnyekkel való küzdelem és az értük járó TP, egyes szélsőséges eseteket kivéve, nem a mese meghatározó részei. Jó volna, ha a fantasy-szerepjáték nem csupán szörnyvadászat lenne; ahogy a Bestiáriumban is olvashattátok - a szörnyek mindig különlegességek, ritkaságok legyenek.

Lidérc

Varázstárgyak és Ereklük

Gyűrűk és Tekercsek

Varázstárgyak

A varázstárgyak és ereklük között a legelterjedtebbek a gyűrűk és tekercsek. Nem tudni, miért alakult ez így - talán „viszonylagosan” könnyebb elkészíthetőségük okán, talán kis helyigényük és egyszerű, könnyed használatuk miatt. A varázshasználók - mágusok és főpapok - előszeretettel ajándékoznak efféle mágikus holmikat követőiknek, olykor jutalomképp, máskor egy-egy küldetés bevégzéséhez nyújtanak így segítséget.

A kalandozó, ha ügyessége egy kis szerencsével párosul, többször is lelhet élete folyamán ilyen tárgyakat, sőt lehet, épp az ő számára készít majd egyszer valaki tekercset, gyűrűt.

Van azonban néhány igen fontos alapszabály, amit illik tudni használatuk, viselésük során.

A gyűrűknek két fajtája ismeretes: az egyik (ritkább és értékesebb) korlátlan ideig használható, míg a másik típus csak meghatározott számú alkalommal. A második típusba tartozó gyűrűk töltete általában hét, kilenc, tizenegy, vagy huszonegy használatra elegendő - a kyr számmisztika szabályai szerint.

Tudni kell azt is, hogy egy kézen legfeljebb egy mágikus tulajdonságú gyűrűt lehet hordani (azaz egy kalandozó mindössze két varázsgyűrűt viselhet úgy, hogy azok működjenek). Amennyiben egyetlen kézre több gyűrűt is húznánk, egyik sem fejt ki hatását.

Megkülönböztethetjük a gyűrűket aszerint is, hogy hatásukat folyamatosan fejtik-e ki, avagy a kellő pillanatban aktivizálni kell őket. Ez utóbbi esetben a használatához ismerni szükséges az aktivizáló módot, amely lehet bűvige, esetleg egy mozdulat (pl.: a gyűrűt kétszer körbe kell fordítani az ujjon), netán gondolati parancs, ami pszivel adható ki.

Gyakran előfordul persze, hogy a kalandozó találta, „szerezte” a gyűrűjét, és fogalma sincs, mire és hogyan kell használni. Ilyenkor megint két lehetősége van. Az egyik, egyszerűbb, ám jóval kevesebb sikerrel kecsegtető és olykor veszedelmes mód, ha önmaga kezdi próbálgatni. Másik lehetősége, hogy keres valakit, aki mágia segítségével azonosítani tudja a gyűrűjét. Erre a papok és boszorkányok képesek csupán. A papok is több utat járhatnak: vagy Tárgyazonosító mágiát használnak, vagy Transz varázslatuk segítségével próbálnak közvetlenül az istenüktől segítséget kérni (ezt csak ritkán, nagyon nagy szükség esetén teszik meg, ha valami okból egyéb kísérleteik kudarcba fúltak).

A boszorkányok Eredetkutatás nevű varázslatukkal képesek tökéletes bizonyosságra jutni, amennyiben a tárgy erőssége nem haladja meg a 100-at. Amennyiben a tárgy erőssége ennél nagyobb, úgy a boszorkány mágiája csődöt mond.

Azoknál a varázstárgyaknál, ahol külön nincs leírva, a tárgy erőssége 90.

A tekercsek néhány dologban különböznek a gyűrűktől, noha alapvető működési és használati elveik megegyeznek. Tekercset akárhányat hordhat magánál a kalandozó, ám egyszerre csak egyet képes használni. A tekercsek sosem hordozhatnak állandó mágiát (kivételek az ereklyék): egy, három, hét, vagy tizenegy töltetük lehet. A töltetek kisütése között legalább fél órának el kell telnie, közvetlenül egymás után nem használhatóak a felszabaduló mágikus energiák.

Aktivizálásuknak három módozata ismert: a pecsét feltörése, a tekercs kigöngyölése, és a szöveg felolvasása.

A pecsét feltörése a legegyszerűbb, érthető, hisz elég egyetlen kis mozdulat és a tekercs hatalma működésbe lép.

(A feltörés 1 szegmens alatt végrehajtható).

Kigöngyöléskor a tekercset teljes felületében ki kell hajtogatni, s arrafelé mutatni, amerre hatni szeretnénk vele. Hátráltató tényező azonban, hogy hatását csak akkor fejt ki, ha valaki megpillantja - tehát az alanynak látótávolságon belül kell lennie, s jó fényviszonyok szükségeltetnek.

(A kigöngyölés 5 szegmenset vesz igénybe.)

A tekercs felolvasása kissé hosszadalmasabb (1 kör), azonban hatását mindenképpen kifejti. A felolvasásnak egyetlen feltétele van: a tekercs használójának olvasnia kell azon a nyelven, amin a tekercs íródott. A szöveg általában rövid mágikus formula, amit bárki könnyedén ki tud ejteni, s szerepe csupán az, hogy felszabadítsa a rúnákba zárt hatalmat.

A tekercsek mágikus azonosítására ugyanazok a szabályok érvényesek, melyek a gyűrűkre is vonatkoznak.

Az értéknél megjelölt ár a szabadpiaci árat jelöli, azonban csak viszonyítási alap, a KM kedvére eltérhet ettől felfelé.

Gyűrűk

Mágikus tulajdonságú gyűrűket csak és kizárólag aranyból, mithrillből és élő fémből lehet készíteni. Persze gyakorta előfordul, hogy a gyűrű készítője próbálja álcázni ékszerének mágikus voltát, s ezért különböző módon elszínezi a már kész tárgyat, ám ez a fenti tényen mit sem változtat. A gyűrűk azonosításakor ugyancsak jó támpontot adhat, hogy az állandóan működő gyűrűkbe valamilyen tiszta drágakövet kell foglalni, míg a csak töltettel rendelkezőknél ez nem követelmény.

A védelem gyűrűje

Típus: állandó

Hatásmechanizmus: folyamatos

Erősség: 105

Érték: 1500 arany

Három egymásba fonódó aranykarika, melynek közepébe egy legalább borsónyi méretű rubint ágyaztak. Hatását azonnal kifejti, amint valaki az ujjára húzta, és mindaddig megőrzi, míg hordozója le nem veszi. A legismertebb gyűrűket úgy készítették el, hogy csak valamely Jellem képviselőin segítsenek, ha más jellemű próbálja használni őket, nem aktivizálódnak.

Viselőjének Egészsége megnő 1 ponttal, Méregellenállásához +2-t adhat, és VÉ-je is nő 10-el. Amennyiben a gyűrű viselője Védekező Harcba megy, a VÉ +15-el nő, és nem kell Állóképesség próbát dobnia, ha ÉP-inek száma négy alá csökken, és nem ájul el, ha elfogynak az FP-i.

A légiesség gyűrűje

Típus: 21 töltet

Hatásmechanizmus: gondolati parancsra működik

Erősség: 120

Érték: 900 arany

Mithrillből kovácsolt vastag karika, amelybe topáz lapkákat illesztettek. Igen feltűnő és nehezen összetéveszthető gyűrű, mert a topáz lapocskákat nem szabad semmivel sem elrejteni. Hatását huszonegy ízben képes kifejteni, egy alkalommal legfeljebb negyed órán keresztül. Hordozójának gondolati parancsára aktivizálódik és ugyancsak a gondolati parancsra szünteti be hatását. Amennyiben az egy töltetnél meghatározott negyedórán belül nem "kapcsolják ki", automatikusan belekezd egy újabb töltet felhasználásába. Ha egy töltetet elkezdtek használni, hiába állítják le a hatóidőn belül, a töltet mágikus energiái szertefoszlának, azaz legfeljebb 21 alkalommal fejt ki hatását, egy-egy alkalommal maximum negyed óráig.

Használata folyamán, a gyűrű hordozója III. fokú légies állapotba kerül (lásd. Természetes Anyag Mágiaja, Légiesség.)

Látógyűrűje

Típus: 11 töltet

Hatásmechanizmus: mozdulatsorra aktiválódik

Erősség: 88

Érték: 750 arany

Vékony, rúnákkal díszített aranykarika, melyben két-három smaragdszilánkot foglaltak. Két jobbra fordítás a gyűrűsujjon aktivizálja a mágiát, míg egyetlen balra fordítás megszünteti a hatását. Tizenegy töltetét a fentebb (A légiesség gyűrűjénél) leírt módon lehet felhasználni.

A gyűrű hatása igen közkedvelt, viselőjét negyedóra időtartamra az ultralátás képességével ruházza fel.

Figyelem! Amennyiben a gyűrű hordozója több, mint három töltetet használ fel, 35% esélye van arra, hogy megvakul. Ez az esély minden további töltet felhasználásakor +10%-al nő.

Vékony, rúnákkal díszített aranykarika, melyben két-három smaragdszilánkot foglaltak. Két jobbra fordítás a gyűrűsujjon aktivizálja a mágiát, míg egyetlen balra fordítás megszünteti a hatását. Tizenegy töltetét a fentebb (A légiesség gyűrűjénél) leírt módon lehet felhasználni.

A gyűrű hatása igen közkedvelt, viselőjét negyedóra időtartamra az ultralátás képességével ruházza fel.

Figyelem! Amennyiben a gyűrű hordozója több, mint három töltetet használ fel, 35% esélye van arra, hogy megvakul. Ez az esély minden további töltet felhasználásakor +10%-al nő.

Tekercsek

A tekercseket általában papiruszból, vagy fiatal állat különlegesen cserzett bőréből készítik. Már maga az alapanyag előkészítése is nagy elővigyázatosságot és a mágikus tanokban való jártasságot igényli. Az megtisztított és kellőképp preparált anyagra tintával írják fel a varázsejteket és rúnákat, ezek lesznek a mágia hordozói. A tinta is különleges, a hatás elérését segítő drágakő finomra őrölt porát kell belekeverni.

A tekercsek egyetlen komoly hibája, hogy megsérülésük (szakadásuk, égésük, kilyukadásuk) esetén azonnal kifejtik hatásukat. Ezt ráadásul kontrollálhatatlanul teszik, és úgy, hogy minden töltetük egyszerre szabadul fel.

A megsemmisítés tekercse

Típus: 1 töltet

Hatásmechanizmus: pecsét feltörése

Erősség: 104

Érték: 600 arany

Barnára pácolt papirusz tekercs, melyen jól látható a fekete, kénsárga, vagy bíborszín pecsét. A tekercs feltörésekor 15k10 Sp veszteséget okozó mágikus robbanás pusztít a 8 méter sugarú körben. A tekercs hordozója védett a robbanástól, azonban rajta kívül mindenki más sebződik, és a tekercs is megsemmisül. Hírlík, hogy egyes toroni boszorkánymesterek elkészítették a Megsemmisítés tekercsének olyan változatát is, amely 25k10 Sp-nyi robbanást képes előidézni, 30m sugarú körben, ám nem kíméli a tekercs felhasználóját sem.

A karaktereknek 3% az esélyük, hogy a megtalált tekercs épp ebből a fajtából való.

A légelemek szőlítő tekercse

Típus: 3 töltet

Hatásmechanizmus: felolvasás

Erősség: 110

Érték: 4000 arany

Fiatál gödölye bőrére tetovált nagyhatalmú varázstekercs, melynek színe minden esetben égbék, általában smaragdszínű selyemkötéllel kötik át. Felolvasásakor Levegő elementál harcos jelenik meg, és harminc körön keresztül teljesíti megidézője parancsait. A Levegő elementálok nem kedvelik a Halál jelleműeket, ezért, ha a megidéző ilyen jellemű, a parancsait csak vonakodva, késlekedve teljesítik, s mindig megpróbálják szavait kiforgatni, megtalálni azt a módot, ahogyan a legkevésbé hasznos a cselekedetük.

A félelem tekercse

Típus: 7 töltet

Hatásmechanizmus: kigöngyölítés

Erősség: 80

Érték: 800 arany

Feketére cserzett óriáskígyó bőre, melyre vérvörös színnel a rettegés rúnait rótták. Kigöngyölés után azonnal kifejti hatását, aki megpillantja Asztrális ME-re jogosult 80-as erősítés ellen. Ha ME-je sikeres, a tekercs nincs rá hatással. Amennyiben elvétí AME-jét, a boszorkány Rettegés varázslatánál leírtak érvényesek. A tekercs akkor is kifejti hatását, ha infra- vagy ultralátással néznek rá. A mágia 6 körön keresztül érvényesül.

Amennyiben a tekercs megsérül, és a hét töltet egyszerre szabadul fel, úgy a látótávolságon belül állók 160 erősség ellen kell AME-t tegyenek, mely elvétele esetén visszavonhatatlanul megörik és a boszorkánymesteri Agyhalál és Sötét gyalázás hatásai érvényesülnek rajtuk.

Ereklyék

FIGYELEM! Az ereklyékre vonatkozó alapvető információk a RÚNA I. évfolyamának 5. számában találhatók!

Tekidia gyűrűje

Ego: 75

Jellem: káosz, élet

Kommunikáció: emocionális

Tekidia Mey Twaalreth Ynev Hatodik (Káosz) korának neves személyisége, Berkano sötét boszorkányrendjének mesternője volt. A legenda szerint kétszáz évig élt, és egy félaquir Korcsot választott párjául - talán ez magyarázza, hogy bilincset formázó ónixköves gyűrűjének hatalma az Ediomadból elragadott varázsszerekével vetekszik. Eredeti rendeltetése bizonytalan. A bölcsek némelyike szerint Tekidia azért készítette, hogy semlegesítse vele az ágyába fogadott Korcs másvilági energiáit, hogy ne kelljen elpusztulnia egy-egy indulatból felcsattanó hatalomszó hallatán. Mások a hatodkori szexuálmágia agyafűrt relikviájának vélik, s odáig merészkednek, hogy kijelentik: a boszorkányúrnő e gyűrű segítségével kötötte magához a földmélyi világ vonakodó teremtményét.

Tény, hogy aki ezt az ötvösremeket viseli, bizonyos befolyásra tesz szert az aquirfajzatok felett. Az ónixban megkötött mágia hatása a hetedkori varázslatok közül leginkább az Engedelmesség - állatok nevű litániára emlékeztet, de természetesen nem azonos vele: az ereklye felmutatásakor tüstént működésbe lép, hatótávja 30 méter, időtartama állandó, ellene ME nem tehető. Az aquir Hatalomszavak elleni védetséget oly módon fokozza, hogy hatásuk ellen +20-szal ME tehető, melynek sikeressége esetén a szó nem fejt ki hatását.

Tekidia gyűrűje kincs lehetne valamennyi Ediomadot járó felvilági portyázó számára - sajnálatos tény azonban, hogy a mesternő lelkének lenyomatát hordozza. Az a Rend jellemű játékos, aki magához veszi, 24 óránként asztrális ME-t köteles tenni a Kis Arkánium rituáléjára, az Intő jel-re emlékeztető mágia ellen (a hatásokat lásd M.A.G.U.S. 137. old). Ha az átélt szörnyűségek súlya alatt görnyedezve sem hajlandó megválni a gyűrűtől, a harmadik napon már az ereklye Egója ellen kell felvennie a harcot, s kudarc esetén Tekidia bábja, lélek nélküli, eleven hulla válik belőle.

Hannemar papirusza

Ego: 89

Jellem: káosz

Kommunikáció: emocionális

Dereg Hannemar, a P.sz. II. évezredben élt utazó és földrajztudós alakját számos legenda övezi. A hagyomány szerint egyike volt azon keveseknek, akik eljutottak az Isteni Igazság Forrásaként emlegetett kolostorhoz, ahol Ynev kalandozóinak minden cselekedete számon tartatik - ám a falak közé csak élete utolsó órájában nyert bebocsátást, s testét is itt helyezték örök nyugalomra.

A neki tulajdonított tekercsről a P.sz. 3458-ban esik először említés. Mondják, egy erioni kereskedő ötvenezer aranyat fizetett érte egy meg nem nevezett kóborlónak, aki az ezt követő két esztendőben nagy lábon élt a Kalandozók Városában, majd egyik napról a másikra eltűnt, és vissza sem tért többé. A kereskedőnek és öt hajóból álló magánflottájának eltűnése sokkal kisebb visszhangot keltett: egyes források szerint északnak indultak, hogy a Mer'Daray-t átszelve, úgyszólván egész

Észak-Ynevet megkerülve jussanak el a Quiron-tengerre, ahol - a szóbeszéd szerint - nagy titok és felmérhetetlen gazdagság várta őket.

A bölcsek a századok során összegyűjtött adatok alapján arra a következtetésre jutottak, hogy Hannemar a mitikus kikötőváros, Arguren helyét (bővebben lásd Wayne Chapman Észak lángjai II. kiadás függeléke) jelölte meg papíruszán, melyet titokzatos hatalmak utóbb, vagy még az ő életében mágikus hatalommal telítettek. A titok birtokosa szabadon értékesítheti az ereklyét, melyet az abból sugárzó 50-es erősítésű Meggyőzés varázs (lásd M.A.G.U.S. 134. old) jelentős mértékben megkönnyít, élvezheti az anyagi jólét összes hetedkori áldását - ám csak ideiglenesen, maximum két esztendőn át. Az eltűnési esetek bizonyítják, hogy mindazok, akik a tekercsre pillantanak, bizonyos idő elteltével leküzdhetetlen vágyat éreznek, hogy, akár gyalogszerrel, útra keljenek Arguren felé, ahonnét - a távolság, a megpróbáltatások, avagy a célnál leseledő iszonyat miatt - sosem térnek vissza többé.

Tárgyazonosítás

Szféra: természet, lélek

Mana pont: 19

Erősség: 80

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: 1 tárgy

Mágiaellenállás: speciális

Ez a papmágia a Kis Arkánium Rituáléi közé tartozik. Segítségével a pap képes meghatározni egy mágikus tárgy tulajdonságait, használatának módját, (amennyiben van) tölteteinek számát.

A papnak az oltárára kell helyeznie, a vizsgálni kívánt tárgyat, és felette kántálni a varázslat szavait. Amennyiben a tárgyba foglalt mágia erőssége meghaladja a varázslat erősségét, úgy a pap hibás eredményre jut. (A valótlanságot a KM találja ki). A pap nem lesz tudomással arról, hogy varázslata sikerrel járt-e.

A Tárgyazonosítás nem működik ereklyékre, és olyan tárgyakra, amelyekbe lélek van zárva.

A varázslat 2 Mana-pontonként 1E-vel erősíthető.

Lord Critai

A Kárpit mögött

Jegyzetek a túlvilágról

A Tűlvilág

„Sokakat érdekel, hogy miképp alakul egy ember sorsa Yneven, ha egyszer meghal. Tudjuk, hacsak nem követett el valami ostobaságot, úgy visszakerül a reinkarnáció körforgásába, de azt is tudjuk, hogy halála után istene „mennyországa” netán „poklába” kerül. A két állítás látszólag ellentmond egymásnak.

Valójában van logikus magyarázat, igaz e logikát Ynev papjai az esetek döntő többségében megpróbálják a misztika kódéba burkolni...”

A hit és viszonyai

„...**L**ássuk be, a hit önmagában nem elég. Legalábbis nem mindenre. Szükség van rá, hogy a hit tárgya, azaz az isten létező, hatalommal rendelkező lény legyen.

Persze vannak olyan papok - ebből kifolyólag hívők is -, akik nemlétező istenekben, démonokban vagy angyalokban hisznek, s tőlük várnak támogatást. Már életükben is számtalan mellőzés és balsiker jut osztályrészükül - csak a Kis Arkánium Litániáit használhatják -, ám halálukkor jön az igazi meglepetés. Mégpedig igen csúnya meglepetés. Mielőtt azonban bővebben kitérnénk az "álhitűekre", lássuk, hogy is néz ki a születések és halálok körforgása, miféle túlvilági tapasztalásokat lehet (és kell) szereznie egy halandónak, és hogy milyen valójában a hívő kapcsolata istenével!

Az univerzumban számtalan (végtelen sok) lélek van. Végtelen sok emberlélek, hogy pontosabban fogalmazzak, mert némely ősbibb faj lelkeinek száma egy kézen megszámolható, némely fiatalabb faj pedig az újjászületések körforgásán keresztül jut el lelkének emberré válásához. A lelkek származására vonatkozóan nem vagyok pontos (és elfogadható) magyarázatok birtokában. A Tudás - ha volt is efféle tudás -, nemcsak nekem, de talán Ynev egyetlen bölcsének sem adatott meg. Amire mindannyian támaszkodhatunk, az nem egyéb legendáknál, teremtménymítoszoknál, ráadásul ahány vallás, annyiféle külön misztikus magyarázat. Épp ezért nem foglalkozom a kérdéssel: lelkek vannak, voltak és lesznek, mindenki elégedjék meg ennyivel...”

A lelkek

„...**A** lelkekre az isteneknek sincs állandó, örökérvényű befolyása. Ez az eretnek kitétel - mely kétségtől igaz -, már régen az inkvizítorok kezére juttatott volna, ha nem óvom kellőképp az irhámot, ezzel azonban senki nem óhajtok untatni. A papok, legyenek bármilyen rendűek vagy rangúak, és bármely isten szolgái, szóval a papok ezt sosem vallanák be, pedig igen jól tudják, hogy így van. Némelyik persze reménykedik, talán önmagát is csalja, ám ez a pusztán tényen mit sem változtat.

A lelkekre egyedül az univerzum egyetemes törvényei érvényesek, ezekből is számtalan van, ám csak néhány érdekes a mi szempontunkból.

Amikor egy lélek testet kap és megszületik, az anyagi síkon semmiféle kötés nem terheli. E kitételem igencsak általános, és vannak szépszámmal kivételek, ám mielőtt sorra keríteném ezeket, be kell mutatnom az általános gyakorlatot.

A lélek minden újjászületéskor fokozatosan kötődni kezd valamely égi hatalomhoz. E folyamat gyorsaságát sok minden befolyásolja. Meghatározó lehet, hogy előző életében mennyire volt komoly szerepe a vallásnak. Ugyancsak fontos, hogy a reinkarnáció folyamán emlékeit veszített léleknél mennyire tökéletes ez az emlékezetvesztés - a sors akaratából (és az istenek praktikai folytán) előfordulhat, hogy emlékképek, érzetek, elhivatottság szivárog át az újszülött tudatalattijába, s ez felgyorsíthatja, egyben meghatározza új életének kötődéseit.

Valójában tehát nem történik más, minthogy a nevelés, a környezet és a fentebb említett egyéb okok miatt a porhüvellyel rendelkező lélek - nevezzük most már embernek - szabad akaratából, avagy a körülmények kényszerítő ereje által eldönti, mely isten hatalmának veti magát alá, hitével (a lélek energiájával) mely istenséget támogat. Amint e kötés létrejön, a lélek sorsa a választott istenség kezébe kerül. Nem örökre azonban, csupán rövid anyagi síkbeli létezése idejére, s halála utáni létezésének töredékére. Hogy halála után meddig tartozik istenéhez, megint csak sok mindentől függ. Erre később még kitérek. Egyenlőre legyen elég annyi, hogy bizonyos idő elteltével lefoszlik e kötés, s a lélek megint szabadabbá válik.

Azzal, hogy az ember istent választ magának, elkötelezi magát, s ezzel istene kezébe adja önnön lényegét, tehát önmaga választja urát, mundán pályafutásának patrónusát.

Tudott dolog, hogy az égiek hatalma nagyban függ híveik számától. E tény azonban nem árt boncolgatnunk. Egy isten hatalma nem lesz csekélyebb attól, ha nincsenek hívei, pusztán nem talál magának (és hatalmának) utat azon anyagi síkra, ahol nem ismerik vagy tisztelik őt. A lelket istenéhez kapcsoló kötés két irányú, az égi hatalmasság energiát nyer ebből a láthatatlan fonálból, s e fonalak sokaságán keresztül tudja hatalmát visszasugározni. Minél erősebb e kötés (minél nagyobb az ember hite), annál nagyobb hatalommal bír felette az isten. Ez persze nem jelent feltétlen jóindulatot...

Lássuk, mi történik az emberrel, ha már megvan a kötése. Éli életét, s ki gyakrabban, ki ritkábban segítségért foháskodik megpróbáltatásai során. Segítséghez joga van - ámbátor némelyek szerint ezen állításom eretnokség -, hisz ő cserébe hitet ad egy életen keresztül, vagyis energiát. Fohásza olykor meghallgattatik, máskor az ürbe kiáltott pusztá szó marad. Ez azonban nem függ attól, betartja-e istene erkölcsi tanításait - még véletlenül sem. A papok persze ezt tanítják, s a látszat gyakorta igazolja szavaikat, a rettentő igazság mégis más.

Az istenek valójában - noha megtehetnék - nem kísérik figyelemmel minden halandó sorsát. Vannak persze kitüntetettek - százezerből egy -, ám ez pusztá szeszély. A segítség kérdése ennél sokkal prózaibb. Minél erősebb a lelket istenéhez kapcsoló kötés, minél vastagabb e fonál, annál könnyebben utat talál az isten hatalma az anyagi síkra, ezen belül is az emberhez. Ezenfelül minél vastagabb a kötés, annál könnyebben, világosabban érzékeli az isten a hozzá szóló fohászt, s ez felkeltheti figyelmét. Látjuk tehát, hogy a hit a fontos (a lélek energiája), s nem az, hogy az ember betartja-e a ráért parancsolatokat. Hogy mégis gyakorta az ellenkezője látszik, annak igen egyszerű a magyarázata.

Az ember igen különös jószág. Ha hite, tisztelete erős, ezt szinte mindig úgy éli meg, hogy elfogadja istene szolgáinak tanításait, míg ha hitében renyhe, úgy nem törődik velük. Ettől tűnhet úgy, hogy a vétkezőkön nem segít istenük, a buzgó vallásgyakorlókön pedig igen.

Előfordul azonban - s magam is több példát ismerek -, hogy valaki igen erős hittel (így vastos fonállal) rendelkezik, ám a papok tanítására ügyet sem vet, s istene megsegíti, mint ahogyan az sem ritka, hogy a buzgó, szabályok közt élő, kinek a vallás és a hit mit sem számít, csupán megszokás, netán képmutatás, bármennyire is papoknak tetsző életet él, ha megszorul mégsem számíthat istenére. Ráadásul, mint ahogy mondtam, ez nem azért van, mert az égiek híveik lelkébe látnak, s így jutalmaznák a lélek igaz avagy hamis voltát. Pusztán egyetlen misztikus fonal vastagságának kérdése az egész..."

A halál és ami utána jön

„...**N**os az emberízling éli életét, amelynek egyszer csak vége szakad. Akár természetes módon, akár erőszak által, a lélek kiszabadul anyagi testéből. A halál pillanatában a kötés nem szakad el - mitől is szakadna -, s a lélek, most már minden anyagi gáttól mentesen, istene hatalmába kerül. A halál pillanata kiemelkedik minden időpillanat közül, az isten ekkor figyel fel igazán a lélekre - elvégre akkor már nem más, mint tiszta energia.

A papok úgy mondják, ekkor a lélek megmérettetik, bűnei és erényei összevettettek, s az isten eldönti, saját síkjára, vagy valami különösen ocsmány síkra küldje-e, amit nyugodtan nevezhetünk akár pokolnak is.

Nem arról van itt szó, hogy azt figyelné bármely istenség, miképpen viselkedett az egykor volt ember. Sőt. Azt vizsgálja, milyen vastos a fonál, ami hozzá köti a lelket, azaz egy anyagi élet folyamán mennyi energiát kapott tőle. Ha sokat, úgy saját síkjára - amit olykor mennyországnak is neveznek -, magához emeli, ám ezt nem elsősorban jutalmazásképpen teszi. Ó, dehogy! Az isten, látván, hogy erős

fonállal kapcsolódtak hozzá, feltételezi, hogy következő életében is ekképp tesz a halandó, hogy bárkit is tisztel, sok energiával látja majd el. Mindent elkövet hát azért, hogy a lélek következő életében is őt tisztelje, neki sugározza hite erejét. Ezért emeli maga mellé a „mennyországba”, mert az az idő, amit ott eltölt - valóban igen kellemesen -, mély hatást gyakorol a lélekre, s alapja lehet kötődésének következő életében.

Éppen ennyire önös érdekből juttat egynémely lelket „pokolra” az isten. A hit, a vallásosság kétélű dolog. Ha valaki buzgón hisz egy, az élet szabadságát, a rend szükségességét hirdető istenben, s emellett öl, rabol, gyilkol, tehát megcsúfolja a papok tanításait, az természetesen visszatetszést válthat ki a többi hívőből, ami a hit fonalának vékonyodásához vezet - vagyis az isten hatalma csökken.

Szándékosan nem nevezek meg különböző vallásokat, pedig könnyebb volna úgy példákat állítanom - ám sosem tudhatom, hogy mikor lepleződik le személyem...

Szóval az olyan lelkeket, akik viselkedésükkel - legyen hitük (fonaluk) bármilyen vastag - más lelkeket elriasztanak az istentől, az égi hatalom a „pokolra” juttat: egy olyan helyre, amely kínjaival taszítja a lelket attól, hogy következő élete folyamán ismét hívő legyen, s tovább riassza a valóban értékes hívők sokaságát.

Az tehát, hogy valaki kellemes helyre, avagy kínokkal telire jut, nem csupán attól függ, hogy milyen erős volt hite, hanem attól is, hogy cselekedetei károsak, netán hasznot hajtók az adott isten számára.

Mint már mondtam, a lélekről bizonyos idő elteltével lefoszlik az istenéhez kapcsolódó kötés. Ekkor elszakad az univerzum síkjaitól, és a Sors és Idő által uralt Nihilbe kerül. Egyenlőre még elképzelésem sincs arról, hogy mennyi időt tölt itt a lélek - gyanítom, az időnek ehelyütt nincs szerepe -, de tény, hogy egyszer, talán szabad akaratából, visszakerül az újjászületések körforgásába.

A Nihilben kitörlődnek tudatos emlékei, azaz inkább kikristályosodnak, és csupán az emlékek esszenciái kerülnek a megszületendő ember tudatalattijába.

Értekezésem további része, a kivételekkel, míg a harmadik könyvben leírtak gyakorlati tanácsokat kívánnak adni, hogy miképp fordíthatjuk magunk javára, a már megismert isteni alku szabályait. Ám mielőtt bárki tovább folytatná az olvasást, had figyelmeztessem, a mágia veszedelmes út, s nem mindegyik isten nézi jó szemmel, ha megpróbálják kijátszani...”

Részletek Astoreia Mideas: Alku a Halállal c. munkájából, mely P.sz. 3517-ben került az Inkvizítorok Szövetségének kezére. A jegyzeteket Hinemus Cottera készítette, a Rendfőnöki Avatottak számára.

Szerző nem volt feltüntetve

Karakterformálás

avagy nem lehet mindenki hibátlan

Sajnos, tapasztalataim azt mutatják, hogy egyes játékosoknál a karakteralkotás kimerül a képességek kidobásában. Ez természetesen izgalmas része a játéknak, de nem elegendő a szerepjátékhoz. Magának a figurának a kidolgozása sok esetben a sztereotípiák szintjén marad: megjelennek a Conan-barbárok, a jellegtelen Szürke Egerész-tolvajok, vagy a fiatal de ambiciózus, titokzatos Raistlin-szerű varázslók.

Kezdő szerepjátékosok számára valóban nem könnyű a feladat. Talán segítségükre lesz a következő táblázat, amely olyan tulajdonságok „kidobását” teszi lehetővé, amelyek néha ugyan hátrányosan érintik a karaktert, de az igazi szerepjáték felé vezető út első lépcsői lehetnek.

De lássuk, hogyan is használhatjuk e táblázatot!

Legelőször is, a KM eldönti, kívánja-e alkalmazni a táblázatot. Aztán a többiek eldöntik, melyik módszert fogják használni. Mindegyik Játékos maga határozza meg, hogy a kockákra bízsa e a döntést, vagy saját maga választ.

A dobásnál nincs sok magyarázni való. A felhasználó mind a három táblázatból dob egy tulajdonságot, és azokat feljegyzi a karakterlapjára. Ezek után, a játék során mindig a kidobott tulajdonságok alapján játszik, azoknak megfelelően személyesíti meg karakterét.

A második, a választásos módszer. E szerint a játékos választ egy pozitív tulajdonságot. Mint látható, a „pozitív” és a „negatív” táblázatok Tizedekre vannak beosztva. A Tizedeknél feltüntettük, hogy az ott található tulajdonságok mennyit érnek pontban. A negatív tulajdonságok nem kerülnek annyiba, mint a jó tulajdonságok, ez a „Tápolás” elkerülése miatt van így. Ezek után a „negatív” táblázatból a KM ugyanannyi pontért választ a játékos számára, úgy, hogy a Játékos által választott előnyös tulajdonságot kellőképpen ellensúlyozza. A semleges táblázatból ez esetben is dobni kell. Az eredményt nem kell a többi játékos tudomására hozni, sőt, a legjobb, ha ezt a KM meg is tiltja.

Lényegében tehát három táblázatról van szó. Az első a negatív tulajdonságokat, a második a semleges, a harmadik a pozitív tulajdonságokat tartalmazza. A dobás 1k100.

Azokban a Tizedekben, ahol a súlyosságot külön dobással kell megállapítani, a második, vagy választásos módszernél is e módszert kell alkalmazni, pl. Allergiák.

Még egy megjegyzés. A KM-nek joga van arra, hogy a táblázatok által meghatározott eredményt felülbírálja, ha pl. a játékos kasztjával vagy fajával teljességgel összeegyeztethetetlen, vagy ha a két táblázatban kijött eredmények ütik egymást (Pl: „Negatív” tábla képességcsökkenés, „Pozitív” tábla ugyanazon képesség növelése). Ilyenkor új dobást rendelhet el. (Pl. klausztrofóbiás törpe)

A KM-nek itt is van felülbírálni joga, ha úgy érzi, a kidobott tulajdonságot üti a Karakter személyisége. (Pl. Koszos, 3-as szépségű orkot egyetlen törpe se találna megnyerőnek)

I. „Pozitív” Táblázat

1- 4. Tized

1-39

-

5. Tized (1. pont)

- 40** A Karakter hozzáadhat egyet az asztráljához, ha asztrális képességpróbát kell dobnia, mert átlagon felül tud uralkodni magán.
- 41** A Karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte, amennyiben Szépsége legalább 12, 1 E-s Vágy mozaiknak felel meg. Ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a Vágy duplázódik. A Vágyakozás Erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a Karakter szépsége a fent feltüntetett minimum Szépség fölött van.
- 42** A Karakter első pillantásra megnyerő, szimpatikus alaknak tűnik, a NJK reakciója, ha a helyzet másképp nem indokolja, mindenképpen pozitív.
- 43** A Karakter jó emberismerő, első véleménye valakiről 10k10 %-ban helytálló. Ez az érték a Karakter indulásakor dobandó ki, és a Karakter élete során már nem változik.
- 44** A Karakternek fantasztikus az arc- és névmemóriája, mindenkit képes megjegyezni.
- 45** A Karakternek átlagon felüli a vizuális emlékezete. Egy helyiséget, képet, látványt 100%-os hűséggel képes felidézni, akár évek múlva is.
- 46** A Karakternek rendkívüli a szövegmemóriája. Első hallásra képes hosszabb szövegeket megjegyezni és bármikor szó szerint idézni.
- 47** A Karakternek kiváló az ízlése az ételek és italok terén, véleménye az ismerősei számára mérvadó e téren.
- 48** A Karakter kiváló szakács, ha 10 Kp-t rákölt, igazi mesterszakácsná válhat.
- 49** A Karakternek igen kellemes az orgánuma, az NJK-k reakciója egy kicsit pozitívabb, ha beszél velük.

6. Tized (2. pont)

- 50** A Karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte, amennyiben Szépsége legalább 13, 3E-s Vágy mozaiknak felel meg, ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a Vágy duplázódik. A Vágyakozás Erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a Karakter szépsége a fent feltüntetett minimum Szépség fölött van.
- 51** A Karakter tud bánni az állatokkal, az Idomítás Képzettség Alap- és Mesterfokának elsajátításához a fele Kp mennyiség is elegendő.
- 52-59** A Karakter tehetséges valamelyik Képzettségben, hogy melyikben, azt a KM határozza meg (a legjobb, ha valahogy kidobja). E Képzettségre a Karakter kap +10 Kp-t, amit akkor kap meg ténylegesen, amikor 1 Kp-t rákölt a saját Kp-fiből.

7. Tized (4. pont)

- 60** A Karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte, amennyiben. Szépsége legalább 14, 6E-s Vágy mozaiknak felel meg, ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a Vágy duplázódik. A Vágyakozás Erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a Karakter szépsége a fent feltüntetett minimum Szépség fölött van.
- 61** A Karakternek kiváló a látása, másfélszer jobb, mint fajtársaié.
- 62** A Karakternek kiváló a hallása, másfélszer jobb, mint fajtársaié.
- 63** A Karakternek kiváló a szaglása, másfélszer jobb, mint fajtársaié.
- 64** A Karakternek átlagon felüli az egyensúlyérzéke, Kötéltánc Képzettségre fordított

	minden Kp-ja 4%-ot ér.
65	A Karakternek tehetsége van a mászáshoz, Mászás Képzettségre fordított minden Kp-ja 4%-ot ér.
66	A Karakter igazi diplomata, bármilyen sértést, félreértést el tud simítani, csak Intelligencia próbáját kell sikeresen letennie.
67	A Karakter rendkívül hidegvérű, semmi sem tudja kizökkenteni a nyugalmából.
68	A Karakter egy, a KM által választott Képzettségben rendkívüli tehetség, minden rááldozott Kp-ja duplán számít.
69	A Karakter szerencsés. 6k10%-a van arra, hogy bizonyos szituációkban a helyzet az ő javára dőljön el. Hogy mely helyzetek oldhatóak meg ezzel a szerencséével, azt a KM dönti el. A dobott százalék a Karakter élete során nem változhat, mindig ugyanannyi az esélye a szerencséére.

8. Tized (6. pont)

70	A Karakternek van valami megmagyarázhatatlan vonzereje a másik nembeliek irányába. Jelenléte, amennyiben Szépsége legalább 15, 15E-s Vágy mozaiknak felel meg, ha társalogni kezd és Intelligenciája legalább 12, partnerében/partnernőjében a Vágy duplázódik. A Vágyakozás Erősítéséhez mindig hozzá kell adni annyit, amennyivel a Karakter szépsége a fent feltüntetett minimum Szépség fölött van.
71	A Karakter művész. Ha 15 Kp-t rááldoz, valamely művészetnek mesterévé válhat, alkotásaiért jó pénzt fizetnek.
72	A Karakternek tehetsége van a fegyverdobásban. Minden ilyen irányú képzése (pl. Tördobás), negyedével kevesebb Kp-t igényel. (Fegyverdobás Képzettség Alapfoka: 3, Mesterfoka: 30)
73	A Karakternek tehetsége van a szúró/vágófegyverek kezelésében. Kap +1k10-et a TÉ-jére és VÉ-jére, ha ilyen fegyvert használ.
74	A Karakternek tehetsége van a szálfegyverek kezelésében. Kap +1k10-et a TÉ-jére és VÉ-jére, ha ilyen fegyvert használ.
75	A Karakternek tehetsége van a zúzófegyverek kezelésében. Kap +1k10-et a TÉ-jére és VÉ-jére, ha ilyen fegyvert használ.
76	A Karakternek tehetsége van a szúró/vágófegyverek kezelésében. Kap +1k10-et a TÉ-jére és VÉ-jére, ha ilyen fegyvert használ.
77	A Karakternek tehetsége van a célzófegyverek kezelésében. Kap +1k10-et a CÉ-jére.
78	A Karakter művész. Ha 10 Kp-t rááldoz, valamely művészetnek mesterévé válhat, alkotásaiért jó pénzt fizetnek.
79	A Karakter szerencsés. 10k10%-a arra, hogy bizonyos szituációkban a helyzet az ő javára dőljön el. Hogy mely helyzetek oldhatóak meg ezzel a szerencséével, azt a KM dönti el. A dobott százalék a Karakter élete során nem változhat, mindig ugyanannyi az esélye, hogy szerencséje lesz.

9. Tized (9. pont)

80	Hatodik érzék. Erre mondják azt, hogy megszimatozza a veszélyt. A KM-nek a következő képpen kell eljárnia: A Karakter megérzi, ha veszély fenyegeti, vagy ha baj van. A veszély és baj mibenlétéről nincs tudomása, sem arról, hogy mikor következik
-----------	--

	be. Olyan kellemetlen, rossz érzés fogja el.
81	A Karakter egy általa választott Képzettségben rendkívüli tehetség, minden rááldozott Kp-ja duplán számít.
82	A Karakter nyelvzseni, 5k10 Kp-t kap, amit csak nyelvtanulásra költhet élete folyamán, persze csak akkor, ha alkalma van a nyelvvel ismerkedni.
83	A Karakter szerencsés. 1k100-1%-a van arra, hogy bizonyos szituációkban a helyzet az ő javára dőljön el. Hogy mely helyzetek oldhatóak meg ezzel a „szerencsével”, azt a KM dönti el. A dobott százalék a Karakter élete során nem változhat, mindig ugyanannyi az esélye, hogy szerencséje lesz.
84	A Karakter a Szerelem művésze. Alapban megkapja a Szexuális kultúra Mesterfokát. Bár ez nem pont ugyanaz, mint a képzettség, hiszen ez inkább adottság, a hatásuk megegyezik.
85	A Karakter a Világi Képzettségekben tehetséges, minden ilyen Képzettségre ráköltött 3 Kp után még egy Kp-t kap arra a Képzettségre.
86	A Karakter a Harci Képzettségekben tehetséges, minden ilyen Képzettségre ráköltött 3 Kp után még egy Kp-t kap arra a Képzettségre.
87	Amennyiben a Karakter ügyessége 15 fölött van, akkor minden százalékos képzettségre költött Kp 4%-ot jelent.
88	A Karakter a Tudományos Képzettségekben tehetséges, minden ilyen Képzettségre ráköltött 3 Kp után még egy Kp-t kap arra a Képzettségre.
89	A Karakter úgy tud beszélni, hogy annak hatása egyenlő egy 1 E-s asztrális varázslatmozaikkal. A hallgatóság a beszéd befejezése után 2k10 percig még a szónok hatása alatt áll. A szónoknak ismernie kell a nyelvet minimum 5Kp-ért, s legalább 3 percig beszélnie kell. Az ellenséges tömeg befolyásolására 6 perces beszéd kell, és egy sikeres Intelligencia próba. (A KM vigyázzon, mindenhol nem lehet az embernek kibeszélnie magát. Pl. ott találják a véres késsel a kezében a szolgák, uruk holtteste felett; shadoni papok nem fogják szabadon eresztetni a boszorkányt; stb. Tipikusan a „birka” tömeg befolyásolására alkalmas)

10. Tized (10. pont)

A képességjavulás nem vonatkozik azokra az értékekre, amit a Különleges felkészítés eredményezett, nem növelhet értéket 18 illetve a faj által megszabott maximum fölé.

90	A Karakter hozzáad egyet az erejéhez
91	A Karakter hozzáad egyet a gyorsaságához
92	A Karakter hozzáad egyet az ügyességéhez
93	A Karakter hozzáad egyet az egészségéhez
94	A Karakter hozzáad egyet az akaraterejéhez
95	A Karakter hozzáad egyet a szépségéhez
96	A Karakternek a Pyarroni-módszer diszciplínái, a pajzsok és az ostrom kivételével, fele annyi pontba kerülnek. Természetesen minden minimum 1 Pszi-pontba kerül.
97	A Karakter a Mentális behatások ellen védett, az Akaraterejének tíz feletti része duplán számít a pajzs kiszámításakor
98	A Karakter az Asztrális behatások ellen védett, az Asztráljának tíz feletti része duplán számít a pajzs kiszámításakor
99	A Karakter egy képességét eggyel növelheti.

- 100** Élete során egy alkalommal olyan szerencséje lehet, hogy megússza a biztos halált. Mivel ez egy igazi „deus ex machina”, a KM-nek kell megmagyaráznia, mi történt. A Karakter élete során az első alkalommal, amikor meghalna, ez „elhasználódik”. E lehetőség nem csak olyan, hogy például elkeni 1 egy halálos csapást, de a következő körben lecsapják a fejét, hanem megmenekül a kényes, közvetlen életveszélyt jelentő szituációból.

II. „Negatív” Táblázat

1- 3. Tized

1-39 -

5. Tized (1. pont)

40	Balkezesség
41	Nagyotmondó (amolyan Hány János)
42	A másik nemmel szembeni gátlásosság
43	Meggondolatlan (mindig az első eszébe jutó megoldást választja, nem mérlegel, könnyen kicsúsznak olyan dolgok a száján, ami miatt később főhet a feje)
44	Feledékeny (nem szabad semmit sem rábízni, mert hajlamos elfelejteni. Hogy egy bizonyos dolgot elfelejt-e, azt Intelligencia-próbával lehet megtudni)
45	Türelmetlen
46	Kedveli az idétlen tréfákat (varázshasználók, és lovagok nem dobhatják ki)
47	Nem bírja az italt
48	Sokat szenved a fogai miatt. 1k6-tal kell dobni. 1-3 két, három havonta heveny fogfájás gyötri. 4-5 gyakran fáj a foga. 6 odvas, rút fogazat, sokat kínozza fájdalom, lehelete elviselhetetlen
49	Erős testszag, udvari ork szinte kibíráhatatlan, más fajoknál ez inkább csak kellemetlen. (Elfek, félelfek kivételek)

6. Tized (2. pont)

50-59	A KM által kiválasztott 1k6 Képzettséghez nincsen tehetsége. Ezek nem lehetnek a Karakter számára elsődlegesen fontos Képzettségek. Azért a tisztelt KM-ek, ne legyetek kíméletesek, és ami a fontos, a Játékos csak akkor tudhatja meg, hogy tehetségtelen egy Képzettségben, ha már költött rá pontokat. A tehetségtelenség azt jelenti, hogy kétszer annyi Kp-t kell az Alap- és Mesterfok eléréséhez ráköltötenie.
--------------	--

7. Tized (3. pont)

60	A Karakter levon 1k2 pontot az erejéből
61	A Karakter levon 1k2 pontot a gyorsaságából
62	A Karakter levon 1k2 pontot az ügyességéből
63	A Karakter levon 1k2 pontot az egészségéből
64	A Karakter levon 1k2 pontot az akaraterejéből
65	A Karakter levon 1k2 pontot a szépségéből
66	A Karakter nehezen alkalmazza a Pszi-t, a pajzsok fenntartásán kívül minden

egyéb diszciplína alkalmazása kétszer annyi pszi-pontot igényel. (E pont nem jöhet ki varázslóknak, harc- és kardművészeknek)

67 A Karakter csak a természetes eredetű betegségekkel szemben kevésbé ellenálló, ezekre az egészségpróbát 2 módosítóval dobja

68 A Karakternek gyenge a koncentrálóképessége. Minden elmélyülést, odafigyelést jelentő dolognál, (pl. pszi, varázslás stb.) akaraterő próbát kell dobnia

69 Beszédhiba (dadogás, pöszeséfi, hadarás stb.) 1K6-tal kell dobni. 1-4 állandó zavaró beszédhiba koncentrálással leküzdhető. A koncentráltat elegendő bejelenteni, de nem tarthat tovább, mint mondjuk egy varázslat, tehát a mágiahasználókat nem akadályozza. 5-6 Állandó zavaró beszédhiba. Stresszhelyzetben a beszéd érthetlenné torzul, ha a Karakter nem tudja akaraterő-próbáját sikeresen letenni. Az akaraterő-próbát három körönként kísérelheti meg. Egy sikeres próba a veszély elmúltáig biztosítja a Karakter számára az érthetőséget. A közvetlen veszély elmúltával azonban, a Karakter beszédhibája 1k10+10 percre visszatér olyan hevesen, hogy semmi ilyen akaraterő-próba nem képes azt legyőzni.

8. Tized (4. pont)

70-79 Allergiás a Karakter valamire, hogy mire, azt a KM dönti el, a fontos, hogy ne túl gyakran találkozasson a Karakter vele. A súlyosságát a következő 1k6-os dobás dönti el. 1-3: tüsszögés, viszketés. 4-5 heves, égető viszketés, hosszan tartó tüsszögés, könnyezés, heves rosszullét. 6 Igen súlyos rosszullét, fulladás, ájulás.

9. Tized (5. pont)

Ebben a Tizedben szereplő pontoknál a * jel a következőket jelenti. A játékos még egyszer dobjon 1k6-tal. Ha a dobás 1-4, akkor a késztetés akaraterő próbával leküzdhető. Amennyiben a dobás 5 vagy 6, a játékos nem képes a késztetést leküzdeni. Ezek egy állandóan jelenlévő 100E-s Asztrális varázslatnak felelnek meg. Ha rá akarják kényszeríteni az általa gyűlölt dolog elviselésére, és az irtózását nem képes leküzdeni, akkor az Ámokfutás (93) pontnál leírtak szerint viselkedik.

80	Klausztrófóbia*: Bezártsági érzés
81	Beteges félelem a rovaroktól*
82	Beteges félelem a pókoktól*
83	Beteges félelem a kígyóktól*
84	Tériszony*
85	Irtózás a mély víztől, hajóktól és minden fajta vízi járműtől
86	Beteges félelem egy bizonyos lénytől, amit a KM választ ki a Bestiáriumból. E lény látványa legyőzhetetlen rettegéssel tölti el.
87	Beteges félelem valamilyen, a KM által megszabott dologtól.
88	A karakter vészhelyzetben pánikba esik, és elmenekül.
89	Beteges félelem a mágiától.

10. Tized (6. pont)

Ebben a Tizedben szereplő pontoknál a * jel a következőket jelenti. A játékos még egyszer dobjon 1k6-tal. Ha a dobás 1-4, akkor a vágy akaraterő próbával leküzdhető. Amennyiben a dobás 5

vagy 6, a játékos nem képes a vágyat leküzdeni. Lehet, hogy e betegségek évekig nem jelentkeznek, ám lehet, hogy a legrosszabb pillanatban törnek ki ismét.

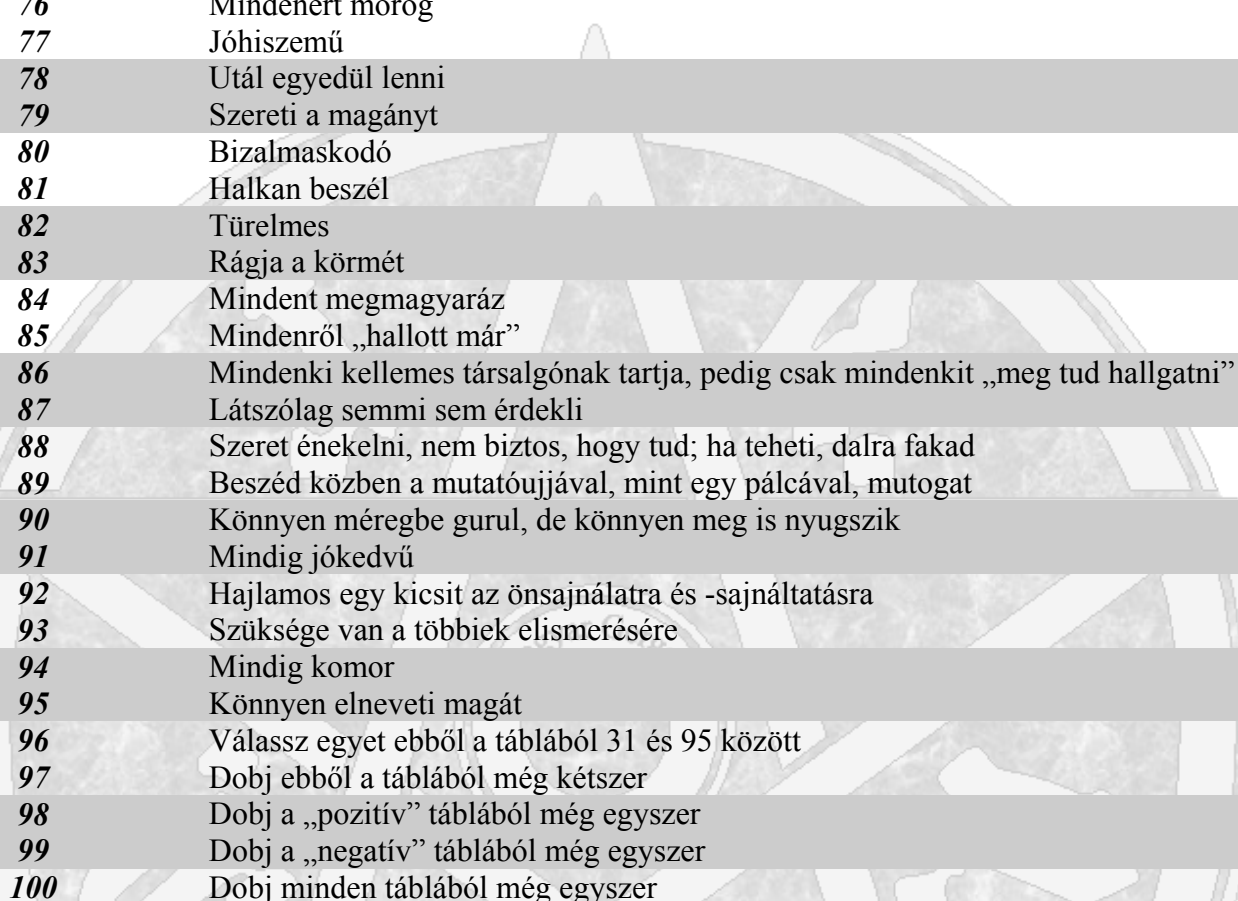
90	Megalómánia: a Karakter alaptalanul mindenkinél többre tartja önmagát. Rendkívül híresnek, mindenkinél előbbrevalónak véli a személyét.
91	Kleptománia*: Beteges lopási vágy.
92	Üldözési mánia: A Karakter mindenben ellene irányuló támadást sejt, mindenben ellene irányuló cselszövést gyanít. Enyhe változata (1K6 dobáson 1-5) csupán mindent feleslegesen túlbonyolít, rendkívül bizalmatlan mindenkivel szemben. A legvadabb változata: 6-os dobás esetén már igencsak kibírhatatlan a Karakter.
93	Ámokfutás*: Valamilyen ritka ingerre (pl. valami hang, szag stb.), amit a játékos és a KM együtt határoz meg, a Karakter gyilkológéppé válik. Mindent és mindenkit gondolkodás nélkül megtámad. A harcértékei a következőképpen módosulnak, TÉ:+40, VÉ:~O. A fegyver és pajzs VÉ-je nem adódik hozzá a VE-jéhez, mert a karakter nem gondol a védekezésre. Ilyenkor nem képes varázsolni vagy pszi-t alkalmazni, bár pajzsai nem módosulnak. A roham alatt asztrális és mentális módon a Karaktert csak háromszoros erősítéssel lehet befolyásolni. A rohamot a játékos nem tudja szándékosan előidézni, a roham elmúltával teljesen levert állapotba kerül, ami napokig is eltarthat. A roham 1k100+50 körig tart, ez idő alatt a Karakter mindent összekaszabol, még a holtakat is miszlikbe aprítja, ha már más támadnivaló nem akad.
94	Pirománia*: gyújtogatási hajlam. A Karakter a KM által meghatározott időben ellenállhatatlan vágyat érez, hogy felgyújtson valamit. (Tűzvarázsló és pap semmiképpen nem lehet piromániás, varázslók pedig csak a gyengébb fajtájú betegségben szenvedhetnek)
95	Beteges hazudozó (Nem lehet pap, paplovag, lovag)
96	Szexmániás: (Tizenhét éven felülieknek!!) Szóval, csak azon jár az esze... Sőt, mindent meg is tesz azért, hogy meglegyen a napi...
97	Depresszió*: időszakonként teljes levertség lesz úrrá a Karakteren, semmi sem képes kiköszörölni az egykedvű levertségből. Ez az időszak változó hosszúságú lehet.
98	Epilepszia: Valamilyen hatásra, ingerre, a Karakter epilepsziás rohamot kap. Rángógörcs(vitustánc), fulladás, hirtelen eszméletvesztés, nyelvarhapás. A rohamot minden esetben mély, ájulásszerű alvás követi.
99	A Karakter ellenállhatatlan vágyat érez, hogy megöljön valakit. Nagyon veszélyes, mert mindent el fog követni, hogy ne bukjon le. Az áldozat mindig gyengébb, mint ő. Csupán az ölés vágya vezérli. Az áldozatot mindig a KM választja ki. Az inger hatására a Karakteren mintha egy 100E-s Orgyilkosság varázslat működne, annak is az első módszere, pusztán csak abban különbözik attól, hogy a Karakter a saját kezével akarja az áldozatát elveszejteni. A játék érdekében a célpont ne legyen egy másik JK.
100	Dobj még kétszer ebből a táblából!

III. „Semleges” táblázat

A most következők mindenkire vonatkoznak, hiszen kisebb rossz, vagy jó szokása mindenkinek van.

1-30	-
31	Pedáns

32	Rendetlen
33	Nagyhangú, állandóan figyelmeztetni kell, hogy fogja vissza a hangerőt
34	Hallgatólag
35	Szószátyár
36	Nem szeret fürdeni
37	Tisztaság mániás
38	Mindig éhes
39	Mindig dobol az asztalon az ujjával
40	Sokat füttyörészik
41	Lusta, ha lehet kivonja magát a munka alól
42	Szerény
43	Szívogatja az orrát.
44	Szívogatja a fogát
45	Állandóan az orrát dörzsöli
46	Ha elbambul, hajlamos arra, hogy az orrát piszkálja
47	Állandóan köszörüli a torkát
48	A beszéd közben sokszor „ő”-zik
49	A beszéd közben sokszor szünetet tart, mintha menet közben is gondolkodna azon, mit is fog mondani.
50	Szeret idegen szavakat használni, lehetőleg olyan nyelven, amit a másik nem ismer
51	Szereti a verseket
52	Ropogtatja az ujjait
53	Harsányan nevet
54	Csiklandós
55	Ha ideges, hunyorgatja az egyik szemét
56	Állandóan ugyanazt a szófordulatot használja (Pl. „Lássuk csak”, „Mi újság”, „Konkrétan”, „Összefoglalva” stb.)
57	Beszéd közben hevesen gesztikulál
58	Sokat izzad
59	Állandóan babrál valamivel
60	Köpköd
61	Szeret mindig rágcsálni valamit
62	Mindig nagy feneket kerít a mondandójának
63	Kedveli a hatásos dolgokat
64	A ruházatán valami apróság mindig rossz. (Pl. lóg egy zsinór, ferde a kalapja stb.)
65	Mindig elkésik, vagy mindenhova rohanva kell érkeznie
66	Mindenhova előbb érkezik
67	Mindent kétszer is ellenőriz
68	Minden ajtót becsap
69	Van egy kedvenc apró tárgy, amit mindig a kezében tart, ha nem találja irtó dühössé, idegessé válik
70	Megrögzött alvási szokásai vannak
71	Ha férfi, korán kopaszodni kezd, ha nő, akkor csúnya a haja (Ellek, félelfek kivételek)
72	Szereti az állatokat

- 
- 73 Kíváncsiskodó
74 Könnyen belelkesül minden ötletra
75 Mindent kétkedve fogad, kétszer annyi bizonyíték kell neki, mint másoknak
76 Mindenért morog
77 Jóhiszemű
78 Utál egyedül lenni
79 Szereti a magányt
80 Bizalmaskodó
81 Halkan beszél
82 Türelmes
83 Rágja a körmét
84 Mindent megmagyaráz
85 Mindenről „hallott már”
86 Mindenki kellemes társalgónak tartja, pedig csak mindenkit „meg tud hallgatni”
87 Látszólag semmi sem érdekli
88 Szeret énekelni, nem biztos, hogy tud; ha teheti, dalra fakad
89 Beszéd közben a mutatóujjával, mint egy pálcával, mutogat
90 Könnyen méregbe gurul, de könnyen meg is nyugszik
91 Mindig jókedvű
92 Hajlamos egy kicsit az önsajnálatra és -sajnáltatásra
93 Szüksége van a többiek elismerésére
94 Mindig komor
95 Könnyen elneveti magát
96 Válassz egyet ebből a táblából 31 és 95 között
97 Dobj ebből a táblából még kétszer
98 Dobj a „pozitív” táblából még egyszer
99 Dobj a „negatív” táblából még egyszer
100 Dobj minden táblából még egyszer

Lidérc

A kráni fejdadász

A fejdadász kasztot kínpadra vonó cikk következő fejezete, melyben a kráni fejdadász karakter kidobásáról, a kráni származás nehézségeiről esik szó. A cikk második része áttekintést nyújt a kráni szokásokról és a hírneves fejdadász klánokról. Kránról és a kráni fejdadászokról Dale Avery A Renegát című regényéből tájékozódhat az olvasó.

A rettegett Krán

A számtalan hercegségből, kisebb-nagyobb hatalmi csoportosulásból álló Kránban, a szüntelen villongások és viszályok közepette mindig akad munkája a fejdadászoknak. Védelemre, politikai gyilkosságokra, hírszerzésre a Birodalomban mindenki rászorul. A különféle klánok, hatalmi csoportok által pénzelt fejdadász-szervezetek számáról még csak hozzávetőleges becslés sem készült. Akad közöttük tízezreket tömörítő szövetség, de mindössze tucatnyi főt számláló egység is. Némelyik klán különleges feladatok megoldására szakosodott, míg a legtöbb – fizetség és befolyás ellenében – bármit bevállal.

A kráni fejdadász

Ynevek egyetlen országában, kultúrájában sem jut akkora szerep a fejdadász –szervezeteknek, mint Shackallor birodalmában. A fejdadász klánok tömörítik magukba a gyilkosokat, testőröket, elit katonákat – mindazokat, akik a harci művészeteket űzik. Számtalan sötét harcművészeti irányzat honos a Kráni Hegység bércei mögött: aquir harci iskolák, démoni idők hagyatékai, az északi Titkos Szekta sötét útra tért szerzeteseinek tanításai. Sok tucat stílus és irányzat, melyek több- kevesebb elmélyültséget, és általában kétes erkölcsi értékrendet követelnek a tanítványoktól. Cáfolhatatlan tény azonban, hogy a kráni fejdadászok járatosabbak a harcművészetekben gorviki rokonaiknál: sokkal elmélyültebbek, előnyben részesítik a meditációs gyakorlatokat, a szellemi felkészültséget. Többet adnak az ősi hagyományokra, következésképpen jóval szigorúbb klán-kódex szerint élnek és végzik munkájukat. Neveltetésük szigorú tekintélytiszteletre, féktelen, vad engedelmességre szorítja őket. Nem hiába mondják, a kráninál udvariasabb, csendesebb népség nincs a délvidéken, fokozottan igaz ez a hagyományok szigorában élő kráni fejdadászokra. Habár veszedelmes gyilkosok, tudományukkal sosem büszkélkednek, már csak ezért sem, mert a feleslegesen kérkedőt hamar jeltelen sírba temetik óvatosabb társai.

A fejdadász karakter

A M.A.G.U.S. szabályai szerint kráni fejdadász csak nem játékos karakter lehet, ám a játékos könyörgő mosolya, az érvek és fogadalmak olykor meglágyítják a KM szívét. Bárhogyan is, minden KM-nek előre meg kell húznia a határvonalat, melyen túllépni soha nem engedi játékosát – ebben segít a sors akarata paragrafus. Egy kráni fejdadász megszemélyesítése, a származásából adódó számtalan konfliktus túlélése a leggyakorlottabb szerepjátékost is próbára teszi – ezért a KM alaposan fontolja meg, melyik játékosnak engedélyezi a különleges szerepet. Az átkozott vér paragrafus a játék során

felmerülő problémákat ismerteti, és segítséget nyújt a KM-nek azok kezelésére. Végül a bűn és bűnhődés címszó alatt következnek a kráni fejvadász karakter jellemével, a szerepjátékkal kapcsolatos kíváncsalmak, valamint tanácsok a KM-nek, miként regulázza meg engedetlen játékosát.

A sors akarata

A kráni fejvadászok – gorviki rokonaikhoz hasonlóan – klánjuk tulajdonát képezik, akár valami értékes vagyontárgy. Hogy a játékos érzékelje karakterének kiszolgáltatott helyzetét, már a karakter kidobásakor kénytelen beletörődni a sors akaratába. Minthogy a Birodalomban számtalan klán tevékenykedik, pusztán a véletlen dönti el, melyik figyel fel, veszi magához és képzi ki az ígéretes ifjakat. A született tehetségek, a kiemelkedő képességűek idővel persze eljutnak valamelyik nevesebb klánba – ha megélik.

A játékos, ha kráni fejvadász karaktert kíván indítani, az alábbi táblázat szerint köteles kidobni, melyik klánhoz tartozik. A választást vagy újradozást a KM tiltsa meg, s a játékos mindig a szeme előtt dobjon!

01-05	Gorvikból visszatelepült klán
06-50	Névtelen klán
51-55	Névtelen klán, birodalmi hagyományokkal
56-60	Névtelen klán, ősi hagyományokkal
90-94	Shi-shiquan klán
95-99	Messeni fejvadászklán
00	Birodalmi fejvadászklán

A Gorvikból visszatelepült klánok mindenben a gorvikiakra hasonlítanak, tagjaik legalább 3-as szinten beszélik a gorviki nyelvet. Fegyverük a fejvadászkard; a sequorok és a mara-sequor használatát nem ismerik. Fejvadászaik általában a gyilkosok, a fürkészek vagy a vadászok kasztjába tartoznak.

A névtelen klánok természetesen szintúgy rendelkeznek névvel és hagyományokkal, mint az ismertek, ám nem szereztek maguknak Krán szerte rettegett hírnevet. Mivel a kráni klánok többségében nem tanítják a sequor és a mara-sequor forгатását, az itt kiképzett fejvadász általában más – általános vagy speciális – fegyverek használatában járatos.

Akadnak olyan kisebb, kevésbé ismert klánok is, melyek követik és utánozzák a Birodalmi Fejvadászklánt. Ezek használnak sequort és mara-sequort, de nem mint tradicionális fegyvereket, hanem azok újkeletű változatát. Az ilyen klánok elsősorban morteleteket (gyilkosok kasztja), messorokat (testőrök kasztja) és sequatorokat (katonák kasztja), elvéve pedig a vadászok kasztjába tartozó fejvadászokat képeznek ki.

Az ősi hagyományokat követő kisebb klánok fejvadászai eredeti, tradicionális formájú sequorokat és mara-sequort forгатnak. Tagjaik kizárólag a testőrök kasztjába tartoznak (messorok), gyakorta fejvadász fegyvereket forгатó igazi harcművészek (a harcművész MAGUS kasztba soroltatnak, aszerint számolandók az értékeik és képességeik).

A Shi-shiquan klán fejvadászai Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfek és félelfek, valamint azok kisszámú ember-tanítványai. Elf vagy félelf fejvadász karakter Kránban kizárólag ezen klánból származhat (ők tehát nem kockával dobják ki klánjukat). Az itt képzett karakter számtalan további szerepjátékbeli megkötést kap – ezek a klánok részletes leírásánál olvashatók. A Shi-shiquan fejvadászai a testőrök, a fürkészek vagy a vadászok kasztjába tartoznak.

A Messeni fejdázszklán Krán egyik legnagyobb létszámú fejdázsz szervezete, ezért az itt képzett karakter bármelyik kasztba tartozhat és bármilyen fegyvert forgathat (akár a hagyományos sequort és mara-sequort is – bár ez ritka). A Messeni klánhoz még – igazi ritkaság! – valódi harcművésznek számító fejdázszok is tartozhatnak.

A Birodalmi Klán köztudottan nem foglalkozik újoncok nevelésével, hanem Krán területéről összegyűjti és átképzzi a legtehetségesebb, már gyakorlott fejdázszokat. Mégis akad néhány kisebb klán, mely a nagyok módszereit utánózva tehetséges ifjakat nevel, s oly gyakorta ad fejdázszokat a Birodalomnak, hogy már-már azok hivatalos szállítójának minősül. Ha a játékos 00-t dobott, karaktere ilyen klánnál sajátította el a kráni fejdázszok tudományát, s minden bizonnyal már fel is figyelt rá a Birodalmi fejdázszklán. Hogy ez áldás-e, vagy átok, döntse el maga a játékos...

Átkozott vér

Miután a játékos kidobta és kiszámolta kráni fejdázsz karaktere értékeit, még nem értek véget megpróbáltatásai. Ha megmarad klánja kebelén, köteles engedelmeskedni a szigorú parancsoknak, könnyen előfordulhat, hogy játékosársai ellen kell fordulnia, vagy kimarad a kalandokból, hisz korántsem biztos, hogy klánja érdekelt a kalandozó - csapat ügyeiben. Ha a renegátok sorsát választja saját fejére idézi gazdáit haragját. A menekülés lejátszható szerepjátékkal – életútjátéknál ez javasolt – vagy elvégezhető néhány kockadobással. Az első esetben külön kaland a szökés – kitalálása, lemesélése a KM feladata.

Ha a kráni fejdázsz karakter szökését nem külön kalandban meséli a KM, a játékos két lehetőség közül választhat: százalékos esélyt dob, vagy lejátsza a harcot az üldözőkkel. A százalékos esélynél csak nagyobbat kell dobni a K100-on a feltüntetett értéknél, s máris renegát. Ha ellenben kisebbet, vagy azonosat dob, karaktere behalt a szökésbe, még mielőtt játszhatott volna vele. A harc hasonló feltételekkel zajlik: győzelem esetén sikeres a szökés, a vereség halált jelent. A harcot a leírt üldözőkkel semleges terepen, egyedül kell megvívnia a karakternek – az üldözők saját klánjának nála K3-mal magasabb szintű fejdázszai; értékeit a KM határozza meg. Az esély mindkét esetben kevés – csak a szerencse segíthet, vagy a virtuóz játék.

Ha a játékos elbukott, a KM ne engedje újra kráni karaktert kidobni, akár hetekig, hónapokig! Ahogyan a szökés kidobására is csak a karakter teljes kidolgozása után (kitöltött karakterlap) adjon módot! A szabály igazságtalanul szigorú, de ez a kráni fejdázsz karakter ára. Elvégre NJK kaszt!

A Kránból elszökött fejdázsz már nem engedelmeskedik korábbi urainak, már nem szolgálja Shackallor birodalmának sötét céljait... csakhogy ezt nem hiszik el róla odakint. Egy kránit a világ minden táján üldöznek és megvetnek, mert rettegnek tudásuktól és könyörtelenségüktől. A Sötét Hegység innenső oldalán rémmeséket rebegnek a gonoszság követőiről. Ha egy renegát fejdázszról megsejtik kráni származását, mindenki ellene fordul – óvatosságból többszörös túlerőben, varázstudók támogatásával. Ezért minden léptére, minden szavára és mozdulatára ügyelnie kell; jellegzetes fegyvereit jóformán sosem használhatja, s különleges tudását, harcmódorát is ajánlatos titkolnia. Az alábbi táblázat felsorolja az áruló jeleket, melyek leleplezhetnek egy kráni fejdázszot. A hírnév százalékos érték, megmutatja, hogy a Sötét Hegység innenső oldalán egy átlagos fegyverforgató (katona, városi őr, stb. ...), mekkora eséllyel ismeri fel a kráni származás jeleit. Amelyik NJK (ill. JK) a módosítókkal megváltoztatott százalék alá dob, felismeri a karakter kráni származását. Az egyes ismertető jegyek Hírneve nem adódik össze, de a vizsgálódó mindegyikre külön dobhat.

Alap- ill. Mesterfokú álcázással a kráni fejdázsz egyes áruló jegyeknél természetesen csökkentheti az esélyeket.

Áruló jel	Hírnév	Álcázás Af	Álcázás Mf
-----------	--------	------------	------------

Kráni vágású szem	10%	0%	Nincs
Kráni beszéd	50%	-	-
Kráni akcentus	10%	5%	0%
Kráni öltözet	30%	0%	Nincs
Kráni harcmódor	-40%	-	-
Sequor	80%	50%/kör	30%/kör
Mara-sequor	65%	-	-

Nincs: tökéletesen álcázható, nincs esély a lelepleződésre

-: nem álcázható

A kráni vágású szem nem perdöntő bizonyíték, hiszen nomád származásra is utalhat. A kráni öltözet álcázása nem az átöltözést, hanem a kráni ruhák elváltoztatott viselését, apró átalakítását jelenti. A kráni harcmódor minden kráni karakter álcázhatatlan ismérve, megváltoztatása csak esztendő, külhoni tanulással lehetséges; a negatív érték mutatja, hogy csak a Kránt alaposan ismerők leplezhetik le harcmódora alapján a karaktert. A sequor és a mara-sequor tökéletesen álcázható tokban vagy szövetbe csavarva, csak harc közben válik használójának árulójává.

A hírnév dobásakor minden karakter hozzáadhat a táblázatban szereplő értékhez:

5%-ot minden tapasztalati szintje után

5%-ot kráni nyelvismerete minden egyes szintjén

50%-ot az yllinori és syburri származásúak, valamint mindazok, akik szolgáltak a Fekete határon.

Bűn és bűnhődés

Bűnnek nevezetik, ha a kráni fejedelmű karakter vét a klán-kódex ellen, avagy a játékos nem megfelelően játssza ki a kráni karaktert – ezek eldöntése minden esetben a KM jogköre. Az alábbi néhány pont összefoglalja a legfontosabb szabályokat:

- A magasabb rangúak és a kiemelkedettek feltétlen tisztelete; a diszkrét udvariasság. (erkölcs)
- Krán titkainak és érdekének őrzése. (klán és erkölcs)
- Kötelességtudat, mentális uralom az érzelmek felett. (erkölcs)
- Szellemi elmélyültség meditáció vagy imádság által. (erkölcs)
- Mértékletesség, a hiábavaló kérkedés mellőzése. (erkölcs)
- Ranagol fensőbbiségének elismerése minden istenek felett. (erkölcs)
- A klán hagyományainak ápolása, becsületének védelme, hírnevének öregbítése (a klán módszerei által – vagyis nem becsületességgel, hanem alkalmasint tökéletes orgyilkosságokkal, sikeres küldetésekkel). (klán és erkölcs)

Ha a karakter vét a felsorolt szabályok ellen, a KM – saját belátása szerint, de a realitást szem előtt tartva – büntetéssel sújthatja. Az alábbiak ehhez szolgálnak ötletekkel.

Klán – Ha a karakter vét a klán avagy a Birodalom érdekei ellen, könnyen felkeltheti Krán figyelmét, még ha renegát is. (Krán kémhálózata messze földön híres.) Az ilyen karakterre – vétke súlyosságának arányában – fejedelműk és varázstudók vadásznak; bármikor lecsaphatnak rá, függetlenül az éppen zajló kalandtól.

Erkölcs – Az erkölcsök, még ha alkalmasint eltorzulnak is, lelki tartást adnak. Ha a kráni fejedelmű nem tartja be a neveltetéséből fakadó erkölcsi törvényeket, veszít lelki tartásából, kiegyensúlyozottségéből, azaz asztrál képességéből. Ha a KM indokoltnak látja, bármikor csökkentheti a karakter asztrálját, folyamatosan, akár 5 ponttal is. Ezáltal az illető még pszi képességét is elveszítheti.

A renegát karakter kérkedik képességeivel, könnyebben lelepleződhet kráni származása. A dicsekvés, felesleges kérkedés következményeként a KM megkönnyítheti az NJK-knak a hírnév-dobást (akár 50%-kal is)

A kráni fejvadászok számára a harc több test-test elleni küzdelemnél: a szellem tusáját jelenti. Amelyik karakter elmulasztja a szellemi elmélyülést (napi 1 óra meditáció vagy kétszer félóra ima), Támadó és védő értéke (vadász kasztba tartozók esetében célzó értéke) 1 ponttal csökken. A veszteség elenyésző, de napok múltán tetemessé is válhat; a maximális levonás -25. Az elveszített harcérték csak az elmulasztott órák bepótlásával szerezhető vissza.

Az öt fejvadász kaszt

Krán megszámlálhatatlanul sok fejvadász klánjában különféle hagyományokat és szokásokat követnek, csak elenyésző hányaduk hasonlít a Birodalmi Fejvadászklánra. A legtöbb klán felépítése nem a legendás messor-mortel-sequator háromszöget mutatja, ahogyan a kráni fejvadászok többsége sem sequort és mara-sequort forgat. Egyetlen általános érvényű rendszerezés ismert: kiképzése alapján Krán mindahány fejvadásza besorolható az öt fejvadász kaszt (ezek társadalmi kasztok, a MAGUS szabályaiban fejvadász alkasznak számítanak) valamelyikébe. A gyilkosok, a testőrök, a katonák, a fürkészek vagy a vadászok kasztjába.

	Általános	Gyilkos	Testőr	Katona	Fürkész	Vadász
Ké alap	10	10	10	10	10	10
Té alap	20	18	20	20	15	15
Vé alap	75	70	75	75	70	60
Cé alap	0	0	0	0	0	20
Hm/szint	11 (4)	9 (2)	11 (5)	11 (4)	8 (2)	10 (1)
Kp alap	3	-	-	3	-	3
Kp/szint	5	5	5	5	4	5
Ép alap	6	5	6	6	5	4
Fp alap	7	5	7	7	5	5
Fp/szint	K6+5	K6+2	K6+5	K6+5	K6+3	K6+1

Gyilkosok kasztja

A gyilkosok kasztjába tartozó fejvadászok (A Birodalmi másoló klánokban morteleknek nevezik őket) szakterülete a magányosan vagy kisebb csoportokban végzett behatolás ellenséges épületekbe és táborokba; a fontos személyek észrevétlen kivégzése. Alakulatokban (sequadion) a behatolási útvonalak megtisztítását bízzák rájuk, mindaddig, míg sor nem kerül a nagyobb harcértékű kísérők bevetésére.

A gyilkosok jellemében minden esetben helyet kap a halál.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Csapdaállítás	Af
Hátbaszúrás	Mf
Álcázás/álruha	Af
Mászás	40%

Esés	5%
Ugrás	5%
Lopózás	35%
Rejtőzködés	45%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség*	5%

* Az éberség hamarosan megjelenik a MAGUS kiegészítőkben.

Tsz	Képzettség	Fok/%
3.	Álcázás/álruha	Mf
4.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
4.	Nyomeltüntetés	Af
5.	Csapdaállítás	Mf
7.	Pszi	Mf
8.	Nyomeltüntetés	Mf

A gyilkosok kasztjába tartozó fejedő tapasztalati szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét százalékos jártasságra, de egyre egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Testőrök kasztja

A testőrök kasztjának tagjai (birodalmi terminológiával: messorok) a legkitűnőbb harcosok a kráni fejedősök között. Magas szinten űzik a harcművészeteket, komoly szellemi elmélyültség jellemzi őket. Fontos személyek, tárgyak, épületek őrzését bízzák rájuk, de – miként a Pusztítók a Birodalmi Légiókban – helyet kapnak a fejedő alakulatokban is.

A testőrök jelleme rend, vagy rend és halál.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
Lefegyverzés	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Sebgyógyítás	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Mászás	20%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	5%
Rejtőzködés	5%
Csapdafelfedezés	20%
Éberség*	30%

Tsz	Képzettség	Fok/%
4.	Lefegyverzés	Mf
4.	Pszi	Mf

4.	Nyomolvasás	Af
4.	Álcázás/álruha	Af
5.	Fegyverhasználat	Mf
5.	Fegyvertörés	Mf
5.	Vakharc	Mf
8.	Nyomolvasás	Mf

A testőrök kasztjába tartozó fejvadász tapasztalati szintenként 30%-ot kap a felsorolt százalékos jártasságokra, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Katonák kasztja

A katonák kasztjának fejvadászai részesülnek a legkevésbé szakosított kiképzésben. Többé-kevésbé bármelyik másik kaszt feladatát képesek ellátni, ám általában kíséreként (sequator) alkalmazzák őket azok mellett. Többnyire csapatokban dolgoznak. Ők emlékeztetnek leginkább Ynev más tájának fejvadászaira.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Hadvezetés (fejvadász-egység)	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	Kötélékből szabadulás	Af
2.	Álcázás/álruha	Af
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötélékből szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltűntetés	Mf

A katonák kasztjába tartozó fejvadász tapasztalati szintenként 30%-ot kap a felsorolt hét százalékos jártasságára, de egyet egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Fürkészek kasztja

A fürkészek kasztjába a kém és felderítő feladatokra kiképzett fejvadászok tartoznak. Fegyverforgatásban elmaradnak legtöbb társuktól, de náluk ügyesebben és észrevétlenebbül senki nem mozog az ellenség területén. A fejvadász-alakulatokban az előzetes felderítés a feladatuk, harcba nem, vagy csak kísérők jelenlétében bocsátkoznak.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
5 fegyver használata	Af
1 fegyver dobása	Af
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Nyomolvasás/eltűntetés	Mf
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Álcázás/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	45%
Esés	15%
Ugrás	10%
Lopózás	40%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	25%
Zárnyítás	20%
Titkosajtó keresés	10%
Éberség	20%

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	Pszi	Af
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Mágiahasználat	Af
3.	Álcázás/álruha	Mf
5.	Kötélékből szabadulás	Mf
6.	Hátbaszúrás	Mf
7.	Futás	Mf
8.	Pszi	Mf

A fürkészek kasztjába tartozó fejvadász tapasztalati szintenként 60%-ot kap a felsorolt kilenc százalékos jártasságra, de egyszerre legfeljebb 15%-kal növelhet.

Vadászok kasztja

A vadászok kasztjának tagjai bármely más kaszt feladatait elláthatják, azonban munkájukat távolról, számszerűen végzik. Elrejtőznek a magaslati pontokon, fedezik társaikat, vagy orvlövészként végeznek a kijelölt célponttal. Közelharcba csak kényszerűségből bocsátkoznak.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf

5 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Alcázás/álruha	Af
Fegyver ismerete (íj)	Af
Méregkeverés	Af
Nyomeltüntetés	Af
Csomózás	Af
Mászás	50%
Esés	20%
Ugrás	5%
Lopózás	20%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	15%
Éberség	10%

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	Hátbaszúrás (lövés)	Af
3.	Csomózás	Mf
4.	Térképészet	Af
5.	Fegyverhasználat (íj)	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Építészet	Af
7.	Méregkeverés	Mf
8.	Nyomeltüntetés	Mf

A vadászok kasztjába tartozó fejjadász tapasztalati szintenként 35%-ot kap a felsorolt hét százalékos jártasságra, de egyet legfeljebb 15%-kal növelhet.

Híres klánok

Birodalmi fejjadász klán

A rettegett szervezetet Psz. 1224-ben alapították a Kráni Tizenhármak. Feladata a kezdeti időktől fogva a legfelsőbb birodalmi érdekek foganatosítása volt, a Feketehatár mindkét oldalán. A klán nyolcvan fejjadászt és húsz szabadvadászt számlál. Előbbiek csoportban vagy varázstudók kíséretében tevékenykednek, utóbbiak önálló küldetésekkel teljesítenek, vagy meridiánként irányítják társaikat.

A Birodalmi Fejjadász Klán nem önálló fejjadász-szervezet; nem képez kezdőket, nem foglalkoztat kémeket, különféle mesterembereket. A klánokra jellemző felépítésnél sokkal inkább emlékeztet egy lovagrendre. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat, kirendelt transepsek (varázstudók) és magasrangú birodalmi tisztségviselők mellett teljesít szolgálatot.

A klán tagjai a Birodalom és (az utóbbi évezredben) Gorvik klánjaiból kiválogatott fejjadászok – hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A több emberöltőt felölelő kiképzés során a birodalmi fejjadászok páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre és évezredek tapasztalataira tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmódorukat démonoktól és aquiroktól lesték el. Testüket évszázados gyakorlással és varázstudók

segítségével készítik fel az embertpróbáló harcművészetre. Nem egyszerűen szigorú fegyelemben élnek: A Klán törvényei önálló személyiségük levetközését is megköveteli. A klán fejedője a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékeztetőbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel.

A Birodalmi Klánba 8. tapasztalati szint felett kerülhet a karakter, ha már számtalan sikeres küldetésben bizonyította rátermettségét és Krán iránti hűségét. Ekkor csaknem évszázados kiképzésen esik át, melynek során elsajátítja a Birodalmi Klán titkos harcművészetét, s felkerül lelkére a Birodalom bélyege. Ez egyfajta igazoló jelként és hűség kondicionálóként szolgál, mely fájdalommal, s alkalmanként halállal bünteti az engedetlenséget és a birodalomellenes gondolatokat, cselekedeteket.

A Birodalmi Klán híres különleges felszereléséről, ám ezt a fejedősök csak a klán különleges engedélyével vihetik ki Kránból. Legféltettebb titkuk a lopakodó. Ebből a folyékony-fém vértetzből (SFÉ:10, MGT:0) mindössze harminc létezik, mind a klán birtokában. Az ellopott, eltűnt (ilyesmi felettébb ritkán esik meg) lopakodók azonnal használhatatlanná válnak.

Messeni fejedős klán

A Birodalmi Klán után Krán leghírhedtebb fejedős-szervezete. Örök riválisával ellentétben, a messeni valódi klán, az egyik legnagyobb a Birodalomban. Nevét Messen városáról kapta, melyet az idők során megvásárolt a messeni hercegtől. A valódi fejedősök a klán tagjainak és kiszolgálóinak mindössze egyszázalékát teszik ki – ami, a közel kétszázezer klántagot figyelembe véve, így is jelentős szám –, a többiek mesteremberek, kémei, egyszerű fegyverforgatók, szolgák, varázstudók és még ki tudja, ki- és miféle szervezetek.

A Messeni Fejedőszklán független a Birodalom nagyjaitól, senkivel és semmilyen szervezettel nem áll hűbéri viszonyban. Önálló, Messen városán kívül is számtalan kisebb klán tartozik a befolyása alá. Szolgálatait fizetség ellenében bárkinek és bármilyen célra felajánlja, ám – nem titkolja – kedvére való a Birodalom, különösképp a Birodalmi Klán ellenében cselekedni.

A két klán között gyakoriak az összecsapások, de a messeniek legjobbjai hiába érnek fel a Birodalmi Klán fejedőjeivel, azokat a Birodalom és félelmetes hatalmú varázstudói támogatják.

A Messeni Klánban kiképzett testőrök között még a Kránban oly ritka élet jellemvonás is fellelhető. A klán-kódex szigorú, de emberségesebb a többi klánénál, többet ad a becsületre, a harc tisztaságára, a párbaj-szerű párviadalokra.

Shien-gorr

Aquir harci iskola a legrettegettebb Tiltott Tartományban, Fray-Grimonarban. Mindennél fényesebben bizonyítja, hogy az évezredek során az aquir nép is elfogadja az emberi faj létjogosultságát. A Shien-gorr tagjai aquir varázslók által átalakított fejedősök, akik minden tekintetben levetközték már emberi mivoltukat. Harci tudományuk sem csekély, de igazi erősségüket mágiával átítatott testük szívóssága adja.

A Shien-gorr iskolát a Birodalom üldözi, politikai okokból mégis eltűri; a varázstudók szerint az átalakítottak lelke hosszú időre kitaszítottatik a lélekvandorlásból.

A mágiával átalakított test hihetetlenül ellenálló és szívós; a shien-gorr fejedős nem érzi a fájdalmat (nincs Fp-je, akár az élőhalottaknak), állóképessége és egészsége 20, teste vért nélkül is 6-os SFÉ-vel bír. Az aquir harci iskolából játékos karakter nem kerülhet ki!

Shi-Shiquan

A Kránban élő, eltorzult gondolkodású elfeket a köznyelv shi-shiquanként, azaz emberölőként ismeri. Innen kapta nevét a harci iskolájuk, mely a szó legszorosabb értelmében embervadászatra tanít.

A kráni elfek dölyfösen vallják felsőbbrendűségüket minden más fajjal szemben. Ha azokat el is fogadják értelmes létformának, mindenképpen másodrendű teremtménynek bélyegzik. Az aquirokat elfendeli rokonaikhoz hasonlóan tiszta szívből gyűlölik, mégis viszonylagos békességben élnek mellettük Krán kebelén. A Shi-Shiquan fejdászái ritkán tűnnek fel az emberlakta hercegségekben, ilyenkor vérlázító göggel viselkednek.

A Shi-Shiquan embervadászai a gyilkosok, fürkészek vagy a vadászok kasztjából kerülnek ki, elfek vagy félelfek, ha olykor embert fogadnak maguk közé, azt alázatra és másodrendű feladatok végrehajtására szorítják. Ennek fényében könnyen megérthető, miért menekül el mihamarabb a Shi-Shiquan Klán kötelékéből minden játékos karakter.

Nyulászi Zsolt

Ynev naptáráról és fontosabb ünnepeiről

Mondják, a pyarroni istencsalád legnagyobb ajándéka a naptár volt Ynev lakói számára. Ez bizonyos szempontból igaz, megjegyzésre érdemes azonban, hogy a Hetedkorban használatos naptárt NEM pyarroniak dolgozták ki, csupán a heteknek, hónapoknak adtak új, a korábbiaknál időszerűbb nevet. Kétségtelen ugyanakkor, hogy a naptár elterjesztésében – és alkalmankénti helyesbítésében – ők játszották a főszerepet.

Az ynevi hét a teremtés hajnala óta öt (egyenként huszonnégy órás) napból áll. Négy hét alkot egy húsznapos hónapot. E hónapokat az úgynevezett Nagy hónapokba csoportosítjuk, melyeket a misztériumok ismerői párokként, tercekként, illetve kvartokként emlegetnek, és egy vagy több Pyarroni halhatatlan szent időszakának tartják. Mivel a kontinens hatalmas, a pyarroni viszonyok szerint értelmezett – egyenként három Nagyhónapból álló – évszakok (hideg, meleg, esős) a legtöbb vidéken merőben elméleti jellegűek.

Az ynevi esztendő hatszázhusz napos. Az Újév beköszöntét a pyarroni civilizációban külön nem ünneplik meg; Kyel két párjának első hava csupán a Városok Városa számára jelenti az esztendő kezdetét, ezért a dátumozásban a kontinens egyes vidékei között akár egyesztendő eltérések is adódhatnak. Az eltérések korrigálására Pyarron félezer esztendőnként kerít sort – a legutóbbi ilyen kísérlet a Tizennegyedik Zászlóháború befejezésekor történt, eredményeiről azonban csak két-három évtized elteltével lehet számot adni.

Az ynevi hónapokat tradicionálisan holdhónapoknak tekintik – húsz napnak kell ugyanis elteltie ahhoz, hogy mindkét hold megújuljon, vagy, ahogy a kontinens lakói mondják, „arcot váltson”. Hogy a vörös vagy a kék hold mikor telik fel és mennyi ideig látható az égen, tájegységről tájegységre változó, ezért az időmérő szerkezeteket a nap járásához igazítják.

Az egyes ünnepek el kívánczik még, hogy azokat csak a pyarronhú államokban ülik meg az alábbi módon, megfelelőik azonban – melyek gyakorta ötöd- vagy hatodikori eredetűek a kontinens ősi vallású országaiban is megtalálhatók; róluk az egyes passzusok végén, csak érintő jelleggel szólnunk.

A teljes naptár Wayne Chapman Halál havában című regényének második kiadásában, a függelék II. táblázatát alkotja.

A teremítő akarat ünnepe

A pyarroni hitű államokban afféle tavaszünnep. Kyel első havának derekán kerül rá sor; a politikai helyzettől és az épp aktuális teendőktől függően három-öt napig tart. A falvakban ősi télűző szertartásokkal kötik egybe; a kövárosokban ritkán több reggeli-esti ájtatosságnál, melyen az emberek egyénileg vagy kisebb csoportokban vesznek részt Kyel templomában. Az uralkodók ezt az alkalmat szokták felhasználni arra, hogy jutalmat, címet és rangot osszanak, nem ritka ilyenkor a kegyelem gyakorlása sem. Toron-szerte elterjedt formájában egyes – politikai szempontok szerint kiválasztott – elítélteket szabadon bocsátanak, s csak az ünnepnapok elteltével indítanak hajtóvadászatot ellenük.

Az eltávozottak ünnepe

Darton tercének második („Csend”) havában kerül rá sor mindenütt, ahol az emberek a pyarroni panteon isteneit tisztelik. Mindössze egy napig tart: a hívők rituális lakom emlékeznek meg néhai szeretteikről, majd gyertyát helyeznek számukra Darton oltárára – ez a külső sötétségben bolyongó lélek visszatalálását és újjászületését hivatott megkönnyíteni. Az ünnep napjai a Toronban elterjedt Összetartozás hetével esnek egybe – az ősi vérből valók ilyenkor szakrális orgiák és lakomák során vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani s majdani nagyságuk tudatát. E héten – fő- és jószágvesztés terhe mellett – tilos egymásra kezet emelniük.

A kitekintés ünnepe

Adron kvartjának negyedik („Feloldozás”) havában ülik meg; azon ünnepek közé tartozik, melyek felett két halhatatlan – esetünkben Adron és Noir – közösen gyakorol védnökséget. A hívek összegyűlnek e két isten templomaiban, s amennyiben úgy látják jónak, megosztják egymással álmaikat, melyekből a papok igyekeznek kiolvasni a város (az állam) szempontjából lényeges ómeneket. Morgena hasonló funkciójú ünnepével esik egybe, melyet a kyr/toroni liturgia az Intések éjjelének nevez.

A kettős hold ünnepe

Krad kvartjának második havában („Bölcsek”) tartják meg, s a tágan értelmezett Tudománynak szentelik. Az ünneplés módja a kontinens tájegységei szerint változik – Erionban például ilyenkor nyitják meg a nagyközönség előtt a Főnixek Parkját, ahol a különös lények tűzhalálukkal és feltámadásukkal ejtik ámulatba a város lakóit. A kettős hold ünnepét a kyrek megülték, ám náluk – s így Toronban is – elsősorban a égi erők előtti hódolat kifejezése volt.

A maszkok ünnepe

Dreina tercének második havában („Esküvések”) kerül rá sor, időtartama tájegységről tájegységre változó, de akár négy hetet is igénybe vehet. Ez a négy hét Ynev-szerte a karneválok, maszkabálok ideje; a nép ezen a frivol módon nyilvánítja ki igényét a megtisztulásra és megújulásra. A kyr származékok lakta Toronban és Abaszisz kyr hitet valló vidékein ekkor zajlik a legtöbb emberáldozat, pyarroni bölcsek által azonban az is feljegyeztetett, hogy a legtöbb gyermek az évnek ebben a szakában fogan.

A tengercsend ünnepe

Antoh tercének harmadik, azonos nevű havában tartják. A háromnapos fesztiválnak igazi funkciója csak a hajósnépek körében van, a többi nemzet liturgiájában csak az elemek jóindulatának elnyerésére szolgál. Folyamán tárgyáldozatot (szertartási ruhadarabok, medálok, épület- és járműmodellek) helyeznek el Antoh – másutt az ősföldet és a levegőt is megtestesítő Adron és Kyel, illetőleg a kyr Sogron oltárán.

A győztes csaták ünnepe

Arel kvartjának negyedik havában („Holdak és vándorok”) ülik meg, bár a kontinens minden táján más és más alkalomra vonatkoztatják. Ez az egyetlen olyan ünnep, melynek Ynev kyr hitű régiójában nincs megfelelője; a fáma szerint, Yllinor királya, Mogorva Chei óhajára kanonizálták Pyarronban. A kalandozó-uralkodó új hazát talált népe azon fegyverforgatóinak állított így örök emléket, akik a Száz Csata Útján hullottak el.

Dada

Ifin

P.sz.3694

„Ifin városa – mogorván sötétlő koromfolt a Quiron-tenger sziklás, déli partvidékén. Roppant, kiismerhetetlennek tűnő hangyaboly, ahol félmillió halandó lélek nyüzsög, tüsténkedik, acsarog, mosolyog és üzekedik a nap valamennyi órájában. A fekete falak komor labirintusában minden tizenötödik percben új élet fogan, és minden tizedikben utolsót lobban egy réginek a lángja: a hangyák hemzsegő hada mégsem apad, sőt évről évre nő, hiszen a szélrózsa minden irányából áradnak, tódulnak a hatalmas bolya az újonnan érkező kíváncsiak...”

Raoul Renier

Észak-Ynev kereskedelmileg és stratégiailag legfontosabb tengerén két roppant kiterjedésű birodalom, számos csatlós és többé kevésbé független városállam osztozik. Az igazi tengeri hatalom azonban Toront és Abasziszt illeti, e két állam flottái ellenőrzik a hullámokat törő hajókaravánokat és magányos kereskedőhajókat. A birodalmak lenyűgöző nagyságú fővárosai, Shulur és Ifin a tengerparton fekszenek. Shulur sötétebb, külhoniak többsége számára zárt, idegen és torz világával tökéletesen ellentétben áll Ifin, ahol éppoly sokféle faj és nemzetiség talált otthonra, mint a kalandozók városában, Erionban. Az Abasziszi birodalom legnépesebb városa otthonául szolgál az Otlokirok dinasztiájának, s a mindenkori nagykirálynak is. A főváros a tenger déli partvidékének vitathatatlan központja, kereskedelme talán a legpezsgőbb szerte Yneven. Itt kerül feldolgozásra és leadásra a birodalom egyik legféltettebb, legtöbb titokkal övezett portékája, az abbit-acél is. A város különböző hatalmi érdekek ütközésének állandó színtere; a lakók keveset vesznek észre mindebből, az igazán bölcsék és tisztán gondolkodók pedig inkább igyekeznek kerülni a bajt, és csendben várják az éppen időszerű vihar elvonultát. Soha szünni nem látszó ellentétek – a nagykirály és a hercegh kapitányok, a hívókért és hataloméért harcoló Tharr, Darton és Orwella rendházak, a város alvilágáért küzdő tolvaj és orgyilkos klánok – szinte mágnesként vonzzák a kalandozókat és szerencsevadászokat. A városban mindenki megteheti azt a feladatot, lehetőséget, mely szándékainak, céljainak, jellemének legjobban

megfelel. Éppúgy születhetnek itt a világ sorsán fordító hősök, mint sebesen meggazdagodó tolvajok vagy démoni hatalmat szolgáló papok és boszorkánymesterek. Abaszisz – és maga Ifin – sohasem tartozott kizárólag egy hatalmi szövetséghez. A nagykirály ugyan a fekete lobogók alatt szólította hadba falanxharcosait, a hercegek kapitányok azonban megőrizték függetlenségüket, sőt egyesek – mint Calyd Karnelian – egyenesen az Északi Szövetség oldalán harcoltak a legutolsó zászlóháborúban. Nincs tehát megváltoztathatatlan hatalmi elkötelezettség a birodalomban, minek következtében egyformán fogadják itt a Toronból érkezőket és Eren szülötteit. Ezért éppen Erion s néhány városállam mellett észak legszabadabb városának is tarthatnánk.

A fentiek miatt választottuk elsőként Ifint az Ynev városait, országait bemutató sorozatban. A címként a város nevét viselő kötet méreteiben felül fogja múlni az összes eddig megjelent M.A.G.U.S. kiegészítőt, és előreláthatóan olyan részletességgel írja le a várost és történetét, amely rendhagyó a szerepjátékok történetében. Fontos szerephez jutottak azok a helyszínek is, melyek szinte a szemünk láttára váltak valósággá Raoul Renier regénye, az Acél és Oroszlán lapjain.

A kiegészítőből mindent megtudhatunk a tengermelléki főváros kialakulásának, fejlődésének történetéből éppúgy, mint jelenének mindennapjairól, hatalmi viszonyairól.

Részletes leírást találhatunk minden városnegyedről, legjellemzőbb épületeiről, továbbá azokról, melyek szerephez jutnak a Renier regényben. A leírásokat a bemutatott épületek alaprajza teszi kézzelfoghatóbbá, könnyebben felhasználhatóbbá. Ezen fejezetekben az utolsó szegletig megismerhetjük a nagykirály palotáját, Molochiás házát és Ifin legkalandosabb történetű fogadóját, az Igazgyöngyök honát. Bepillantást nyerhetünk a főváros legnagyobb, legszebb arénájának, a Bajnokok Csarnokának titkaiba, de itt találjuk a város alatt húzódó többszintes, számos évszázad alatt kialakult csatorna és katakomba rendszer leírását és részletes térképeit is. Nem maradhat el a város életében kiemelkedő szerepet játszó kikötői negyed és a kalandozók számára oly sok kalandot és veszedelmet kínáló Nekropolisz leírása sem. Olvashatunk még az Ifinben divatos vagy éppen divatjamúlt építészeti stílusokról, és az általuk létrehozott értékekről vagy csúf emlékekről, a város egyetemeiről és könyvtáiról, de látogatottabb bordélyairól is.

Ifin számos vallás templomainak ad otthont, melynek falai között a pyarroni és kyr istenek földi képviselői végzik a számukra kirótt feladatokat. Véres háború dúl a pyarroni értékek megőrzését célul kitűző rendek és a káosz hatalmát hirdető, Orwellánus és Tharrt éltető szekták között. A nagykirály nem lép fel nyíltan a Pyarroni paktum ellen vétkező vallásokkal szemben, bár Tharr és Orwella hívei még mindig titokban tevékenykednek – egyre gyarapodó hatalmuk és befolyásuk ellenére. Ennek az előretörésnek kísérlik meg útját állni Darton és Dreina, Antoh és Krad egyházának beavatottjai. Ezekről a véget nem érő, sokszor minden feltűnést nélkülöző háborúkról és magukról a szentélyekről, templomokról is sok érdekességet olvashatunk a kiegészítő kötetben. Természetesen a részletes alaprajzok és kalandötletek sem maradhatnak el.

A vallások korántsem jelentik a várost irányító egyetlen hatalmat, hisz' a világi szervezetek és klánok még az istenek szolgálínál is komolyabb befolyással bírnak Ifin élete felett. Megismerhetjük az állam szervezeteit, a katonaságot és királyi testőrséget, de a várost irányító törvénykezést is. Természetesen nem maradhatnak ki a különböző befolyásos klánok és céhek sem a részletes bemutatásból. Az öreg Bofkar-mester vezette törpe klán ugyanúgy leírásra kerül, mint a kobrák szervezete, néhány jelentősebb orgyilkos klán, Noir rendje, az abasziszi boszorkányok és boszorkánymesterek titkos szektái, a Hajósok céhe és a hét kereskedőház.

Sok egyéb érdekességet is kínál a kötet, pontos képet kaphatunk ifin gazdasági és árviszonyairól, kedvelt ételeiről, italairól, divatjáról, a legnépszerűbb szerencsejátékokról és gladiátorviadalokról.

Leírásra kerül ezen felül minden Acél és Oroszlánban megjelenő fontosabb szereplő, komplett értékekkel és előtörténettel – mintegy függelékként a regényhez.

Végül, de nem utolsó sorban bemutatásra kerülnek Ifin legfontosabb, kalandozókat is oktató iskolái, továbbá az őket irányító mesterek. Külön érdekesség, hogy a kiegészítőben megtaláljuk majd az egész város utcákra lebontott térképét, teljes utcanév és fogadónév jegyzékkel. Így sem a KM, sem a kalandozók nem tévedhetnek el, ismerősként barangolhatják be a hatalmas város legrejtettebb zugait is.

Szerző nem volt feltüntetve

Bestiárium

Sanquora

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 45 + fegyver

Támadó érték: 70 + fegyver

Védő Érték: 145 + fegyver

Célzó Érték: 25 + fegyver

Sebzés: fegyver szerint

Életerő pontok: 12

Fájdalomtűrés pontok: 45

Asztrál ME: 5 (42)

Mentál ME: 4 (42)

Méregellenállás: 9

Pszi: 6. Tsz. (alapfokú pyarroni), 25 pszi pont

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: Káosz, halál

Max. Tp: 500

A kráni-hegység keleti lejtőin, a búskomor erdőségek rejtekében különös sziklavarak állnak. Még az érintett városállamok vezetői közül is csupán a legfontosabb és legnagyobb hatalommal bírók tudják, kik is lakják ezeket a nehezen megközelíthető, már-már fellegvár-szerű településeket. Egy különös faj, a Sanquora lelt itt otthonra, több évszázados vándorlás után. Ezek a nagymacskák könnyedségével, eleganciájával mozgó és gyilkoló, szinte éjfekete bőrű humanoidok a Godon és Krán közt dúló hosszú háború idején jelennek meg a kontinensen. Eredetükről számos, több-kevesebb igazsággal bíró elmélet született. Ezek közül leghelytállóbbnak az a teória tetszik, mely szerint a sanquorákat kráni mágusok alkották meg azzal a céllal, hogy még félelmetesebbé tegyék a birodalmi fejedelmek különítményeket. A feladat végrehajtása sikerült, az eredmény mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A mágikus képességekkel bíró humanoidokból ugyanis hiányzott minden hajlandóság a csoportban működésre, képtelenek voltak beilleszkedni abba tökéletesen felépített rendszerbe, melynek részét kellett volna képezniük. Élvezték a pusztítást, de nem fogadták el mások irányítását. Kiemelkedő képességeik ellenére küldetések tucatjait hiúsították meg fegyelmetlenségükkel, így – mivel teljességgel haszontalannak bizonyultak – pusztulniuk kellett. A

szerencsésebbek – és minden bizonnal eszesebbek – elmenekültek a hegyláncok övezte birodalomból, ám ugyancsak kevesen maradtak.

Először igyekeztek minél messzebbre kerülni az őket megalkotó hatalomtól, s a háborúk dúlta kontinens tökéletes feltételeket teremtett fennmaradásukhoz. Egy évszázadnyi vándorlás után – miután Kránban elhalványult az emléküik – végül a Krán-hű városállamok területén leltek otthonra, a néptelen erdőségekben. Az egymást követő generációk alatt sem enyészett el üldöztetésük története, így mindig nagy hangsúlyt fektettek önvédelmükre, biztonságukra. Ennek köszönhetőek azok az egyedülálló sziklaerődítmények is, melyek lapos építésükkel, föld alatt futó folyosóikkal, és különös csapdarendszereikkel otthonukként szolgálnak.

A sanquorák, mióta elhagyták Kránt, ugyanannak a mesterségnek hódolnak, fejvadászok, zsoldosok, kémek, elit testőrök igény szerint. Kizárólag magányosan tevékenykednek, senkivel, még fajtársaikkal sem képesek eredményesen együtt dolgozni. Mégis ütőképes, félelmetes ellenfelek lehetnek, annak ellenére, hogy nem vehetik fel a versenyt egyetlen szervezett fejvadász különítménnyel sem. Adottságaik fejlesztésére sem szánnak túl sok időt, inkább felesleges képességeiket használják; híján vannak a tökéletességre való törekvésnek. Mindamellet, még így is kiemelkedő hatékonyságú fegyverforgatók – ki tudja, mire lennének képesek évtizedes évtizedes gyakorlás és tanulás után?

A sanquorák viszonylag magasak, testük szinte légiesen könnyűnek tűnik, melyet mozgásuk könnyedsége is kiemel. Kiválóan lopakodnak és rejtőzködnek – mégis ritkán mégis ritkán szorúlnak e tudás kamatoztatására. A kráni mágia, mely átítatja testüket, képessé teszi őket a villámgyors teleportációra. Ennek három különböző formáját ismerik. A leghosszabb távolságra ható – legfeljebb 600 mérföld. Teleportációt csak olyan helyre hajthatják végre, ahol jelen van egy fajtásuk. (Mivel ilyen nagy távolság esetén a fogadó oldalról származó energiára is szükségük van.) Ezt a képességet a Sanquora egy nap legfeljebb egyszer alkalmazhatja. A második, rövid távú teleportáció látótávolságon belülre vonatkozik – de nem lehet nagyobb, mint 200 láb -, és naponta háromszor alkalmazható. A közelharcban minden kétséget kizáróan a harmadik típusú, 5-6 lábon belül használható teleport jelent előnyt. Ez naponta korlátlan számban alkalmazható, és a szemvillanás töredéke alatt végrehajtható. Segítségével a sanquora teljesen megzavarhatja, majd támadásával meglepheti ellenfelét. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a sanquora, ha egy körben sikeresen kezdeményezett, teleportálhat és támadhat, mielőtt ellenfele erre felkészülhetne. Ennek eredményeképpen a harc első három körében, ha az ellenfelét valóban megelőzte, és mögé vagy mellé teleportált, Té-jéhez hozzáadódik az összes helyzetből adódó módosító (pl. hátulról vagy félhátulról), továbbá a meglepetésre járó +30 is. A harmadik kör után az ellenfél már jó eséllyel meg tudja mondani, hol is fog megjelenni a pillanatonként helyet változtató sanquora, így a meglepetésből adódó +30 +10 pontra csökken. Természetesen a helyzetből adódó módosítók jelen esetben is érvényesek. A gyors helyváltoztatásnak a védekezésben is fontos szerep jut. Az új helyre került humanoid ellen – amennyiben a kezdeményezés a sanquorát illette – ellenfele csak -20-as módosítóval támadhat, hiszen teljesen megváltozott helyzetéhez kell alkalmazkodnia. A teleportáció és a támadás elképesztő gyorsasággal követheti egymást, sok sanquora ugyanis még előző helyén – elképzelve az új helyzetet – megindítja a támadást, és a teleportációt követő megjelentetés egyben a megkezdett mozdulat befejezését is jelenti. A fent leírt előnyök csupán akkor érvényesek, ha a sanquora megszerzi a kezdeményezést. Amennyiben ez nem sikerül, a Té kizárólag a helyzetből adódó módosítókkal emelkedik meg. A sanquorák leginkább könnyen forgatható, gyors fegyvereket használnak, távoli célpontok ellen könnyű vagy kézi nyílpuskát, közelharcban pedig ívelt pengéjű tört, rövidkardot, esetleg handzsárt.

Nystan

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 10+2K10

Termet: K (3 arasnyi)

Sebesség: 135 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 35

Támadó érték: 40r

Védő Érték: 95

Célzó Érték: -

Sebzés: K6

Életerő pontok: 4

Fájdalomtűrés pontok: 20

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 3

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 35

A nystan egymagában alig veszedelmesebb egy felingerelt kutyánál – éppen ezért sohasem fordul elő, hogy magányosan jár. A nagy létszámú falkában vadászó, kíméletlen ragadozók leginkább hegyvidékek nagyobb erdősegeiben fordulnak elő, de levándorolhatnak a füves pusztákig is. Nincs meghatározott élőhelyük; az év nagyrésztét a vadászfalka vándorlással tölti, de a párzás és utódnevelés időszaka mindig azonos helyen zajlik le, ezt tekintjük az adott horda otthonának. Az általános nystan akkora, mint egy kisebb kutya, de marmagassága nem haladja meg az egy araszt. Apró, tömzsi lábain meglepően gyorsan képes mozogni, még a tapasztalt erdőjárókat is meglepheti valószínűtlenül sebes futásával. Testét kemény szálú, meglehetősen durva tapintású, rozsdabarna vagy fekete szőr borítja. Feje laposnak mondható, szemei oldalt helyezkednek el. Fülei alig emelkednek el a koponyától, szinte rásimulnak a fejére.

A nystan – ha egyedül zsákmányolna – nemigen jelentene komoly veszedelmet. Csakhogy módszeresen, szinte sáskajárás-szerűen vadásznak, elpusztítva minden állatot, mely útjukba esik. Vándorlásuk útját tetemek, száradó csontvázak jelzik; kevés erdei állat rendelkezik megfelelő gyorsasággal és ügyességgel ahhoz, hogy elmeneküljön az üldöző nystanok elől. Még a náluk jóval nagyobb állatoktól sem tartanak. Ez érthető is, hiszen az egyszerre rohamozó 20-25 vadászból álló falka még a legszívósabb barnamedvével is végezhet, igaz, csupán áldozatok árán. Nem félnek az embertől sem, különösen, ha magányosan, vagy kis csoportban utazókkal találkoznak. Ismeretesek beszámolók, mely szerint kisebb falvakra, településekre is lecsapnak. Pillanatok alatt végeznek a ház körül talált állatokkal, de elragadhatnak embereket is. Mivel apró termetűek, fürgék és sokan vannak, az állatokat védő falusiak is nehezen veszik fel velük a harcot – legfőképpen akkor, ha a falka úgy dönt, mégis inkább az embert jelöli ki célpontjául. A célpont kijelölése egyébként kulcsfontosságú a vadászat szempontjából, különösen több lehetséges zsákmány esetén. A falkát irányító vezér maga csak akkor támad a vadászat során, ha valamelyik áldozatra akarja terelni társait. Enélkül a falka teljesen véletlenszerűen próbálja lemészárolni a lehetséges prédákat, így a támadó nystanok száma többé-kevésbé egyenlően oszlik meg a jelenlévő zsákmányok között. Abban az esetben azonban, ha a vezér maga is megtámadott egy állatot vagy embert, a falka minden tagja arra a célpontra rohan. A falkavezér

pusztulása esetén – a még élő nystanok számától függően – vagy az egész falka elmenekül, vagy a már ismertetett, mindenkire egyenlően jutó támadást hajtják végre.

Ash-siaf

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1-3

Termet: K

Sebesség: 130 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 30

Támadó érték: 90

Védő Érték: 140

Célzó Érték: -

Sebzés: K6

Életerő pontok: 5

Fájdalomtűrés pontok: 20

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 4

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: állati

Max. Tp: 60

Az ash-siaf neve dzsad nyelven annyit tesz „loncsos”, bár ez az elnevezés nem túl találó, lévén, hogy szőrzete kimondottan rövid. Nevezik a sivatag farkasának is – ez az elnevezés már valóban illik rá. Ránézésre valóban emlékeztet kutyára vagy farkasra, termete azonban valamivel kisebb a mérsékelt öv erdőit lakó társainál, mindössze 50-60 cm. Testfelépítését tekintve vékony és izmos, akár az agár; sárgásdrapp szőrzete jó rejtőszín a Taba el-Ibara homoksivatagában. Nem csak színe segíti a rejtőzést, az ash-siaf maga is meglehetősen ravasz módon rejtőzik el a kíváncsi tekintetek elől. Ha vadászik vagy prédára les, egyszerűen beássa magát a homokba, éppen csak az orra és a szeme látszik ki, bár ez utóbbit is igyekszik rejtve tartani. Ha azután a préda a közelbe ér, hihetetlen erővel rugaszkodik elő a homok alól, egyenesen a megdöbbszent áldozatra vetve magát. Aki nem ismeri jól a sivatag farkasának ravasz szokását, igencsak meglepődhet, hiszen szó szerint a föld alól terem előtte a váratlan ellenfél, ráadásul olyan helyen, ahol semmi ilyesmire nem számított. Ezért az ash-siaf első támadása minden olyan esetben meglepetésnek minősül, amikor az áldozat nem kimondottan erre figyel (akár tapasztalatból, akár mágiából vagy psziből – pl. hatodik érzék). Ráadásul, ha csak teheti, az ash-siaf hátulról ront ellenfelére, ugyanis leginkább a nyakat támadja. Így első támadásnál – de csak annál – megkapja a meglepetés és a hátulról illetve félhátulról támadás módosítóit. Ez a gyengébb ellenfelekkel szemben általában elegendő is. Ha mégsem sikerülne az első csapással leterítenie áldozatát, szívosan küzd. Minthogy nem igazán akad természetes ellenfele, nincs veszélyérzete, nem ismeri a félelmet. Kis termete ellenére az emberre is veszedelmes. Minthogy a sivatagban ritka kincs a táplálék, megtámad mindent és mindenkit, aki csak mozog, legyen az magányos utazó vagy akár karaván. A fayumik szent állatnak tartják.

Tonor

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 100 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező érték: 30

Támadó érték: 140

Védő Érték: 160

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K10

Életerő pontok: 25

Fájdalomtűrés pontok: 84

Asztrál ME: - (lásd a leírást)

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: 14

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: állati

Max. Tp: 640

A tonorok a Hatodkorban élt örült máguskirályoknak félresikerült kísérleteinek torz eredményei. A Dawa birodalom egyik királya adta parancsba boszorkánymestereinek és varázslóinak: alkossák meg a tökéletes harcost, az emberfeletti embert. A feladatot sokan sokféleképpen akarták megoldani. Voltak, akik élőholtakkal próbálkoztak, néhányan homonculusokat alkottak, megint mások idézett lényeket állítottak szolgálatukba. Ezek a lények azonban egytől-egyig sebezhetőnek bizonyultak valamilyen szempontból. Végül aztán maga a máguskirály és tanácsadói alkották meg a tökéletes (?) harcost – a tonort. Teste alapjául az orkok egyik igen szívós válfaja szolgált – ezek azóta kihaltak. A testet ősi mágikus hatalma segítségével hihetetlen erővel és harci tudással ruházták fel. A tonorok szinte már képtelenül duzzadó izmokkal ellátott, másfél ember magas orkoknak tűnnek. Mágia edzette izmaik minden túlzás nélkül hasonlíthatóak az acélhoz, olyannyira, hogy 4-es SFÉ-t biztosítanak a számukra. Emellett természetesen emberfeletti erőt is adnak – ez a játérendszerben 24-esnek felel meg, az ehhez adódó sebzésjárulékkal. Általában hosszú dorongokat forgatnak, melyek a furkósbothoz hasonlítanak ám lényegesen nagyobbak és nehezebbek, sebzésük K10 (ehhez jön a +10 sebzésjárulék – lásd a harcosok 135. old.)

Az őket létrehozó mágiának köszönhetően hatalmas testüket meghazudtoló ügyességgel harcolnak, dorongjaikat olyan gyorsasággal és átütő erővel mozzgatják, hogy igen nehéz hozzájuk férni. Összegezve, ránézésre úgy tűnhet, a néha Dawa királynak sikerült megalkotni az emberfeletti katonát. Egy hibát azonban elkövetett, amely végzetesnek bizonyult: figyelmen kívül hagyta a testbe zárt lelket. A fizikumot megacélozó és legyőzhetetlenné tevő mágiák nem hogy használtak volna a léleknek, de egyenesen az örületbe kergették. Az egyébként sem kimagasló intellektusukról híres orkok nem bírták elviselni a mágikus torzítást. Mentáltestük elcsökevényesedett, elsorvadt, intelligenciájuk legfeljebb egy állathoz mérhető, asztráltestük egyensúlya tökéletesen felborult. A tonorok lelkében állandó asztrálvihar dúl, elszabadult ösztöneik és hullámzó érzelmeik irányítják őket. Viselkedésük a szélsőségekig kiszámíthatatlan. Mivel asztráltestük ennyire sebezhető, semmiféle ellenállást nem

mutatnak az asztrálmágiával szemben, az ellenük alkalmazott efféle varázslatok automatikus sikerrel járnak. Ez a siker azonban nem garantáltan hosszú életű, ugyanis megtörténhet, hogy az asztrálvihar egyszerűen elmossa a varázslat hatását. Ennek eldöntésére körönként kell dobni a K100-on. A dobott érték jelképezi a lelkükben dúló érzelmek erősségét. Ha ez nagyobb, mint a varázslat erősítése, felülemelkedik rajta, és a varázslat hatása később sem tér vissza.

A tonorok teste a mágiának köszönhetően igen ellenálló a természetes hatásokkal szemben is. Zokszó nélkül viselik a hideget és a meleget, a szomjazást és az éhezést. Sokáig bírják táplálék nélkül és mindent megesznek, ami legalább kis eséllyel emészthető.

Szerencsére a tonorok nagyon ritkák, csak a Quiron-tengertől nyugatra elterülő hatalmas, üres pusztaságokon tűnik fel néha egy-egy. Civilizált vidékre pedig csak elvétve tévednek be. A vidéken élők többször elhatározták már, hogy teljesen kiirtják a Dawa birodalom ezen torz emlékeit, de erre semmi esélyük sincs, a tonor ugyanis képes szaporodni, mégpedig akár emberrel, akár orkkal, akár udvari orkkal. Az így született utódok magukon viselik mindkét szülő jegyeit, de hamarosan a tonor vonások kerülnek előtérbe.

Fehérkígyó

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1-2

Termet: N

Sebesség: 90 (SZ) 80 (V)

Támadás/kör: 1 v. 2

Kezdeményező érték: 20

Támadó érték: 80

Védő Érték: 120

Célzó Érték: -

Sebzés: K10/K10

Életerő pontok: 30

Fájdalomtűrés pontok: 90

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 12

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: állati

Max. Tp: 238

A fehérkígyó megtévesztő elnevezés, ugyanis valójában nem kígyóról, hanem melegvérű emlős állatról van szó. A fehérkígyók a déli jégmezők lakói. Testük hosszú, kígyószerű, de nem pikkely, hanem dús, szürkésfehér szőrzet borítja. A kifejlett példányok hossza nemritkán a négy-öt métert is eléri. Tökéletesen alkalmazkodtak a hideg éghajlathoz. Lábaik teljesen visszafejlődtek, hosszú izmos, kígyószerű testükkel azonban hihetetlen gyorsasággal képesek haladni havon, jégen és vízben egyaránt. Párban élnek, gyakran így is vadásznak. Ragadozók, táplálékuk a hómezők apró állatai és madarai, de inségesebb időkben akár a jegesmedvét is megtámadják – tegyük hozzá, néha sikerrel. Az sem ritka, hogy az éhező fehérkígyók a táplálék reményében bemerészkednek a déli sztyeppékre is. Általában éjjel járnak vadászni, zsákmányukat gyakran álmában ragadják el. Ha harcolni kényszerülnek,

veszedelmes ellenfelek lehetnek, mivel testük elülső részét felemelve, fejük jó két méter magasba emelkedik, és onnan csap le a támadóra. Harapásuk rendkívül erős, metszőfogaik élesek. Több ellenfél esetén hosszú farkukat védekezésre használják, ekkor kétszeri a támadhatnak egy körben. Farokcsapásuk szintén komoly kárt okozhat.

Ha sikerül túlütniük áldozatukat, emellett, hogy Ép-t sebeznek, rátekerednek zsákmányukra, és megkísérlik összeroppantani. Az így lefogott áldozat képtelen harcolni vagy védekezni. Minden erejét az ellenszegülésre kell összpontosítania. Körönként kell erőpróbát dobnia, ellen bír-e állni a kígyó szorításának. Ha sikertelen, abban a körben elveszít K10 Fp-t, siker esetén nem sebződik. A folyamatos, megterhelő erőfeszítés miatt minden harmadik körben -1 módosító jár erőpróbájához. Természetesen a vértetek felfognak valamennyit a szorításból, ezért a karakter páncélja SFÉ-jének 3 feletti részét pozitív módosítóként használhatja az erőpróbánál, azaz a mellvért (SFÉ 4) +1-et ad, stb. A kígyó addig szorítja áldozatát, míg abban élet van, vagy míg komoly sebet nem kap (Ép sebzés). A szorongatott helyzetben lévő karakter nem képes semmiféle tevékenységre, sem harcra, sem varázslásra, sem pszi használatára. A kígyó a harc helyhez kötve módosítói szerint küzd a többi ellenféllel.

Prémje a déli országokban, elsősorban Shadonban és a nomádok közt ritka, értékes szörmének számít, ezért gyakran vadásszák.

Zabáló

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ)

Támadás/kör: 2

Kezdeményező érték: 36

Támadó érték: 150

Védő Érték: 110

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6

Életerő pontok: 18

Fájdalomtűrés pontok: 76

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 20

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: állati

Max. Tp: 346

A zabálók távoli hegyek rettenetes híri szörnyetegei. Különös teremtmények, az életrajz tudományának bölcsei eleddig nem tudtak megegyezni, milyen fajhoz, családhoz sorolják is. A babonák szerint a Kosfejű maga küldte a zabálókat a világra, hogy falják fel az egész emberiséget. Sok tekintetben a hüllőkre hasonlítanak, szemük sárgás és rezzenéstelen, görnyedt testüket olajzöld és barna pikkelyek borítják. Magasságuk elérné a két-két és fél métert is, ha kiegyenesedve járnának, így azonban csak embermagasak. Felépítésükben torz karikatúrái az embernek. Két rendkívül izmos,

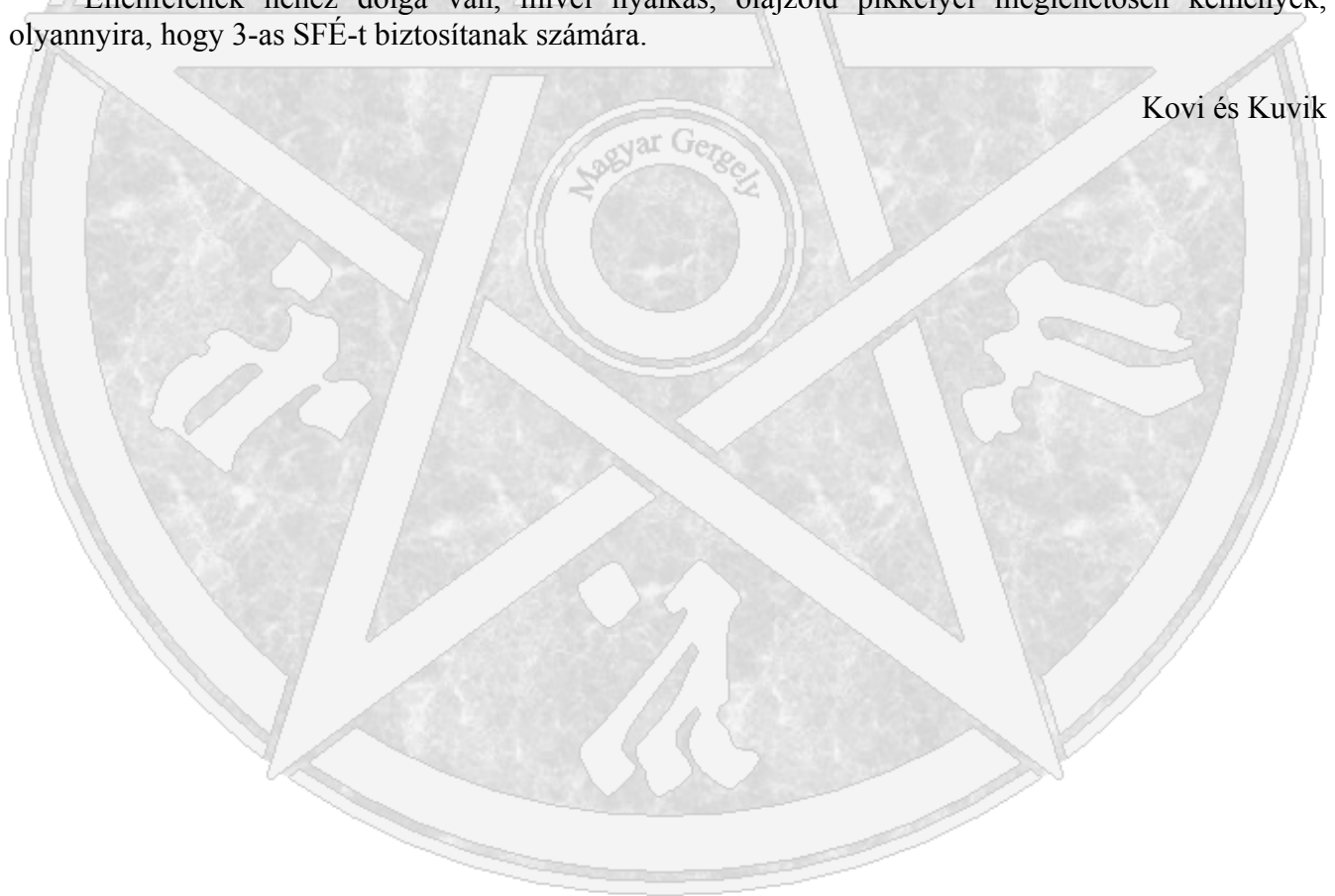
három karomban végződő lábon járnak, melyekkel meglepően nagy ugrásokra képesek. Törzsük tömzsi és hajlott, mellső végtagjaik - kezeik – teljesen elsovadtak, visszafejlődtek. Fejük azonban hatalmas, jó négyszer-öttször akkora, mint egy emberé. Ennek a fejnek tekintélyes részét a nagyméretű, számtalan tűhegyes foggal teli száj foglalja el. A fogak elrendezése a cápákéra emlékeztet: több sorban helyezkednek el egymás mögött, és ha az elő kihull, szinte azonnal helyére nő a mögötte lévő.

A zabálók, mint nevük is jelzi, mindent felzabálnak, legyen az élő vagy élettelen. Az emészthető táplálékot gyomruk kivonja, a többi, pedig egyszerűen távozik szervezetükből. Szükségük is van a nagy mennyiségű tápanyagra, mivel testhőmérsékletük jóval magasabb az állatvilágban megszokottnál: jócskán száz fok fölött van, és ezt a pokoli meleget ki is sugározzák környezetükbe. Ez elemi hő aurának felel meg, aminek a sebzése 10 Fp. Az ilyen aktív belő égéshez viszont naponta testsúlyuk másfél-kétszeresét kell felzabálniuk. Ezért mondják, hogy egy zabáló egymaga rosszabb, mint egy sáskajárás.

Ha harcra kerül a sor, erős harapásaival támad, de olyan elsöprő erővel és gyorsasággal, hogy igen nehéz kitérni előle. Izmos lábain ide-oda szökken harc közben, ettől valamivel nehezebb eltalálni, ezenkívül azonban nem fordít figyelmet a védekezésre; elvakultan támad, körönként kétszer. Minden támadásánál érvényesül a hőaura, attól függetlenül, hogy a támadás sikerrel járt-e vagy sem.

Ellenfelének nehéz dolga van, mivel nyálkás, olajzöld pikkelyei meglehetősen kemények, olyannyira, hogy 3-as SFÉ-t biztosítanak számára.

Kovi és Kuvik



Az ismertség esélye

Bizonyára sokan elgondolkodtak már azon, hogy mitől ismernek egy kalandozó Ynev-szerte, és miért. Számptalan magas szintű kalandozóról sosem hallottak még, másokról – akik esetleg kevésbé tapasztaltak – pedig bárdok zengenek hősi énekeket.

Ráadásul valószínűleg, a töprengés nem is akad meg itt. A legtöbbben, gyanítom, azt szeretnék, ha nevüket a legnagyobbakéval emlegetnék együtt. Mostantól erre is van lehetőség. Az alábbi – hangsúlyozottan opcionális – szabály módot ad arra, hogy mindenki számon tartsa ismertségi mutatóját, és ki is játsza ezt.

Mindjárt az elején szögezzünk le néhány tény!

Az ismertség, a hírnév igencsak viszonylagos fogalom. Nem létezik olyan hős, akit egyformán ismernek Ynev minden pontján, ez nem is lehetséges.

Mogorva Chei ismert az Északi Szövetségben, Toronban és délen is a nagyobb és civilizáltabb vidékeken, de bizonyosak lehetünk benne, hogy hírét sem hallották Shadon egyes részein, a dzsádok között, vagy épp Tongoriában.

Az alább következő táblázatok és szabályok is relatívak. Az értékek olyan körülmények között érvényesek, melyek a mindennapi életben csak ritkán fordulnak elő – a kalandozók szempontjából persze gyakoribbak. Az IP-ből adódó hírnév csak akkor használható ki, ha az adott helynek az átlagosnál jobb a hírrel való ellátottsága. Ennek megítélése a KM feladata, mégis – segítségképpen – adunk néhány ötletet.

Kiváló helynek bizonyulhatnak az IP rendszerből eredő előnyök és hátrányok kihasználására a valóban nagy városok: Erion, Pyarron, Ifin, Shulur, Eren, Erigow, Shadon, Ru-Shennon vagy épp Doran.

Ugyancsak számításba jöhetnek olyan nemesi udvarok, ahol rendszeresen megfordulnak bárdok; azok a helyek, ahol gyakorta tartanak vásárokat vagy más, nagy népünnepélyeket.

Jó esély van rá, hogy mindazok az NJK-k, akiknek műveltsége meghaladja a 16-ot, ismerjék a VI. vagy annál nagyobb ismertségi szintre szert tett személyiségeket.

Bizonyos, hogy igen ritka az olyan hős, akinek híre egyformán eljutott volna mindenhová, ha tehát valakit ismernek a déli városállamokban valószínűleg ismeretlen Északon.

A kalandmesternek minden körülmények között figyelembe kell vennie, hogy a karakter milyen körülmények között tett szert a hírnévre, és az ismertséget ennek alapján számolhatja csak.

Legyünk azzal is tisztában, hogy valakit ismerni és felismerni két különböző dolog. Yneven a hírek szájról-szájra, krónikákban és bárdok énekeivel terjednek leginkább, no meg a különböző klánok hírszolgálati útján. Nincsenek fényképek és nincs televízió, ezért a kinézet, a megjelenés csak kis szerepet játszik egy-egy híresség esetében.

Arra tehát, hogy egy hírneves kalandozót – pusztán a kinézetéről – felismerjenek valamelyik város kocsmájában, netán egy olyan nemesi udvarban, ahol még sosem járt, szinte nincs esély.

Ez ellen csupán egyféleképp tehet a kalandozó: úgy öltözik, olyan különleges ismertető jeleket hord magánál, (magán), mely egyértelművé teszi kilétét, s melyek a hírforrásokban is szerepelnek. Ezeknek a különös ismertető jegyeknek teljesen egyedinek kell lenniük, különben összekeverhetőek lesznek, s ez nagyban rontja a hírek értékét. A táblázatban közölt esélyek, hogy valakit felismerjenek ellenségei, barátai az afféle, különleges ismertető jegyeket hordozó karakterekre vonatkoznak. Ez azt is jelenti, hogy a karakter csak addig számíthat a felismerésre, míg mindezek az ismertető jegyek rajta

(nála) vannak. Könnyű Alex con Arvioninak, hisz mélysmaragszín páncélja, fekete acélmazkja és fémkeze eltéveszthetetlen. De öltene csak magára köznapi ruhát, vagy levennie mazkját és kesztyűt húzna kezeire – máris elveszne az esélye, hogy bárki is ráismerjen.

Ajánlatos tehát, ha a hírnévre szomjazó karakter jól megkülönböztethető, és színesen, plasztikusan leírható legyen. Sokszor elég, ha valamilyen különös formájú fegyvert hord magánál, arcára eltéveszthetetlen, könnyen felismerhető tetoválást készített, vagy egészen egyedi módon öltözködik, netán furcsa hátasa, kutyája, vagy szolgája van.

Mindezek persze magukban hordozzák a szélhámosság veszélyeit is. Gyakran előfordulhat, hogy valaki megpróbál visszaélni egy híresség előjogaival, s ha kellően ügyesen ölti magára annak különleges ismertető jegyeit, jó eséllyel sikerrel jár. Hacsak nem találkozik valakivel, aki személyesen – és jól – ismeri a hírességet, könnyen elboldogulhat egy híres személy álcájában.

Érdemes most sorra venni, hogy miért adható – és miért nem – ismertségi pont.

Nem adható

- Titkos küldetések esetén, ha társak nélkül, vagy csupán néhány társal hajtották végre.
- Ha a küldetés során a karakter titkolja kilétét, vagy nem derül ki a neve, és ha nem viseli különleges ismertető jegyeit.
- Ha csupán néhány tucat kívülállóhoz jut el az eset híre, ha a küldetés helyszíne az átlagosnál rosszabb hírelátottsági tényezővel bír.

1 IP adható

- Ha nagyobb tömeg látta a küldetést, vagy annak valamely fontos mozzanatát, és kiderül a karakter neve, és megjegyezhető a kinézete.
- Ha a kalandról legalább egy bárd tudomást szerzett.
- Ha a küldetést valamely kis csoport (falvak, kisebb városok, kisebb rangú nemesúr) kedvéért, vagy éppen ellenére hajtották végre.

2 IP adható

- Ha a küldetés nagyobb tömegek (városállamok, hercegi udvarok, stb.) sorsát befolyásolja.
- Ha különösen jó hírelátottsági tényezővel bíró helyen hajtották végre.
- Ha valaki – a parti tagok vagy a megbízó – hangsúlyt fektet az eset híresztelésére.

3 IP adható

- A 2 IP-t adó esetben, ha a parti tagjai között legalább egy VI. vagy annál nagyobb ismertségi szinttel rendelkező karakter van.
- Ha egy legalább 5. Tsz-ű bárd eltökéli, hogy hírverést csap az eset körül.

4 IP adható

- Ha a küldetés miatt valamely állam kitüntette, vagy kiátkozta a parti tagjait.
- A több ország sorsát – nyíltan – befolyásoló küldetés végrehajtása esetén.

Előttörténetből legfeljebb 1-5 IP adható, ha a karakter igazán híres (legalább VI. ismertségi szintű) családból származik.

Az ismertségi pont (IP) alaptáblázata – az ismertségi esélye

Ismertségi szint								
Meghatározás	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.	VII.	VIII.
IP	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-
Klán-rend	10%	20%	30%	40%	50%	60%	65%	70%
Szülőföld-otthon	-	5%	10%	15%	18%	20%	25%	30%
Kalandozók	-	-	5%	15%	25%	30%	35%	50%
Kalandozások területe	-	-	12%	15%	18%	24%	30%	35%
Ynev-szerte	-	-	-	1%	6%	8%	12%	15%
Esély, hogy								
Felismerjék ellenségi	-	-	1%	5%	13%	17%	35%	40%
Felismerjék barátok	-	-	1%	6%	15%	19%	40%	45%
Ismerőssel találkozzon	-	-	-	1%	2%	3%	4%	5%

Klán-rend

A klánok vagy rendek különösen figyelnek a soraikból származók tetteire. A hírek gyorsan terjednek, ezzel magyarázható a nagy ismertségi esély. Más, hasonszórú klánok, rendek esetében a karakter IP szintje 3-mal kevesebbnek minősül.

Szülőföld-otthon

E kategóriába azok a helyek tartoznak – csak a város, vagy birtok, de legfeljebb egy grófság – ahonnan származik, vagy ahol letelepedett a karakter. A letelepedés legkevesebb öt évre kell visszanyúljon, egyébiránt annyival kevesebb az ismertségi szintje a karakternek, amennyivel kevesebb ideje telepedett le.

Kalandozók

Egy bizonyos szint felett a kalandozók között igen gyorsan terjednek egymásról a hírek. A VI. IP szint alatt azonban az északi kalandozók csak északi társaik között híresülnek el, míg a déliek a déliek között. Jó esély van arra is, hogy a karakternek ne csak a tettei, de kinézete és – becsület – képességei is ismertté váljanak.

Kalandozások területe

Az a terület, ahol a karakterek rendszeresen kalandoznak, s ahol már több - IP-t érő – küldetést is végrehajtottak.

Ynev szerte

Ez természetesen csak a sűrűn lakott – és többé-kevésbé azonos kultúrkörbe tartozó – területekre érvényes. Hiába is várnánk, hogy egy Abaszisban kalandozó, még oly híres karakter is híressé váljon Tarin barlangvárosaiban.

Amennyiben a karakter eléri a VII. IP szintet, ez is megvalósul, és a kultúrkörnyezettől függetlenül eljut a híre mindenfelé.

Az ismertséget meghatározó dobás csak naponta és környékente egyszer tehető, s mindig a legnagyobb eséllyel kecsegtető táblázat sorát kell figyelembe venni.

Esély arra, hogy felismerjék

Ellenségei

Ellenségnek ezúttal azokat nevezzük, akik még sosem találkoztak a karakterrel, de valami okból kifolyólag ellenséges érülettel viseltetnek irányukba. Ilyesfajta viszony elképzelhető egymással ellenséges rendek, klánok esetében is – ha azonban valakit különösen keresnek, s ezért a kutatók pontos személyleírást kapnak a karakterről, úgy +20 járul az esélyhez.

Barátok

Ugyancsak az olyan baráti érületűekre érvényes, akik még sosem találkoztak a karakterrel. Ilyenkor elképzelhető, hogy a karakter tisztelői megpróbálnak szóba elegyedni vele, hozzácsapódni, de az is, hogy alamizsnáért vagy más segítségért könyörögjenek neki.

A felismerésre találkozásonként csak egyszer tehető dobás.

Esély arra, hogy ismerőssel találkozzék

Az ismerős egyforma százalékkal lehet ellenséges vagy baráti érzelmeket tápláló. Forgalmas helyeken óránként, egyébként naponta tehető dobás.

IP 2. táblázat – kasztokból eredő módosító

(Többkasztúság esetén csak a nagyobb módosítóval kell számolni)

Felismerés					
Kaszt	Klán	Szülőföld	Kalandozó	Ellenség	Barát
Amazon	-	x 3	x 1,5	x 1,5	x 1,5
Bajvívó	-	x 2	-	-	-
Barbár	-	x 3	x 1,4	x 1,4	x 1,4
Harcos	-	-	-	-	-
Gladiátor	-	x 2	-	-	-
Lovag	x 1,5	x 1,2	-	x 1,3	x 1,3
Fejvadász	x 2	x 0,5	-	x 0,5	x 0,5
Tolvaj	x 2	x 0,6	-	x 0,7	x 0,7
Bárd	x 1,5	-	x 1,5	x 1,5	x 1,2
Pap	x 2	-	-	-	-
Paplovag	x 2	-	-	-	-
Harcművész	x 1,5	x 1,2	-	-	-
Kardművész	x 1,5	x 1,2	-	-	-
Boszorkány	x 1,8	-	x 0,8	x 0,8	x 0,8
Boszorkánymester	x 0,9	x 0,7	-	x 0,7	x 0,7
Tűzvarázsló	x 1,5	x 1,2	-	-	-
Varázsló	x 2	x 1,5	x 1,1	x 1,1	x 1,1

IP 3. táblázat

A környék hírellátottsága

A környezet hírellyelátottsága	Módosító
Semmi	x 0,1
Rossz	x 0,3
Gyenge	x 0,5
Átlagos	x 0,7

Az összes többi táblázatban megadott értékek, az átlagon felüli hírellyelátottságra vonatkoznak.

Lássuk, milyen hatással van a hír, mire számíthatnak a karakterek, ha felismerik őket.

Az I.-III. IP szintbe sorolt karakterekről szívesen beszélgetnek, de elsősorban, mint jópofa vagy különös, esetleg ádáz gazfickóról. Felismerésük bizalmaskodást, nemesi udvarban munkát, negatív előjelű érzelmek esetén fintorokat és mogorva pillantásokat jelent.

IV.-V. IP szinten a karakterek már félelmet és hajbókolást váltanak ki, az átlagemberek nem mernek ellentmondani nekik, és az esetek többségében alig várják, hogy a híresség odébbálljon. Harc közben a karakter oldalán állók +2-t kapnak bátorságukhoz, míg az ellene küzdők -2-t (persze, csak ha az ismertségi esély dobása sikeres volt). A különböző tolvaj- és fejdázszklánok jelentéseket kapnak róluk, ha felségterületükre teszik a lábukat.

VI.-VII. IP szinten a karakterek hőroszok. Csak kevesen mernek hozzájuk szólni, egy uralkodó is legalább egyenrangú félként kezeli őket. Csaták sorsát tudják megfordítani azzal, hogy valamely oldalra állnak, a mellettük küzdők +5-öt kapnak bátorságukra, míg ellenfeleik -5-öt. Nem létezik előttük bezárt ajtó, kéréseiket kívánságaikat minden körülmények között megpróbálják teljesíteni. Gyakorta fordulnak hozzájuk segítségért, és előszeretettel hivatkoznak rájuk. Igazi példaképek. A legkülönbözőbb szervezetek, klánok, rendek, titkosszolgálatok figyelik lépéseiket, és próbálják kiszámítani, mit tesznek legközelebb. (Pl.: Tier Nan Gorduin, Alex con Arvioni, Airun al Marem)

VIII. IP szinten a karakter élő legenda. Neveik, tetteik állandó példálózás tárgyai; mondásaik szállóigévé, káromkodássá, szólásokká válnak. Veszélyt jelentenek minden velük ellentétes nézetet valló hatalomra ezért rendszeresen megpróbálják eltenni őket láb alól. Tetteik többé csak igen gondos elővigyázatosság mellett maradhatnak – ideig-óráig – titokban. Féltékenységet, gyűlöletet vagy vak fanatizmust és imádatot váltanak ki embertársaikban. (Pl.: Shackallor, Mogorva Chei, Sonor, Eligor).

Gulyás Attila ötletei alapján

Kasztok Kínpadon: A Varázsló

avagy „Hozzám nem állhatsz be varázslóval!”

A varázsló kaszt a M.A.G.U.S. legtöbb vitát kiváltó, legtöbb problémát felvető kasztja. A levelezésben és Rúna Táborokban folyó Magisztériumok kérdéseinek majd fele a varázslóval és tudományával, a Mozaik Mágiával kapcsolatos. Korántsem remélem, hogy az alábbiakban megválaszolnék minden kérdésre, de hiszem, hogy mérsékelhetem számukat. Bízom továbbá abban, hogy többé senkinek nem kell hallania a felháborodott KM-eket: „hozzám nem állhatsz be varázslóval!”

Mentségek

A Mozaik Mágia valóban a lehetőségek tárháza, szentül hiszem, hogy egyetlen más szerepjáték sem kínál ilyen szabadságot és ennyi élvezetet a varázslót megszemélyesítő játékosoknak. Ugyanakkor tagadhatatlan, hogy a varázsló erősebb karakter kaszt a többinél; kivételes szabadsága folytán gyakorta felborítja a játékegyensúlyt, elrontja a kalandot és a többi Játékos szórakozását. Hogy így esett, nem a játékosok és nem a tisztelt olvasó a hibás, kizárólag a M.A.G.U.S. szabálykönyv, ahol az egyszerű játékszabályok mellett kevésbé foglalkoztunk a mágia filozófiájával és a varázslóval, mint emberrel. Ráadásul alábecsültük a játékosok (elsősorban a „tápos”-ként emlegetett játékos típusra gondolok) alkotó fantáziáját. Az alábbiakban irányt próbálok mutatni az igazi szerepjátékhoz, és szigorító szabályokat adok- a KM-ek kezébe.

A varázsló és a fizika

A játékokban gyakorta tűnnek fel fizikában jártas játékosok, varázsló karakterrel. A mágiát igyekeznek behelyettesíteni, megfeleltetni a fizikai törvényeinek, s habár szemrebbenés nélkül készítenének mágikus atombombát, a Légiességnél sorra elakadnak. A témának a 8. Rúnában már majd' teljes Magisztériumot szenteltem, nem szeretnék ismétlésekbe bocsátkozni, aki teheti, olvassa el ott!

Mindaz, ami a M.A.G.U.S.-ban a Mozaik Mágiával kapcsolatban szerepel, a mágia általánosam ismert, legnyilvánvalóbb törvényeit ismerteti. Ezeken felül számtalan kevésbé köztudott, különféle mágikus együttállásoktól és helyzetektől befolyásolt, első ránézésre korántsem ilyen logikus törvényszerűség uralkodik a mágiában - ezt röviden úgy ültethetjük át a M.A.G.U.S. szabályrendszerébe, hogy a KM akarata. Semmi nem működik, amivel a KM nem ért egyet, még akkor sem, ha az adott varázslatot a M.A.G.U.S. kifejezetten engedélyezi. A Kalandmesternek még magyarázkodnia sem kell - habár, ha érez hozzá erőt, megteheti. Egyet azonban még neki is be kell tartania, előre közölnie illik játékosával, ha a varázslat az ő mesélésekor, avagy az adott helyzetben nem jön létre, így a varázsló- aki jól ismeri a mágia törvényeit - nem sül fel és nem veszíti el feleslegesen a Mana-pontjait. Hogy a játék ne torkoljon szüntelen vitába, egyeztesd a KM-mel előre a varázslat ötleteidet, miként azt a M.A.G.U.S. 201. oldalán. Tanácsoljuk.

Titkos Művészet

A mágia titkos tudomány, melyet nem sajátíthat el bárki. Az igaz varázslók a mágiában nem a hatalom eszközét, hanem a világ megismerésének, az előrébb jutásnak az útját látják - hasonlóan a harcművészek tökéletesség kereséséhez. Aki nem ekként tekint a mágiára, soha nem képes tiszta formájában elsajátítani, ezért a hatalom és gazdagság keresői sosem jutnak el a mágia teljes megismeréséig, annak legfeljebb alacsonyabb szintű alkalmazását sajátíthatják el. Ők a boszorkányok, boszorkánymesterek és egyéb tapasztalati mágiát használó kasztok tagjai.

A varázslói mágia megtanulása, a letisztult varázslat-formák alkalmazása olyan átszellemültséget, elvont gondolkodásmódot igényel, mely mindenképpen távol áll az Anyagi Világ hívságaitól, a hétköznapi hatalomvágytól, az anyagiasságtól. A mágia tana művészet; nem fegyver, sokkal inkább szerszám. Aki nem ekként viszonyul a titkos tanokhoz, nem nyer felvételt a varázsló iskolákba, vagy ha mégis bejut, sosem válik belőle varázsló.

A varázslók - Ynev bármely rendjében sajátították is el tudományukat – büszkék. Büszkék tudásukra, titkos ismereteikre, mely a halandók többségének nem adatik meg. Ezen büszkeségük csak a sötétnek nevezhető kultúrákban (Krán, Gorvik, Toron) nyilvánul meg hétköznapi módon, sokkal inkább "szakmai" büszkeséget jelent. A varázsló úgy tekinti a mágiát, miként a pap istene oltárát vagy a kardművész a kardját. Méltóságán alulinak, bizonyos szemszögből szentségtörésnek érzi alantas tevékenységre használni. Nem váltja tudását apró pénzre, nem terem aranyat, drágaságokat vagyonszerzés céljából. Ahogyan nem szívesen fordítja hétköznapi célok elérésére és viszolyog olyasmire használni, ami mágia nélkül is: elérhető, megalkotható lenne. A mágiát büszkén és fennköltén használja, még akkor is, ha történetesen pusztít általa. Ezen íratlan törvényeket minden varázsló betartja, a fekete mágiát gyakorló - fennhéjázó önteltségnek köszönhetően - talán még inkább.

Feketemágia

Az okkult tanok szerint a mágia egyetemes, hogy fekete-e vagy fehér, csak felhasználásának módja, a mögöttes szándék határozza meg. A mágia elmélet legmélyebb bölcselete szerint - miként a pyarroni Fehér Páholy mágus mesterei vallják - a mágiát építő célzattal alkotásra, javító és segítő szándékkal kell alkalmazni; a pusztítás, rombolás, ártalom a fekete út ismérvei. A kevésbé szigorú tanok csak a természet egyetemes törvényeinek megszegését vélik tilalmasnak, elfogadva, hogy a harc, a kiválasztódás, a jobb és erősebb győzelme a természet szerint való. Mivel a játék szereplőkarakterek varázslók, s nem mágus mesterek - hatalmukat is csak ennek megfelelően kapják- megítélésükkor a kevésbé szigorú nézeteket ildomos alkalmazni.

Feketemágiának számít minden varázslat és mágikus praktika:

- mely a legcsekélyebb mértékben is megbolygatja a lélekvándorlás törvényeit.
- mely erőszakkal kiszakítja a lelket a testéből, avagy más-lelket, lényt plántál bele a test igazi tulajdonosának akarata ellenére.
- mely közvetve vagy közvetlenül öngyilkosságba, vagy gyilkosságba hajszolja az áldozatot, annak saját akarata ellenére.
- mely romboló, ártalmas hatást hoz létre közvetlenül a testen belül.
- mely közvetlenül kivonja az életerőt (ÉP) a testből.
- mely az élőlények tömeges (vagy felesleges) pusztulását vonja maga után
- melynek leírásában ez külön megemlíttetik (pl.: Kisajtolás diszciplína)

A feketemágia visszahat

Ősi igazság a titkos művészetekben, hogy a feketemágia visszahat alkalmazójára. Ez persze nem egyik pillanatról a másikra következik be, és nem is befolyásolja a varázslatok sikerességét. A

feketemágia rendszeres használata módszeresen rombolja a varázsló személyiségét, nyomot hagy auráján, asztrálestén, idővel a Zónáján és végül fizikai testén is.

Minden egyes alkalommal, mikor feketemágiának minősülő varázslatot használ, k6-till csökken Asztrál Képessége; minden eltelt óra végén egy elveszített pont tér vissza. Ha több efféle praktikát is folytat, a levonások összeadódnak, ami 12 alá csökkenő Képességnél a Pszi időleges- elvesztését (ezzel együtt a Dinamikus pajzsok lebomlását), szélsőséges esetben (1 alatt) pedig halált is okozhat. Az alacsonyabb Asztrál a csökkenő érzelmi, indulati kiegyensúlyozottságot jelenti, azaz a varázsló ingerültebbé, idegesebbé, asztrálisan sebezhetőbbé válik. A 6 alatti Asztrál már dührohamokkal, az 5 alatti viharos hangulatváltozásokkal jár, míg a 3 alatti a megrögzött, közveszélyes dühöngők és pszichopata gyilkosok sajátja. Hogy a Játékos Karakter érezze a feketemágia használatának hátrányait, minden KM-nek javaslom, hogy teremtsen helyzeteket, melyben a karakter állandóan Asztrál-próbára kényszerül. Ennek elvétel a játékosnak nem tetsző cselekedethez vezethet (dühroham, eltúlzott vagy megfontolatlan reakciók; pl.: a varázsló ösztönösen rátámad a sarok mögül előtöppanó társára, vagy vérlázító sértésnek tart egy szurkálódó megjegyzést is).

Ha egy varázsló (avagy más varázstudó) nem csak időnként enged a feketemágia könnyű sikert ígérő csábításának, hanem rendszeresen folyamodik használatához (a rendszeresség meghatározása nehéz, minden esetben a KM feladata, de tegyük fel évente egy alkalomnál többször), asztrálestén nyomot hagy a sötét út. Ez Asztrál Szemmel vagy Auraérzékeléssel nyomban felfedezhető, ha a varázsló elvétí Asztrális Mágia ellenállását a diszciplína ellen. Az efféle leleplezés Ynev számtalan országában (pyarroni Államközösség, Shadon, Északi Szövetség) kellemetlenségekkel, zaklatással, kitoloncolással jár. Ha megrögzötten használja a feketemágiát (évente öt-tíz alkalommal), az a Jellemét Halálra változtatja, s a Zónát is megmérgezi, amit minden varázsló, valamint saját istene templomában minden pap rögvést megérez. Az efféle fekélyes Zóna már komoly riadalmat kelt; tulajdonosát nagy erővel igyekszenek megölni vagy jobb híján elűzni. Azon varázsló pedig, aki áttért a sötét útra (nap-nap után használ feketemágiát), feketemágusnak számít, a sötét út már fizikai testén is nyomot hagy: Állóképessége, Egészsége és Szépsége k6-tal csökken (egyszer, egyben dobandó!), ellenben Asztrálja úgymond „megedződik”, azaz ugyanennyivel nő (legtöbb 20-ig). Ettől fogva nem is veszít az Asztráljából, amikor feketemágiához nyúl. Természetesen a változás nem zajlik le néhány nap alatt, annyi esztendeig tart, amennyivel a Képességek csökkentek. Az ilyen feketemáguson már a gyakorlott szem is felismeri a jeleket: aszott bőr, vézna testalkat, kegyetlen vonások, tűzben égő szempár.

Kisajtolás

A mágikus energiák erőszakos kinyerését a természetből és az élőlényekből a mágiabölcselet a legsötétebb feketemágiák közé sorolja. Ha egy varázsló ekként szerzi vissza elhasznált Mana-pontjait, a fent leírtak szerint időlegesen k6-ot veszít az Asztráljából, ha pedig rendszeresen folyamodik eme praktikához, rálép a sötét útra, a már említettek szerint. Ráadásul minden alkalommal áldozatul esik saját kíméletlenségének, hiszen ő maga is a Zónáján belül tartózkodik: éppúgy veszít FP-iből, mint minden más teremtmény 20 m sugarú körön belül.

A feketemágia szabálya a másik két közismert energiagyűjtő módszerre, a Meditációs formulára és a kivonásra természetesen nem vonatkozik.

Szimpatikus Béklyó

A varázsló mágiájának egyik legsarkalatosabb pontja a Szimpatikus Mágia. Ez a mágia forma a rokon tárgyak és lények közt kialakuló és feszülő misztikus szálakat használja fel, javarész más varázslatok „célba juttatására”. Amikor a M.A.G.U.S.-ban leírt szimpatikus mozaikokhoz a varázsló

varázslatot fűz, annak hatása nem az adott lényen illetve tárgyon jön létre, hanem a vele szimpatikus kapcsolatban álló másikon. Azonban a Szimpatikus Mágia nem egyezik meg a Távolbahatással; azaz nem a varázslat jön létre másutt, kizárólag a hatása, az is csak a szimpatikus függőségben álló másik tárgyra (ill. személyre) vonatkozóan. Szemléletes példa a Szimpatikus mágiával egybefűzött Tűzkitörés. Ekkor a robbanás nem a távolban, hanem ott (és annak a környékén) történik, ahol a varázslat létrejön; de a jelenlévő tárgy (ill. személy) helyett a vele szimpatikus kapcsolatban álló másik gyullad, szenesedik meg (ill. sebződik). A robbanás eredeti helyszínén minden (és mindenki) más megég, kivéve a szimpatikus kapcsolat ez oldali párját, mely sértetlen marad, mivel helyette a távoli másik szenved el az égési sérüléseket. Materialista szemlélettel ez nehezen fogható fel (de a mágia nem fizika), a legcélszerűbb úgy elképzelni, mintha a szimpatikus párok helyet cseréltek volna.

Szimpatikus Béklyónak nevezi a mágia tudomány azt a szimpatikus kapcsolatot, mely, a varázslót (és minden más varázstudót) működő varázslataival, ill. azok áldozataival összefűzi, Efféle kapcsolat láncolja minden olyan tárgyhoz (Tárgy-személy Szimpátia) és tényhez (Társszimpátia), melyre egy - bármikor létrehozott - varázslata éppen hat, egészen addig, míg az időtartam lejártával a varázslat véget nem ér. Ekkor avarázsió felszabadul az adott Szimpatikus Béklyó alól. Különleges esetet képez minden jelmágikus rajzolat, mely vonalainak megtöréséig szintén Szimpatikus Béklyóval kötődik létrehozójához.

A Szimpatikus Béklyó komoly veszedelmet jelent a Varázslóra nézve, mivel ezen keresztül Szimpatikus Mágiával varázsolhatnak rá anélkül, hogy ezt időben észlelné és védekezhetne. Ráadásul a Béklyó különleges, egyirányú szimpatikus kapcsolat, mert visszafelé a varázslótól az áldozatig sehogyan nem használható fel. Mindez indokolja a varázslók viszolygását az Időmágiával hosszúra elnyújtott varázslatokkal szemben, ill. magyarázza fokozott óvatosságukat, hogy kire avagy mire alkalmazzanak tartós hatású mágiát. Habár a legnagyobbak ismerik a módját, miként használják fel a Béklyót nem csak az áldozatokon, hanem magán a varázslaton keresztül is, a Szimpatikus Mágia ezen módszere nem köztudott. Ahogyan féltve őrzött titok az is, miként lehetséges megbontani a Szimpatikus Béklyót. Az egyetlen ismert védekezés a Szimpatikus Mágiától védő varázskör.

Személyes Aura

Mint a M.A.G.U.S.-ban kimondatik, a lélek megvédi az uralma alá tartozó testet a közvetlen mágikus rombolástól. A Személyes Aura megakadályozza a közvetlenül a testen belülré irányított mágikus pusztítást, az ilyen varázslatok nem jönnek létre.

A leggyakoribb problémát ezzel kapcsolatban is a légiesség veti fel: vajon miképpen véd a Személyes Aura a testen belül visszaalakuló légies tárgyak ellen. Az említett mágikus praktika közismert: a légiessé tett tárggyal könnyű sikeres támadást végrehajtani, de mi történik az áldozattal, ha a tárgy a testen belül alakul vissza szilárd halmazállapotúra? Ilyen esetben, a Személyes Aura még a visszaalakulás előtt kilöki a tárgyat a testből, avagy a szükséges szegmensekkel elnyújtja a varázslat hatóidejét. Persze bizonyos esetekben egyik módszer sem valósulhat meg, ilyenkor a varázsló sikeresen kijátszotta a Személyes Aurát - csak hogy varázslata FEKETEMÁGIA-nak minősül! Fordított irányban - ha az élőlény légies - a Személyes Aura nem véd, a visszaalakulásakor fellépő veszélyektől, hiszen a légiesség létrehozásakor már „beleegyezett” (vagy bele kényszerült egyezni) a varázslatba.

Harmadik Szem

A mágia ismerői összefoglalóan Harmadik Szemként emlegetik azon különleges képességeket, melyek segítségével a varázsló ill. a mágiában jártas gyakornok észlelheti az anyagi világon túli dolgokat, és a szemmel láthatatlan mágikus hatásokat. Ide tartozik a mágia érzékelés, az idegen Zóna

megérzése, az Asztrál és Mentál Szem valamint az Aura Érzékelés diszciplínák, a Fürkészés és minden érzékelő jellegű varázslat és mágikus praktika.

A Harmadik Szem használata mindig összpontosítást igényel a varázslótól, miként mondani szokás, fel kell nyitnia a Harmadik Szemét. Bizonyos esetekben ez varázslást máskor hosszabb-rövidebb Pszi meditációt, esetenként pedig mindössze akaratot igényel. A játék nyelvére lefordítva a varázsló nem automatikusan érzékeli Zónáján belül a leplezetlen mágiát, csak ha előtte összpontosít. Kivételt egyedül a varázskörök és egyes Jelmágikus rajzolatok képeznek, mert ezeket, mihelyt hatásukba ill. elméleti látóterületükre lép, rögtön érzékeli.

Leplezés

Leplezés mozaikkal a varázsló elrejtheti varázslatainak elsődleges megnyilvánulását (hatást) avagy mágikus kisugárzását. A leplezés minden esetben egyetlen megnyilvánulást kendőz el, míg a Fürkészés erőssége meg nem haladja a Leplezés erősségét. Több megnyilvánulás egyszerre több Leplezés mozaik használatával rejthető el.

A Leplezés hatása legsokoldalúbban a tűzvarázslatokon szemléltethető. Ha egy Tűzszőnyeg fényét leplezi a varázsló, a tűz nem látszik, csak éget; ha a hőhatását leplezi, akkor látszik és világít, de nem éget.

Ha mágikus kisugárzását kendőzi el a mozaik, a tűz felől nem érződik mágia. Annak megítélése, hogy a Leplezés pontosan mire vonatkozik és mire nem, minden esetben a KM jogköre, de előre közölnie kell a varázslóval. Ha úgy látja jónak, egy adott hatás további megosztását is engedélyezheti, ezzel különös, misztikus varázslatokat téve lehetővé. Például a tűz látszik, de nem világít, avagy a világosság látszik, de forrása, a tűz nem. Más esetben, a Tűzszőnyeg területén hő nem érződik, de a gyúlékony tárgyak mégis lángra kapnak, az élőlények pedig megégnek. Az efféle varázslatok legnagyobb veszélye, ha egy rossz szándékú varázsló destruálja a Leplezést - ezáltal a misztikus, táncoló fényekkel megvilágított helységben hirtelen fellobban a tomboló tűz.

Nyulászi Zsolt

Pyarroni varázslóbot

Pyarroni varázslórend

Ppyarroni Varázsló Rend a Délvidék legnagyobb varázslórendje, a Pyarroni Eszmét magukénak valló varázslókat tömöríti. A Rend nyílt, minden 3. Tapasztalati Szintet elért varázsló kérheti felvételét, bármelyik iskolában vagy magányos mesternél is sajátította el a mágia tudományát. Mivel azonban a jelentkezőket a Rend nagy tudású mesterei (a Fehér Páholy mágusai) szigorú asztrális és mentális „átvilágításnak” vetik alá, csak kevesen felelnek meg. Főként azok, akik a lar-dori iskolákban ill. a Rendhez tartozó mestertől tanultak. A próba során ugyanis kétséget kizáróan kifürkészik, egyetért-e a Rend céljaival, elfogadja-e törvényeit és magáénak vallja-e a Pyarroni Eszmét. Ha a szigorú erkölcsi és szellemi követelményeknek megfelelt, a Rend tagjává avatják és a Rend mágisztereinek segítségével elkészítheti varázslóbotját. A Pyarroni Varázsló Rend tagja a következő feltételek kell megfeleljen:

- Vallja magának a Pyarroni Eszmét, azaz az élet és az emberi kultúra védelmét.
- Varázslóként érje el legalább a 3. Tapasztalati Szintet.
- Tartsa magát a Rend belső törvényeihez.
- Asztráltestét ne fertőzze fekete mágia nyoma.
- Jellemében kapjon helyet az Élet
- Akaratereje és Intelligenciája legkevesebb 16 legyen.

Ezen követelményeknek nem pusztán, a beavatásakor kell megfelelnie, hanem ettől fogva egész életén át; ha megszegi őket, kizáratik a Rendből. Amennyiben a már beavatott tag a három utolsó feltételnek nem felel meg; varázslóbotja, tudásának és Rendhez tartozásának jelképe elfordul tőle, többé nem képes használni azt. Ha Akaratereje vagy Intelligenciája nem közvetlenül és tartósan, hanem valamely varázslat vagy méreg közvetett hatásaként csökken, a bot nem fordul el tulajdonosától.

A Pyarroni Rend minden varázslója maga is részt vesz botjának elkészítésében: a mágiszterek (magas szintű varázslók) és mágusmesterek segítségével a botba foglalja okkult képességeit. A bot elkészítése heteket vesz igénybe, mely során a beavatottat felváltva segítik a Rend nagyjai. A bot nem hagyományos módon készül, hanem a puszta akarat teremti meg és formálja ki a semmiből, pontosabban a Világmindenséget átható energiából. Ennek ellenére gyakran természetes eredetű botnak látszik, hiszen az alkotó emberi képzelet a természetből merít. Formája nem meghatározott, külseje tulajdonosának lényéből fakad, hiszen a bot, a varázsló lelkének és Zónájának szimbóluma; szimbolikus díszítéseiben, megmunkálásában minden bot tulajdonosának természetét, jellemét, tulajdonságait tükrözi. Ezáltal minden pyarroni varázslóbot más, mindössze a hosszuk hasonló, mindegyik azonos magasság a tulajdonosával.

A pyarroni varázslóbot mágikus tárgynak számít, holott nem sugároz mágiát. Tulajdonosa, de csak és kizárólag ő, a Természetes Anyag Mágiájával is képes hatni rá, mintha az 1. csoportba tartozó anyag lenne. Ennek ellenére a botot semmilyen fizikai hatás nem pusztíthatja el, legyen akár természetes, akár mágikus. A varázsló Személyes Aurájának elválaszthatatlan részét képezi, és védelmét élvez, bármilyen messzire ragadják is tőle.

A Pyarroni Rendben a varázslóbotnak jelképes jelentőséget tulajdonítanak. Nézetük szerint a bot jelképezi az egyenes tartást, a nyílt tekintetet, a hajlíthatatlan erkölcsöket. A bot a varázsló tudásának szimbolikus tengelye, lelki tartásának eszményképe. Mint mágikus tárgy, megtestesíti az Anyagi Síkon a varázsló mágikus hatalmát és annak fókuszát, a Zónát.

A Zóna a varázsló mágikus hatalmának kisugárzása a közvetlen környezetre; a pyarroni bot ezt fókuszálja, erősíti. A varázsló elméje mellett egyfajta második csatornát nyit a mágikus energiáknak. Ennek következtében a varázsló hatalma - mágikus értelemben - megsűrűsödi, megerősödik saját Zónáján belül, miképp a szikla is sűrűbb és keményebb a levegőnél. Mivel a bot nem önálló lény és, nem is a varázsló második anyagi teste, mindössze hatalmának (Zónájának) jelképe, ereje is a varázslótól függ. A bot hatalmának erőssége (E), minden esetben megegyezik a varázsló Tapasztalati Szintjével.

Ha a bot a varázsló Zónájában van, a varázsló akarata - mágia tekintetében - fokozottan érvényesül a Zónában. Úgy is megfogalmazható, hogy saját Zónájában ő az Úr. A Zónáján belül minden varázslat, mely akarata ellen való, csak annyival kisebb erősséggel (E) jön létre, amennyi a bot erőssége (azaz a varázsló Tapasztalati Szintje). A hatás úgy működik, miként a Védő Varázskör, a Zónán belül minden mágikus hatás kisebb erősséggel - vagy 1 E alatt egyáltalán nem - jön létre. Ez elsősorban a Tértárgyaknak és Szimpatikus mágiáknak vet gátat, mivel azok erőssége általában alacsony.

A felerősödő Zóna minden varázslatot legyengít - bármely kasztba is tartozik az azt létrehozó varázstudó -, amennyiben a varázslat hatása besorolható a Védő Varázskörnél felsorolt mágikus hatások közé. A Védő Varázskörrel ellentétben ez a védő hatás nem csak a kívülről érkező varázsiatok ellen véd, hanem a Zónán belül tartózkodó varázshasználók ármánya ellen is. A védelmemre nem szükséges Összpontosítani, az folyamatosan és magától létezik mindaddig, míg a bot a varázsló Zónáján belül található. Kivételt csak a varázsló saját varázslatai képeznek, és azon varázslatok, melyek létrejöttébe beleegyeznek. Fontos megkötés, hogy a bot a varázsló saját Zónájában kell legyen, nem pedig valamely Zóna Varázsjelének közelében; ezen kívül a védő hatás is ,csak a varázsló saját Zónáján belül érvényesül, a varázsjelek körül álló Zónákban nem.

A mágikus hatalom mellett a bot a Rendhez tartozás jelképe. Ha a varázsló kívánja, a bot mágikus úton - hasonlóan a papok Hatalom szava litániájához a Zónán belül mindenkinen tudatosítja, hogy a bot felmutatója a Rend varázslója. Az illetők semmilyen módon nem zárhatják ki tudatukból a felismerést, tudatába kerülnek az említett tényeknek, és tisztában lesznek a varázsló Jellemével is. Ezek után maguk dönthetnek, miként reagálnak, támogatják vagy ellene fordulnak, esetleg megrémülnek tőle. Persze a bot hatása mentálmágiával hamisítható, hiszen az egyszerű emberek nem tudják pontosan, mi miként történik? A varázsló már felismerik, hogy mágusi hatalommal állnak szemben, tehát bárki is az illető, mágusok támogatják. A Rend tagjai pedig egyértelműen felismerik a bot felmutatóját, sőt Tapasztalati Szintjét és nevét is megtudják. Számukra a bot hatalma nem hamisítható.

Nyulászi Zsolt

A pszi alkalmazásáról

Többen voltak kíváncsiak arra, hogyan is élik meg a kalandozók a pszi diszciplínák alkalmazását, az általuk nyerhető eredményeket, információkat. Kérésük teljesen jogos és érthető, hiszen a mágiával sokkal többet és részletesebben foglalkoztunk, annak ellenére hogy a pszit nem csak varázstudók, de szinte minden kalandozó használ. Ezen hiányosságok pótlására szerepeljen itt néhány kiragadott szemelvény Mossaran Gastalti pyarroni filozófus és jeles mentalista munkájából, melynek címe Conquirastor dex Spirotum, azaz a Szellem hatalmának kiteljesedése.

„Mikoron az emberi lény először érezheti meg a tudatában rejtőző erők jelenlétét, a legmeglepőbb nem a szellem béklyójába zárt hatalom nagyságának felismerése lesz, hanem a kérdés, eddig vajon miért nem aknázhatta ki ezt az erőt, mely némi gyakorlással oly könnyen és egyértelműen válik használhatóvá, akár a járás vagy lovaglás. Ahhoz, hogy az elme megfelelően kiürülhessen és kizárólag egyetlen meghatározó gondolatot szolgáljon, több hónapos gyakorlásra van szükség. Az első kísérletek alkalmával el sem érhető a tökéletesen tiszta tudatállapot, ám a későbbiekben az elme egyre gyorsabban jut el a zavaró gondolatok és képek maradéktalan kizárásáig. Ezt az állapotot, a teljes tisztaságot, magát a szellem letisztult ürességét, mely alapul szolgálhat folytatáshoz, meditációnak nevezzük. Egyes északi iskolák gyémántfénynek is hívják, hiszen az elme ekkor a legtisztább – tisztább a hibátlan drágakövön megtörő fény csillogásánál is. Ez tehát minden pszi-iskola alapja, legyen szó akár a kyr tanok, akár a slan út követőiről.”

Fontos passzus ismerteti azt, hogyan képes a pszi-alkalmazó tájékozódni arról, szellemi energiáinak mekkora hányada áll még rendelkezésre.

„Fontos, hogy a szellem erejét alkalmazó tökéletesen lássa lehetőségének határait. Ez nem csupán a módszerek számának korlátozottságát jelenti, Hanem annak tudomásulvételét is, hogy a elme képességei bár nagyok, nem végtelenek. A fáradt szellem nem képes hatékonyan fókuszálni az energiát – még az is megtörténhet, hogy csupán a gondolatok száműzéséig, a pihentető meditációig jut el az alkalmazó, másra nem futja erejéből. A mentalista rövid koncentrációval pontos képet kaphat elméje pillanatnyi teljesítőképességéről. Ez idő alatt feltérképezi a még kínálkozó lehetőségeket, és mérlegel. Tisztában lesz azzal a pontos határral, mely képességeinek végét jelenti, s melyet adott állapotban, pihenés nélkül nem léphet át. A legmélyebb és legeredményesebb pihenés maga a meditáció, mely a módszerek alapjául is szolgál. Ekkor ugyanis az elme megszabadul mindazon gondoktól és gondolatoktól melyek energiát rabolnak el tőle. Ezért az elme elvesztett energiái meditációval nyerhetők vissza a leggyorsabban, legeredményesebben.”

Egy későbbi fejezetben Gastalti a szellemet védő pajzsok felépítéséről, és azok használatáról szól:

„mikoron a pszi-képességekkel rendelkező célja az, hogy elméjét felvértezze a gondolatait vagy érzelmeit manipuláló ártó mágiákkal szemben, két lehetőség nyílik meg előtte. Építhet falat, avagy használhat pajzsot. A fal felépítése valóban nem sokban különbözik az épületeknél megszokottaktól. A felhasználónak módszeresen kell egymásra rétegeznie szellemi energiáinak kőköveit. Ez a gyakorlat hosszú meditációt igényel, mialatt a gondolatoktól megszabadított elme köré szövődnek mindazon mozgósítható energiák, melyek meggátolhatják a mágia útját a szellem felé. Ezek az apró téglák voltaképpen érzelmfoszlányok, gondolattöredékek, melyeket a szellemi energia emel fallá. Ahhoz, hogy a manipuláló mágia eljuthasson a valódi tudatig, először semlegesítenie kell ezeket a peremen létrejött, a személy számára már semmiféle formában nem jelentkező érzelmeket és gondolatokat. A

fal, bár létrehozása kimerítő és hosszadalmas, lerombolásáig biztosít védelmet, melyre nem kell többet koncentrálnia létrehozójának.

A másik védelmi módozat a pajzs építése. Sokan a falat is ezzel a névvel illetik, teljességgel helytelenül, hiszen a két módszer alapjai gyökeresen különböznek. Az elmét védő pajzs valóban akként használatos, mint a harcosoké. Állandó figyelmet igényel, hiszen védelmi ereje csak akkor mutatkozik meg, ha tényleges támadással fordítják szembe – e nélkül nem érne semmit sem. Ez a magyarázata annak, hogy jelenlétekor a tudatnak minduntalan felügyelete alatt kell tartania. A pajzs ugyanis nem érzelmekből és gondolatokból szőtt erő, hanem maga a nyers energia, mely folyamatosan áramlik az elme körül. Az áramlás szabályosságát kell szüntelen, enyhe koncentrációval fenntartani. Az érzés maga kellemesnek mondható, hiszen az energiaörvény frissen tartja a szellemet, segíti a gyors gondolkodást is. Annak ellenére, hogy maga is koncentrációt igényel, elűzi a fáradtság gondolatot béklyózó hatását, segít megőrizni a józan gondolkodást. A tudati irányítás másik szerepe akkor mutatkozik meg, amikor az elmét támadás éri. Ekkor ugyanis a pajzsban lévő összes energiának kell szembeszegülnie a külső eredetű mágikus hatással. A pajzs – mint a fentiekben láthattuk – aktívabb védelmet jelent, létrehozása is egyszerűbb, de ezért állandó koncentrációval kell fizetnünk. A fal és a pajzs együttesen a legalkalmasabba védelemre, a kettő együtt alkot egységet – a lovag is egyformán bízhat vértjének és pajzsának védő erejében, tudása így a legbiztosabb.

Akinek hatalmában áll, szellemi energiáikat arra is felhasználhatják, hogy áttörjenek egy másik elme védelmén. A módszer nem túl összetett, olyan, akár egy fegyver csapása – megsemmisít mindent, mi útjába áll. Az áldozatba átjutó nyers energia buzogányként veti szét a pajzsot, a falat felépítő érzelmek és gondolatok összességét pedig félretaszítja, mintha valaki egy asztalt söpörne tisztára. Természetesen, bár a módszer végrehajtása rövid, nem kevés energiát igényel, különösen a fal elpusztításához. A falat ugyanis egyetlen rohammal kell elsöpörni, mert ha bármilyen kis része is megmarad, a széthulló téglák egy szemvillanás alatt ismét kapcsolódnak a csonkhoz, és a fal újra állni fog – mint ha mi sem történt volna. Nem így a pajzs, mely, hasonlóan az igazihoz, akár forgácsonként is megsemmisíthető. A lehullott darabkák már nem lesznek alkalmasak a pajzs újraalkotásához, megsemmisülnek, energiájuk elvész. „

A mester ír a gondolatok szervezetre gyakorolt hatásáról is.

„Akik valóban jártasak a mentális energiák használatában, azok tudják, a szellemnek olyan hatalma van a pusztá hús és csont felett, mely megdöbbenő eredményekre sarkallhatja a legátlagosabb embert is. Testünk olyannyira alárendeltetik tudatunknak, hogy a megfelelő tudás birtokában tisztán láthatunk mérföldek távolába, vagy akár várfalakat ugorhatunk át. Mindez hihetetlennek tűnhet, de gondoljunk csak azokra, kik csodával határos erőfeszítéssel szabadulnak ki az életüket veszélyeztető helyzetekből. Náluk sem történik más, minthogy a szellem hatalma egy pillanatra megnyilvánul, még ha tudatlanul is. Ennek elérésére a beavatottnak két útja lehet. Ha tudja, hogy nem csupán egyetlen szemvillanásnyi időre lesz szüksége kivételes képességekre, rövid meditációval megfelelő mederbe terelheti szellemi energiáit. Ehhez tökéletes koncentrációra van szükség, melynek során meg kell éreznie, össze kell gyűjtenie a fizikumot át meg átszövő lüktető energiát, s le kell vezetnie oda, ahol hatására a leginkább szükség van. Amennyiben valaki látását szeretné tökéletesíteni, szeme s agya lesz a cél. Ha természetfeletti erőt, gyorsaságot, rugalmasságok kívánunk kölcsönözni testünknek, az energiát kódpermetté oszlatva kell izmainkhoz juttatni. Állóképességünk növeléséhez a szív és tüdő felé vezet az energia útja, miközben megacélozzuk akaratunkat; szaglásunk az orr, hallásunk a fül ellátásával fokozható.

Azok, akik képesek tudásukat más testének befolyásolására is alkalmazni, úgyszintén eképpen cselekszenek. Az általuk útnak indított energia a koponya tarkói részén jut be a másik személyiségébe, majd át kell áramolnia magán a tudaton. Amennyiben ezt a szellemet pajzs vagy fal védi, az ugyanúgy

semlegesíti a behatoló energiát, mint a mágikus hatásokat. Ha az energia átjutott ezeken a védelmi vonalakon, már csak el kell jutnia céljáig. Mivel egyformán építhet avagy rombolhat, hatása csak felhasználójának szándékától függ. Ha rombol, a képességek és érzékek romlanak, hatalmuk gyengül, akár az áldozat halálát is okozhatják. A szív megállhat, az izmok görcse megszünteti a légzést. Építő energiák alkalmazásakor a test képességei ugyanúgy megnőnek, mintha a felhasználó saját szervezetén belül hozta volna létre a hatást.

Másik módszerünk a test képességeinek azonnali megnövelésére, midőn az összegyűjtött energia nem lassan, jó kihasználtsággal oszlik el a szervezetben, hanem egy szemvillanás alatt, robbanásszerűen járja át az izmokat. Az energia ilyenkor felszabadul minden béklyó alól, töredéknyi idő alatt fejt ki hatását, ám alig egy szekundummal később már el is enyészik. Ez a legváratlanabb helyzetekben is segíthet, mivel nem igényel semmiféle meditációt. Hátránya, hogy szörnyű tékozlása szellemi javainknak – de az idő drága, meg kell fizetni az árát.”

A következő rész az energiák és az akarat, a működő elme kapcsolatát tárgyalja.

„Az elme erejét saját akaratunk megacélozására, vagy érzelmeink és gondolataink tudatot befolyásolására is alkalmazhatjuk. Már régóta ismert, hogy a fájdalom az elme gyilkosává válhat, ha nem vagyunk képesek uralkodni felette. Ám az állítás igaz fordítva is – képzett elme megsemmisítheti, uralma alá kényszerítheti a fájdalmat. A kín csupán állati ösztön, mely felhívja a tudattalan lény figyelmét a veszélyre. Hiába magasabb rendű az elménk, ez a haszontalan csökevény sokszor legyőzi a legerősebbeket is. Meg kell hát találnunk tudatunk azon részét, melyben a fájdalom megszületik. Ez némi gyakorlást igényel ugyan, ám egy-két hét elmélyült gyakorlás után szinte minden pszi-alkalmazó képes lesz behatárolni a megfelelő területet. Midőn a testet ártó hatás éri, mely fájdalmat eredményez, pszi-energiákkal e központ működését kell elfojtanunk, hogy úrrá legyünk a romlásba döntő ösztön hatalma felett. Erre gyakorta azok is képesek (jöllehet, tudatlanul), akik nem rendelkeznek megfelelő szellemi felkészültséggel – idézzük csak fel a legendákat egyszerű katonákról, akik több sebből vérezve bár, de félelmet és fájdalmat nem ismerve harcoltak tovább eszmék, vagy szeretteik védelmében.

Fájdalmat nem csupán megsemmisíteni, felgerjeszteni is lehetséges – ehhez persze át kell törni az ellenünk szegülő védelmén. Ily módon lehetőséget nyerünk arra is, hogy az élet veszélyeztetése nélkül tegyük ártalmatlanná ellenfeleinket, akik az értelmetlen halálnál tán jobb sorsra lennének érdemesek.

A pszi-energiákkal nem csupán érzéseinknek, ösztöneinknek parancsolhatunk, de magának a tudatnak is. Ha a test alszik, csupán tudatunk egy apró szikrája világít, ám ekkor sem kell feladnunk irányítását. Az ébresztés parancsával megelőzhetők mindazon veszélyhelyzetek, melyek a tehetetlen alvóra lesnek. Ez a módszer egyike a legelsőeknek, melyet a pszi hatalmát tanulók elsajátítanak. Az ébresztés nem más, mint egy aprócska mennyiségű, elraktározott energia, melynek felszabadulását olyan feltételhez kötjük, melynek bekövetkezését még pislákoló tudatunk is érzékelti tudja. Amennyiben a feltétel teljesül, az addig bebörtönzött energia villámként fut végig elménken, készségbe rázva mindent, ami eddig pihent. Mivel az energiának nem kell uralkodnia semmi felett, csupán felhívnia magára a figyelmet, olyan kis mennyiség felhasználása is elegendő, mely nem jelent érezhető veszteséget elménk számára. Ismeretes módszer arra is, hogy kihasználjuk agyunk oly képességeit, melyek jelen vannak ugyan, de közönséges úton nem hozzáférhetőek. Az elme minden pillanatot elraktároz, amit láttunk, hallottunk, éreztünk. Bármikor képesek lennénk felidézni az emlékeket, de agyunk ezt nem tudja segítség nélkül végrehajtani. Fogódzót kell találnia az események között, ezek a támpontok pedig nem mások, mint az érzelmek. Csak arra emlékezhetünk vissza tisztán és világosan, melyhez erős érzelmek fűznek minket. Ezt a kapaszkodót küszöbölhetjük ki a szellem energiáinak felhasználásával. Ekkor maga a szellem hatalma segít végigpörgetni magunk előtt a múlt eseményeit, hogy megtaláljuk azt a néhány, emlékeinkben raktározott képet, melyre szükségünk van.

Ilyenkor a tudatos szellem alászáll az emlékekbe, megszűnik számára a külvilág. Ezt azonban gyakran nem is észleljük, hiszen a keresés folyamata gyorsabb a villámnál.

Mindezekén túl, szellemünk segítségével kapcsolatot is teremthetünk, függetlenül a távolságtól. Két elmét ugyanis nem csak az Elsődleges Anyagi síkon köthetnek össze szálak, hanem a belső világokon is. Ezen kapcsokat használhatjuk fel akkor, amikor hatalmukkal telepatikus kapcsolatba lépünk valakivel. Ez az egyik legkülönösebb diszciplína – alkalmazásakor néhány percre közelebb kerülnek egymáshoz a lelkek, mint a legodaadóbb szeretőké. Soha, semmilyen kapcsolat nem lehet oly közvetlen két lélek, két elme közt, mint a telepátia. Bár vannak mágikus módszerek, melyek hasonlóak lennének, de ugyanazt a kölcsönösséget egyik sem érheti el, melyet a két mentalista között kiépülő telepatikus kötelék jelent.

Jóllehet, kevesen vannak tudatában, ez a módszer áll legközelebb a sokak által csak Hatodik érzékként emlegetett diszciplínához is. A hatodik érzékről sokan tévesen azt hiszik, a jövőbe pillanthatnak vele – ez azonban tévedés. Nem a jövő, csupán a számtalan, Belső síkon együttesen jelenlévő elme közös kisugárzása az, mellyel a diszciplína kapcsolatot keres. A végtelen számú lélek között biztosan akad legalább egy, mely nem közömbös a hatodik érzék céljaként megfogalmazott kérdésben – e szellem kisugárzása az, mely az alkalmazó által feltett kérdésre megadja a választ.”

Kovács Adrián



Varázstárgyak és készítésük

Varázstárgy készítés

Boszorkányok

Ynev különböző boszorkányrendjei mind járatosak a mágikus tárgyak létrehozásának ilyen vagy olyan formájában. Az ezzel kapcsolatos ismeretek nagy részét a rendek évszázadok, évezredek alatt szerezték meg, nem egykönnyen és ritkán véletlenül, áldozatok nélkül. Ennek tudható be, hogy megosztani sem készek ezeket a tapasztalatokat, féltékenyen őrzik mágikus tudásuk minden morzsáját a kívülállók és más szekták, szervezetek beavatottjai előtt. A boszorkánymágiában nagyon fontos szerepet tölt be a rend, majdnem olyan fontos, mint a papok esetében a közösség. A boszorkányok összehadják ugyanis hatalmukat a boszorkánykör varázslat segítségével, sokkal nagyobb mágikus befolyásra téve így szert. Ez tehát az a fontos elem, mely sok rendnek, szektának az igazi összekötő kapcsot jelenti: a boszorkányok együttműködve sokkal hatalmasabbá válhatnak, mintha saját útjukat járnák. Ez így igaz a papságra is, de tökéletes ellentétben áll a boszorkánymesterek függetlenebb, önzőbb, az egyént középpontba helyező útjával.

A fent említett elvek érvényesülnek a mágikus tárgyak létrehozásának területén is. A boszorkányrendek mindent megtesznek, hogy a kezükbe került tudást csak ők birtokolhassák, senki más. A másik jellegzetesség a tárgyak készítésének szertartása. Csak a legegyszerűbb varázstárgyakat, leginkább gyógyító és szerelmet, ébresztő bájitalokat, vagy a boszorkányi szimpatikus mágia kellékeit, a hatalom és az asztrálmágia italát készítik a boszorkányok rendjük központjától távol, önmaguk. Ezeket is szívesebben keverik ki saját, otthoni felszereléssel, de ha kalandozás közben erre nincs mód, bármilyen körülményekhez alkalmazkodhatnak. A bonyolultabb szertartást, több mana-pontot igénylő tárgyak azonban kizárólag a rend központjában készülnek, legtöbbször három-négy boszorkány együttműködésével.

Maga a varázstárgy készítés varázslat a következőket foglalja magában: A boszorkánynak először transzba kell lépnie, csak ezután kezdhet hozzá a tárgy elkészítéséhez, legyen ez akár a legegyszerűbb gyógyító ital, vagy akár az élet vize. A varázstárgy elkészítéséhez jelen kell lennie minden komponensnek, alkotóelemnek, melyre a tárgy létrehozáshoz szükség van. Ezeket a formulákat rejtik azok az értékes feljegyzések, melyekre a rendek kincsként vigyáznak. Az anyagi összetevők pontos ismerete nélkül hiába a befektetett energia – mana -, a tárgy nem készíthető el. A M.A.G.U.S.-ban és az eddigi rúnákban megjelent italok, főzetek, medálok leírása szinte minden nagyobb boszorkányrend birtokában megvan, de az igazán hatalmas tárgyak elkészítésének részletes leírása csak egy-két példányban létezik az egész kontinensen. A boszorkány tehát összeállítja a kellő komponenseket: például gyógyital elkészítéséhez a következő instrukciókat kell követnie:

„Vétessék egy arasznyi hosszúságú, kristálytisztá rézcső. Töltessék az színültig hat percig forrásban hagyott forrásvízzel, majd öntessék le két ujjnyi annak színéből. Mártassék az csőbe mertőzsálya virágának szirma mindaddig, míg a folyadék színe hasonlónak nem lesz a könnyű vörösboréhoz. Vétessék ki az virágnak szirma, majd az így kapott vörös folyadék pihentessék addig, míg a rézcső már megfoghatóvá lesz kesztyű vagy csipesz nélkül is. A következőkben szórassék az elegybe egy uncia az legtisztább szárított kárióka-leveél örleményéből. Kevertessék ez el a lehető legnagyobb alapossággal az csőben. Ennekutána Laurana-gyökérrel kevertessék az rézcsőnek tartalma mindaddig, míg a gyökér maga is kékessé nem lesz, akár csak a folyadék. Nincs már más hátra, mint az

megfelelő ráolvasás litániájának kántálása, míg a folyadék fel nem tisztul, s hasonlatossá nem lesz az frissen préselt mustnak színéhez és állagához...”

Más jellegű varázstárgyak készítése is ilyen jelegű feljegyzésekben szerepel, bár vannak köztük ennél lényegesen összetettebbek is. A fent leírt cselekvéseket természetesen a varázstárgy készítése varázslat alatt kell végrehajtani. Ha minden a leírtak szerint történt, és a boszorkány koncentrációja is töretlen marad, a tárgy – ital, amulett – elkészül.

Bonyolultabb a helyzet, ha a boszorkány nem egyedül végzi a szertartást, hanem társnőivel boszorkánykört alkot. Ekkor a mana-pontok összeadódnak, és csupán a kör közepén állónak kell végrehajtania a leírtakat, míg segítői folyamatos koncentrációval biztosítják számára a varázslat szövetének fenntartásához szükséges manát. Először tehát a boszorkánykör jön létre, majd kezdetét veheti a tárgy elkészítése. Ilyenkor már külön transz nem szükséges, hiszen ennek a kör létrehozásánál is jelen kell lennie. A boszorkányok is nagyon fontosnak érzik a létrehozott tárggyal való szimpátia-viszony kérdését. Tudják jól, annak veszélye, hogy a tárgy és létrehozója között kialakult kapcsolat mágia számára is felhasználhatóvá válik, csak akkor ál fenn, ha az adott ital, medál stb. megalkotása nagyon nagy energiát igényel. Nem tudják azonban pontosan, hol ez a határ, ezért medálokból csak a leggyengébbeket, italokból csak a közönségesnek számítókat adják el ismeretlennek. Így is kerülnek ki a rendekből értékesebb, nagyobb hatalmú tárgyak, de ezek kizárólag megrendelésre készülnek, és jövőendő tulajdonosának szintén a boszorkányoknál kell hagynia valamit, ami vele oly szoros szimpátia viszonyban áll, hogy a rend tagjai azt mágia létrehozására is fel tudják használni. Ez lehet hajtines vagy levágott köröm, de akár vér is. Ez a fajta egymástól függés viszonylag jól korlátozza mindkét fél esetlegesen ártó szándékú lehetőségeit; kevesen vállalják a kockázatot, hogy így próbáljanak meg kárt okozni egy boszorkánynak – háromszor akkora csapást kaphatnak cserébe.

Papok

A papok, mivel isteni eredetű mágiát használnak, sokkal kevésbé kötődnek az Ynev világán működő mágikus törvényekhez, nem szükséges számukra kikapuk állandó keresése és megnyitása, mint a boszorkányok és boszorkánymesterek esetében. Így tárgy-készítéssel kapcsolatos mágiájukban sokkal kevesebb szerep jut az anyagi komponenseknek, azoknak a különös, sokszor megmagyarázhatatlan működésű és erejű vázelemeknek, fókuszoknak, melyeknek tapasztalati mágiát használók varázslatiban oly komoly szerep jut. Számukra a gyógyitalok elkészítéséhez nem szükségesek ritka növények, bonyolult eljárások – csak tiszta víz és erős hit. Az isteni energiák valóságba szövéséhez feleslegesek a különös füvek, hiszen az isteni mágia magát a valóságot formázza át – nem szükséges együttműködni vele, ha uralhatja is. Egy pap mágikus tárgyat csak istenének jóváhagyásával készíthet el, még a legegyszerűbbeket is. Ez a jóváhagyás nem egyéb, mint hogy a tárgyat létrehozó mágia sikeres – ha a pap istene valamely oknál fogva nem értene egyet a tárgy megalkotásának szükségességével, az ital vagy medál sohasem készülne el. A papok által létrehozott mágikus tárgy ugyanis nem más, mint egy darabka „megkövült”, elraktározott isteni hatalom. Ha az isten úgy látja, az általa létrehozott tárgy hívei ellen is felhasználásra kerülhet, nem adja beleegyezését a tárgy létrejöttébe. Ezt a pap csupán a mágia sikertelensége esetén érezheti. Ennek tudható be, hogy papok sosem készítenek mágikus tárgyakat eladásra, csak szövetségeseik és híveik számára. „A szándék magában hordozza a mágia sikerességét” – mondta Emano el Daryenor, a neves Dreina főpap, s szavai tökéletesen tükrözték az igazságot.

A papok is megkönnyíthetik a mágikus tárgyak létrejöttéhez szükséges energiák összegyűjtését, méghozzá együttállás vagy rituálmágia alkalmazásával. Az elsón olyan szertartásokat értünk, melyek kizárólag bizonyos kedvező csillag, hold vagy bolygó együttállások létrejöttékor lehetségesek. A

második olyan szertartásokat jelöl, ahol nem egy, hanem több, alkalmanként több tucat pap együtt hajtja végre a mágia megidézését. Ekkor oly mennyiségű energia gyűlhet össze, mely akár több száz mérföldről is magára vonja a mágiában jártos beavatottak tekintetét. Ezekről a mágiaformákról ehelyütt nem, de a közeljövőben napvilágot látó Második Törvénykönyvben és a Papok, paplovagok kiegészítőben részletesen szót ejtünk.

Boszorkánymesterek

A boszorkánymesterek módszerei a varázstárgyak készítésére szinte gyökeresen ellenkeznek a papoknál vagy a boszorkánymestereknél megismertekkel. Ezek a fekete mágiában jártas, szinte minden esetben maguknak való, önző emberek nem lennének képesek oly fokú együttműködésre, mint a fentiek, talán csak a legritkább esetben. Ezért a nagy mennyiségű mana fókuszálását is nekik maguknak kell megoldaniuk. A boszorkánymesterek sokáig csak a sötétben tapogatóztak; csak a leghatalmasabbak tudtak mágikus tárgyakat létrehozni, akik elméjük egyszeri feltöltésével képesek voltak hatássá formázni a kellő mennyiségű energiát. Majd' ezer év kellett a felismerésig, mely szerint a tárgy elkészítése szempontjából nem fontos, hogy egyszerre juttassák bele az összes energiát, a lényeg a folyamatosságban rejlik. A tárgy felé áramló mana nem apadhat el, de nem szükséges annak formázása minden percben. Pererrio de Garraro a következőképp igyekezett megvilágítani egyik adeputa számára: „képzeld el a tárgy létrehozását úgy, mint egy nagyközönségnek előadott beszédet. Megállhatunk egy pillanatra levegőt venni, tehát megszüntethetjük a szavak áramlását anélkül, hogy a beszéd hatása elenyészne – vigyáznunk kell azonban, hogy a számunkra kimért pihenés alatt se veszítsük el a hallgatóság figyelmét...” Az elmélet szolgálatába állított mágikus módszer az életerő felhasználásával van összefüggésben. A tárgy elkészítésének elkezdéséhez elég, ha a szükséges manának egyharmada jelen van. Ezzel megkezdve a létrehozáshoz szükséges szertartást, a tárgy már rövid szünetekkel is elkészíthető. Az energia áramlásának folyamatossága azonban az életerő felhasználását igényli. A boszorkánymesternek létre kell hoznia a kapcsolatot a készülő tárgy és életerővel bíró lények, állatok vagy emberek között. A jobb sorsra érdemes áldozatnak eszméletlennek kell lennie, és helyhez kötöttnek – fekvőhelyre kötözés, vagy más ilyesmi tökéletesen megteszi. Ezt követően létre kell hozni a kapcsolatot, mely 21 Mp-ért épülhet fel. A kapcsolatba tetszőleges számú élőlény vonható be, a mana-igény ettől nem változik. A boszorkánymester a kapcsolat megalkotása után elkezdte a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mágiát, de akár fel is töltheti elméjét hatalom itala segítségével. Ezek után mindenképp a tárgy készítésére kerül a sor. Ha a leírt mennyiségű mana legalább egyharmadát a boszorkánymester már elhelyezte a tárgyban, szünetet tarthat. Ez idő alatt a tárgy – energiaáramlásának fenntartása végett - életerőt rabol az áldozattól – méghozzá annyi Sp-t körönként, amennyi a tárgy-készítés Mp igényének egytizede. A boszorkánymester bármikor újra bekapcsolódhat a szertartásba, csupán arra kell ügyelnie, hogy az áldozatok eközben el ne távozzanak az élők sorából – hiszen akkor a mágia fonala megszakad, a tárgyalakítás kudarcot vall. A boszorkánymester tehát újra töltheti elméjének energiáit, míg a tárgy a manát az eszméletlen testekből nyeri. Ezek után folytatódhat a szertartás mindaddig, míg a boszorkánymester képes felszabadítani elméjéből az energiát. A szertartás alatt tetszőleges számú megszakítás lehetséges, a fontos az, hogy ezalatt legyen megfelelő életerő-forrás a mágia fenntartására. Így a boszorkánymester már akkor is készíthet mágikus tárgyakat, ha egyszerre nem tudná biztosítani a szükséges mana mennyiségét egy medál vagy ital létrehozásához. A receptekre vonatkozó tények, melyek a boszorkányoknál kerültek ismertetésre, hatványozottan igazak a boszorkánymesterekre. Ezek alkalmasint még saját rendjükkel, iskolájukkal is ódzkodnak megosztani az újonnan felfedezett tudást, így sok mágikus formula valóban egyedinek számít Yneven. Persze kémek és tolvajok mindig lesznek, akik százszor hatékonyabban

működnek közre a tiltott tudás terjesztésében, mint egynéhány papi iskola alkotó szellemű konferenciái.

Tapasztalati úton készülő mágikus tárgyak

Léleklátás gyűrűje

Készítheti: boszorkány, pap

Mana pont: 90

Időtartam: maradandó

Ár: 8 arany

A léleklátás gyűrűjét Ynev legtöbb nagyobb boszorkány-rendjében el tudják készíteni, s nem is haboznak alkalmazni küldetéseik során. A gyűrű képessé teszi viselőjét, hogy megpillanthassa mások asztráltestét, olvasson felszínes érzelmeiben, s a mélyen gyökerezőkben egyaránt. A gyűrűnek színaranyból kell készülnie, s a boszorkányok által létrehozottak belső oldalán szerepelnie kell egy vésetnek, nevezetesen a Világokat Látó Szemnek. A véset leginkább egy stilizált aquir-szemre emlékeztet, tükröz némi állati vadságot, ugyanakkor hatalmat és felsőbbrendűséget is. Hogy ez a több ezeréves, különös mágikus hatalommal bíró szimbólum miképp kapcsolódik a gyűrű mágijához, senki nem tudja – tény viszont, hogy a véset megtörésével a gyűrű hatalma is elvész, az eddig síkokon áttekintő szem megvakul. A gyűrűt, ha boszorkányok készítették, kizárólag nők képesek használni, a papi eredetű mágikus tárgy egyformán alkalmazható mindkét nem képviselői által. Másik megkötés, hogy a gyűrűt csak készítőjével azonos fajból származó használhatja – tehát törpe nem használhat olyat, melyet ember alkotott. Ennek magyarázata az eltérő érzelmi felépítésben keresendő: már egy árnyalatnyi különbség is félrevezető lehet. Ez a magyarázata annak is, hogy a nagyobb képességekkel bíró, boszorkányok által készített gyűrűt miért csak a nők használhatják. A gyűrű hatásában leginkább a pszi kyr metódusában alkalmazott asztrál szemre hasonlít, bár eredményét más módszerrel éri el.

A tárgy használata 1 kör koncentrációt igényel, a mágia erőssége pedig a papok által készített gyűrűk esetén 40E, a boszorkányokénál 50E. A boszorkányok által viselt gyűrű azért is különleges, mert a mágia erősségét a felhasználó további koncentrációval növelheti. Ha a boszorkány a gyűrű mágiját egybefűzi saját mana-pontjainak felhasználásával, a koncentráció nem egy, hanem két kör hosszúságú lesz. Így a gyűrű erőssége 1 Mp felhasználásával 3E-vel nő.

Méregészlelés amulettje

Készítheti: boszorkánymester, pap

Mana pont: 70

Időtartam: maradandó

Ár: 3 arany

A mérgek jelenlétének érzékelésére alkalmas amulett. Készítheti pap és boszorkánymester is, bár az utóbbi más, különleges képességekkel is felruházhatja a medált. Az amulettet használatkor meg kell érinteni, és el kell húzni a levegőben a tárgy, folyadék vagy étel felett, mely gyaníthatóan mérget tartalmaz. A medál enyhe felmelegedéssel jelzi, ha mérget érzékelt, de a melegedés foka nem lesz arányban a mérgek erősségével. Az amulett képes felfedezni a mágikus mérgek jelenlétét is, mindazok kivételével, melyeket a banara –mérgeomágiával hoztak létre. A boszorkánymesterek nem csak a mérgek érzékeléséhez értenek, ők úzik legmagasabb fokon a mágikus mérgek elkészítésének tudományát is. Ezért azok a medálok, amelyet boszorkánymesterek készítenek, sokkal többre lehetnek

képesek, mint a papok által létrehozottak. A boszorkánymesterek elvetemült gonoszságának újabb ötlete az a medáltípus, mely korlátlanul és hibátlanul érzékel mérget – kivéve akkor, ha valaki 20m sugarú körön belül tartózkodik, és folyamatosan egy előre meghatározott rövid litánia szavait idézi fel elméjében. A litánia többnyire két vagy három szavas, s nem kell kimondani, elég gondolni rá. Jellegzetes litániák voltak például a „sötét végzetet szolgálók, sötét végzetet szolgálók, sötét végzetet szolgálók...” vagy az egyszerű „halál, halál, halál...”. Később – természetesen szükségből – születtek olyanok is, melyek kijátszották az asztrális és mentális érzékelést is, mint például a „barna haj, barna haj, barna haj...”. A litánia felidézésekor a medál akkor sem jelzett, ha valójában érzékelt mérget – a megtévesztett áldozat pedig csendben kilehelte a lelkét. Ha a méreg csak egy-két órán belül hatott, még az előkóstoló sem óvhatta meg a szerencsétlent. Ezt a módszert fejlesztették tovább azok a boszorkánymesterek, akik olyan medált készítettek, melyből korlátozott számban ugyan, de méregmágiát lehetett idézni. Ez még a legtisztább ételt is halálos fogássá tette, még hozzá minden feltűnés nélkül. A méregmágia csak akkor fejtette ki hatását, ha valaki tudta a varázslathoz szükséges litániát – hasonlóképpen a működés elfedéséhez. Így még azzal sem kellett fáradni, hogy az ételbe juttassák a mérget – megtette ezt maga a kiszűrésére használt amulett. Szerencsére efféle tárgyak ugyancsak ritkán készülnek, s akkor is inkább konkrét megrendelésre – mindig akad, aki így kíván megszabadulni vetélytársától. A két gonosz medál elkészítése természetesen más mana-pont igényű, mint a csak észlelésre alkalmasé. Azon medál, melynek ébersége adott litániával elaltatható, 90 Mp-ért készíthető el, míg a másikhoz, melybe méregmágiát is foglaltak – egyszer, kétszer, legfeljebb háromszor alkalmazhatót – „80+ a méregmágia Mp igénye” mennyiségű energia szükségeltetik.

Szentségtelen kapu medálja

Készítheti: boszorkánymester

Mana pont: 200

Időtartam: egyszerű

Ár: 25 arany

Ez a mágikus tárgy egyike a leggonoszabbaknak, melyeket az ember démonok és más, külső síkon lakó lények közreműködése nélkül készíthet. A medál megjelenéséről, pontos működési mechanizmusáról részletesen esik szó az idei versenymodulban. A lényeg, hogy a tárgyat létrehozó boszorkánymester egy megfelelő karátszámú rubinba tölti a kapu létrehozásához szükséges energiát, majd védőkövekkel megakadályozza a mágia felszabadulását. A medált a korlátozó mágiát biztosító kövek helyzetének megváltoztatásával vagy a mágia destruálásával lehet működésbe hozni. A rubinból felszabaduló energia feltépi az Elsődleges Anyagi Sík szövedékét, és kaput nyit egy külső síkra, szinte minden esetben valamely démoni síkra. A kaput csak akkor lehetne bezárni, ha azt a megnyitó boszorkánymester 65 Mp-ért bezárná. Egyéb lehetőség a varázslói destrukció és a modulban is leírt energianyaláb alkalmazása. A gonosz medált egyébként a XI. Zászlóháborúban alkalmazták először sikerrel Toron boszorkánymesterei. A csata forgatagában egy önfeláldozó harcos – esetleg egy összeszokott csapat – bejuttatta a medált az ellenfél soraiba, vagy még az összecsapás előtt a táborába, majd aktiválta a kaput. A kiözönlő démonhordák szörnyű pusztítást vittek véghez, mielőtt egy kellően nagytudású varázsló bezárta volna a túlvilágra nyíló átjárót. A toroniakat a legkevésbé sem aggasztotta a démoni hódítók jelentette veszély – tudták, a Vörös Hadurak varázslói úgymint mindent meg fognak tenni az átjáró és a lények elpusztítására, nem kell hát ezzel foglalkozniuk. A megnyíló kapu egyébként komoly ütközetek sorsát is megfordította – nem csupán a pusztító démonok, de maga a zűrzavar is súlyos károkat okozott.

Kovács Adrián

A kapu kitárul

II. M.A.G.U.S. versenymodul 5. Tsz. Karakterek számára

A KM-nek

A tavalyi versenytől kissé eltérően, a játékosok ezúttal nem félig kész, kitöltött karakterlapokat kapnak, hanem egy pontrendszer segítségével maguknak kell kidolgozniuk versenyben szereplő karakterüket. A modul rövidebb – ám talán nem sokkal egyszerűbb – az előző évinél, hiszen nem egy nap, csupán 5-6 óra állt rendelkezésre a megoldáshoz. Az előző évi, kissé harcorientált történethez képest ez az évi modulban sokkal nagyobb szerep jut a békés megoldásoknak, kíváncsi esetben a játékosoknak nem kell ynevi halandók ellen fegyvert ragadniuk, legfeljebb a démonokkal gyűlhet meg a bajuk. Vannak epizódok, melyeket sokkal részletesebben, tovább is lehet játszani, de a verseny idején erre nem nyílt mód. Ilyenek például: bejutás a várba, barangolás a démoni síkon. A kaland végén található az a pontrendszer, mely alapján a versenyben résztvevőket értékeltük; ezeket a pontszámokat – a tavalyi hagyományoknak megfelelően – átirtuk személyenként osztható tapasztalati pontba, a modult mesélő KM-ek kedvéért.

Előtörténet

P.sz. 3694-ben (a játék jelene előtt két évvel) egy túlbuzgó varázsló Abaszisban – mintegy hatalmának határait keresendő – megidézett egy démonurat. Nem herceget, csupán egy kisebb hatalmú bárót, de ezzel is megpecsételte önnön sorsát. A démon kijátszotta megkötött egyezségüket, és megölte a varázslót. A démon – Aartharoterion – akkor került először az Elsődleges Anyagi Síkra. Ámulatba esett a sokszínűségétől, a rengeteg új lehetőségtől, és a lakók – egyszerű parasztok, kézművesek, jól-rosszul kiképzett városi fegyveresek – gyengeségétől. Saját síkján, ahol egy kisebb, jól elszigetelt birtok ura volt csupán, szinte minden percét hadakozással kellett töltenie, s még így is több magasabb rangú démonúr hűbérese, szolgálja volt csupán. Megtetszett neki a most látott világ – uralni akarta immár, nem csak megfigyelni. Intelligensebb volt annál, semhogy azt higgye, egymaga hatalmába kerítheti a körülötte nyüzsgő várost. Láthatatlan formát öltött, úgy bolyongott és tanult – hónapokon keresztül. Rájött, szolgálira is szüksége van ahhoz, hogy igazi hatalma lehessen ezen a síkon. A több ezer hozzá hűséges közdémon és néhány alacsonyabb rangú nemes komoly erőt képvisel: ha nem is Észak-Ynev, de a tartomány leigázására bizonynyal elegendő. Az ötlet megfogant, ám a báró nem rendelkezett a megfelelő tudással, hogy kaput nyisson saját létsíkjára. A démonok kifacsart, feleslegesen túlkomplikáló, mindent részletről részletre tervező sötét logikájáról már többen írtak démonológiai munkákat, de ezen könyvekben is külön fejezeteket lehetne szentelni Aartharoterion szövevényes tervének. Tudomást szerzett ugyanis egy több száz éves mágikus tárgyról, mely nem más, mint egy boszorkánymester által készített medál. A medál megsérülésekor a benne tárolt mágikus energiák felszabadulnak, és létrehoznak egy szentségtelen kapu varázslatot (lásd M.A.G.U.S., 190. old.) Ezzel csak az a gond, hogy a kapu ugyan létrejön, nyitva is marad – nem lévén boszorkánymester, aki be tudná zárni – de előre nem tudható, mely síkre is nyílik. Ezért a démon – saját mágikus ismereteinek felhasználásával – készített egy olyan drágakövet, mely a megfelelő irányba tereli a nyíló kapu energiáit, azaz a báró saját síkjára. A kő jelenlétekor tehát a megnyíló szentségtelen kapu a démoni birtokra nyílik majd. A drágakövet egy medálba foglalta. Most már nem volt más dolga, mint a

medált eljuttatni a mágikus tárgyhoz, és összetörni a kaput nyitó ékszer. Úgy döntött, erre a feladatra néhány kalandozót fogad fel, mert a kaputárgy egy hat napi járóföldre fekvő várban volt. Eljuthatott volna ide láthatatlan formában maga is, a vár falait azonban olyan mágia védte, mely megakadályozza, hogy a falon démon léphessen át. A varázslatot csak belülről lehet megtörni, így Aartharoterion-nak nem maradt más választása, csak a kalandozók. A feladat tehát – a démon tervei szerint – a medál megszerzése és megsemmisítése. A kapu megnyitása Aartharoterion a várban kívánt sort keríteni, mert így démonokból álló seregei szinte csata nélkül, bármiféle ostrom híján azonnal egy vár gazdái lennének. Aartharoterion természetesen tudta, hogy saját „személyes varázsa” nem kecsegtetne túl nagy sikerrel, ha a kalandozókat meg akarná győzni a tárgy megszerzésének hasznosságáról. Ezért úgy döntött, időt és fáradságot nem kímélve létre hoz egy „szócsövet”. Mindent túlkomplikáló gondolkodása itt is működésbe lépett. Keresett egy környékbeli gazdag nemeset, Delor al Ghaonart, és több tucat órát töltött emlékirással. Így a nemesből Doran egyik titkosügynöke lett – legalább is a szerencsétlen áldozat emlékei szerint. A démon beleírta az elméjébe a beszervezést, egy sikeresen végrehajtott küldetést, és az alább következőket:

Az „ügynök” tudomására jutott, hogy Lontrait (ejtsd: lontret, kissé franciásan) várában egy gonosz ereklét őriznek, de elképzelhető, hogy nem is tudnak róla. Mivel a városban nincs komolyabb hatalmú varázstudó, nem tűnt fel senkinek a medál jelenléte. Hogy pontosan kinek a birtokában van, azt nem tudni, de meg kell szerezni és el kell pusztítani, mielőtt gonosz kezekbe kerülne. A feladatra legcélszerűbb kalandozókat keresni; egyiküknek át kell adni azt a térmágiával kapcsolatos medált, mely véd az ereklye esetlegesen jelentkező hatásai ellen. Maga az ereklye valószínűleg egy aquir és egy démon keze munkája, a Hatodkorban hozták létre a tárgyat, hogy az aquir könnyebben kommunikálhasson démon szövetségeseivel, és megkönnyítse a síkok közti utazást is. A talizmán mágikus kisugárzása leplezett, ezért nehéz ennek alapján megtalálni. Az ékszer a következőképp néz ki: közepesen vastag fehérarany láncon lóg, melynek szemei nagyon sűrűn kapcsolódnak, oválisak. A drágakő foglalata ugyancsak fehérarany, rombusz alakú. A rombusz oldalán ősi, különös minták láthatóak, középen egy cseresznyéyi vörös rubin, a rombusz sarkaiban pedig négy kisebb zafír látható. A medált csak egy különleges tárggyal, egy e célra készített szelencével lehet megsemmisíteni. A medált ebbe kell elhelyezni, majd elfordítani az apró ládán az egyik drágakövet. Fontos, hogy a drágakövet csak akkor szabad elfordítani, ha a medál a helyén van, mert különben a destruáló mágia, mely csak egyszer fejti ki hatását, semmivé foszlik. Ha a megsemmisítés megtörtént, a medál mágikus hatalma elvész, egyszerű ékszer marad csupán. Ennek magyarázata meglehetősen összetett, egy varázsló adta a dobozt, és ő mesélt valamiféle részleges destrukcióról, meg összeomló varázslatstruktúráról. Ám ő (Delor) – nem lévén járatos a mágiában – nem nagyon érti az efféle dolgokat. Először tehát meg kell találni az alkalmas kalandozókat, majd útnak indítani őket. Fizetségnek legfeljebb 50 aranyat érdemes felajánlani fejenként, ha valaki ennyiért nem vállalja, mást kell keresni.

A démon tehát bevészte az összes medállal kapcsolatos párbeszédet, találkozást, tudnivalót és sugallatot a nemes elméjébe. Ez persze időt vett igénybe, de egy hónap a démonnak nem jelentett különösebb áldozatot nagyra törő terveiben. A talizmán külső leírása tökéletes, de – mint az már kiderült – korántsem a Hatodkorból származik. A medál egyébként akkor aktiválódik, ha a rubin körül található zafírok helyzete jelentősen megváltozik, a rubin hatását féken tartó mágiájuk destruálódik, vagy a rubin megsemmisül. A szelence valóban destrukcióra alkalmas: a drágakő elfordításakor az egyik zafírban működő visszatartó varázslat hatása megszűnik, és a szentségtelen kapu létrejön. A medál lelőhelye természetesen valóban a Lontrait-vár, s a fizetséget – illetve annak előlegét – és a füstkvarcot magába foglaló medált ténylegesen át kell adni a vállalkozóknak.

Mivel a nemes teljesen őszinte – hiszen tapasztalatai szerint cselekszik, még ha nem is tudja, hogy azok nem valósak – sohasem hazudik, csak igazat mond. Teljességgel jó és pozitív szándékok vezérlik, semmilyen módon nem érzékelhető, hogy a karaktereket csupán ki akarják használni, mert a feladatot adó minden szava igaz. A hamis emlékek egyébként 30E erősséggel vannak a nemes elméjébe írva. Delor úgy dönt, embereket kell szereznie. Egyik várkastélyához közel esik Ifin, így úgy határoz, hogy kerítsenek neki megbízható, ütőképesnek látszó kalandozókat. Mivel nem tudja, hogy a medált mennyire őrzik, tudnak-e egyáltalán arról, hogy a birtokukban van, biztos, ami biztos, tapasztalt és megbízható emberekre van szüksége. Szétszalajtja hát megbízottait Ifin leghíresebb fogadóiba...

A kalandozók bekerülnek a játékba

A karakterek együtt érkeznek Abaszisz központjába; hogy miért, ez is képezze részét a játékosok által előadott előtörténetnek, vagy te juttasd őket a fővárosba. Ha még nem ismernék egymást, keríts sort a megfelelő kapcsolatok kialakítására. Egyik este, amikor betérnek egy fogadóba, a sarokban kobzos dalol. Legnagyobb meglepetésükre egy általuk (vagy egyikük által) megélt kalandozó énekel meg, az eseményekhez illő hangvételben. (Ezt célszerű a karakterek eddigi játékából, vagy előtörténetéből kikeresni.) A fogadóban ül, és a megfelelő embereket keresi Delor ügynöke is. Ha a kalandozók reagálnak a hőstetteiket kissé el is túlzó énekre, azonnal odalép hozzájuk, bízva abban, hogy helyesen választott. Amennyiben a kalandozók kívárlják a dal végét, és utána sem tesznek semmit – bár ehhez kifejezetten szerény kalandozóknak kell lenniük – az ügynök hangosan beszél a tömegbe egy-két kupa bortól kissé kapatosan: „Ez az! A gazdámnak ilyen hősök kellenének! Biztosan nem kéne tovább keresgélnem, végre hazamehetnék pihenni. De hát, nincs erre egy bátor alak sem, aki mellé még elég megbízhatónak is látszik. Ott rohasztaná el a ragya!” Ezekkel a szavakkal visszatér a boros kupájához. Ha a karakterek még erre sem reagálnak, egy negyed óra múlva körbejárja a fogadót, végül odaér az asztalukhoz, és átadja gazdája üzenetét, egy papírtekercset.

A tekercsben csak annyi szerepel, hogy egy gazdag nemes fegyvereseket és mágiahasználókat keres rövid, ám jól fizető megbízatással. Az érdeklődőket az üzenetet adó szívesen elkíséri az egy napra fekvő városig, a pontos részletek közlése végett.

Amennyiben a kalandozók belemennek a dologba, másnap lóháton – ha az nincs, a megbízott szerez egy nagyobb, de nem különösebben szép hintót – elindulnak a városhoz. A várban fogadja őket Delor al Ghaonar.

A megbízatás

Delor al Ghaonar díszes tárgyalóterembe vezeti a kalandozókat. A várkastély fényűzően berendezett, de vastag falai és gondosan elhelyezett tornyai védelemre is kiválóan alkalmassá teszik. A folyosón hosszúkardos örök állnak, s a vár urát is két magabiztos testőr kíséri mindenhová. A tárgyalóteremben Delor elmondja – miután megbizonyosodott a kalandozók megbízhatóságáról -, hogy Doran szolgálatában áll, de nem mágiahasználó, inkább nemesi befolyását igyekszik a varázslók hasznára fordítani. Beszél a gonosz erekléről, és fejenként 50 aranyat ajánl az elpusztításáért. A medált és a szelencét vissza kel hozniuk neki, s a teljes siker után az 50 aranyon kívül a medált is a kalandozóknak ígéri (azért csak visszahozatal után, mert biztos szeretne lenni benne, hogy valóban elvesztette mágikus képességeit – ennek ellenőrzésre rendelkezik egy medált detektáló pálcával, mely szintén a démon „ajándéka”). A gonosz medálról annyit tud, hogy Lontrait várában található, de azt nem, hogy ott kinek a birtokában. Átadja az ereklye esetleg gonosz működései ellen óvó, füstkvarcot magába foglaló medált is. Mint elmondja, ez területre fejt ki hatását, elég, ha egy van belőle a

társaságnak. Ha valaki megvizsgálja – fürkészi, stb. – annyi állapítható meg róla, hogy a térmágiával áll kapcsolatban, és a hatása semleges. Ha a kalandozók minden feltételt elfogadnak, és mindennel tisztában vannak, útjára engedi őket. Előlegként legfeljebb 5 aranyat fizet ki fejenként, de lovakat (utazó ló) adhat, ha erre szükség van.

Az út és Lontrait vára

Iföntől egy hétre fekszik a vár, az út odáig zavartalan. A kalandozók szállást kaphatnak az érintett falvakban; ezek nem túl előkelőek, de mégis kényelmesebbek, mint a földön alvás. Erre az epizódra kár sok időt fecsérelni, fontosabb lesz maga a vár, bár a KM a játékosok igényeinek megfelelően elhelyezhet az út mentén bókászó rablókat, kóbor szörnyeket – jóllehet, ilyenek a versenyben nem szerepeltek.

Lontrait vára egy folyó (Adora) melletti dombod fekszik, uralja a környék látképét. A vár alatt a dombon erdőség húzódik, de a vár tövében, a faltól 150 méter távolságig ezt kiirtották, itt füves a hegyoldal. A vár egy lakótoronnyal és több ehhez kapcsolódó épülettel, kaputoronnyal, továbbá három őrbástyával bír – legalábbis ennyi látszik a falakon kívülről. Nincs körülötte várárok, főként nehéz rácsokkal és egy tölgykapuval lehet bezárni. Rejtett kijárat vagy kisebb oldalkapu nincs. (Térkép a mellékletben)

A várban csend és béke honol, teljes a nyugalom. Hogy a karakterek miként jutnak be, legyen az ő dolguk megoldani. A várúr – Raon al Lontrait – szereti a nemesi származású vendégeket, még inkább, ha netán távoli rokonok. Csepűrágók, különleges tárgyakkal kereskedők, stb. szintén szívesen látottak otthonában. Akár be is szökhetnek a várba egy éjjel, de akkor nagyon kicsi az esélye, hogy megtalálják amit keresnek (akár nullának is nevezhető).

A vár épületei

Falak és őrbástyák: a falak 7 méter magasságúak, vastagságuk 3 méter. Több helyen vezetnek fel lépcsők, így az őrbástyákban is. A kaput két kisebb torony – itt található a vasrács felemelésére szolgáló rendszer is – védi, továbbá egy, a bal oldalon fekvő kaputorony. Ez kör alakú, s remekül belőhető belőle a kapu előtti terület. Az egyes falakon éjjel és nappal 2-2, a tornyokban 5, a kapunál 6 őr teljesít szolgálatot. A többiek pihennek vagy az udvaron gyakorlatoznak. Rendszeres, közös gyakorlatok vannak az udvarban minden reggel kb. 9-től 11-ig. Ez idő alatt az őrség a falakon a fele a szokásosnak. A várkatonák és testőrök statisztikái a függelékben olvashatók.

Istálló, kocsiszin: A nevek önmagukért beszélnek; az épületek közepes nagyságúak, viszonylag jól karbantartott mindkettő.

Szentély: Egy közepesen díszített Dreina szentély. A vár ura az istennő odaadó tisztelője, akár a birtokában lakó földek lakói. Kivételek persze akadnak, de a legtöbb jobbágy és hűbéres is pyarronita. Általában itt tartózkodik egy 2. Tsz-ű Dreina-pap is, de a kaland ideje alatt éppen hazalátogatott Erenben fekvő iskolájába.

Legénységi szállások: Erről sem érdemes külön térképet rajzolni. Egy jókora, meglehetősen koszos fürdővel, négy nagy és két kisebb szobával rendelkezik. A két kisebb szobában vannak elszállásolva a testőrök – szobánként 6 -, a nagyobbakban a várkatonák. A testőrök szobái szépen berendezettek, a várkatonák közül ez csak a tisztekéről mondható el. A testőrség és a várkatonaság parancsnokainak is külön szobája van a lakótoronyokban. A várkatonák szobájában 16 férőhely van, a tisztekében 8. A szobákban csupán szekrényeket, asztalt és ágyat találhatnak, egy-egy tartalék egyenruhát, személyes apróságokat, kevés pénzt.

Cselédszállások: Ennek az épületnek csak azért van térképe, mert innen már be lehet jutni a lakótornyokba. Emellett itt van az épületegyüttes konyhája is, ha valaki esetleg ezzel tervezne valamit. A helyiségek itt is egyértelműek. A raktárban mindenféle élelem van, de nyílik innen egy borospince is. A pincén kívül (ez egy nagy, 10x20 méteres csarnok, tele boroshordókkal és palack-állványokkal a ritkább fajtáknak) a várnak nincs föld alatti része.

Lakótorony

A lapterülete nem túl nagy, a vár ura igyekezett mégis fényűző kastély látszatát kelteni. Azok a helyiségek, ahol a legtöbb vendég megfordul, (pl. előcsarnok, étkező) nagyon nagyok a szobákhoz képest. A berendezés minden helyiségben hivalkodó, kissé túldíszített; már két generáció óta nem volt ostromló sereg a vár ellen, így minden épen maradhatott, nem kellett folyamatos felújításokra költeni. A legtöbb szobában nehéz faliszőnyegek vannak, a falakat emellett falfestmények díszítik. Ezek nem túl értékes munkák, de tagadhatatlanul jobb hangulatot kölcsönöznek a nagyobb termeknek, mint a csupasz falak. A folyosókat és lépcsőcsarnokokat fáklyatartókban lévő fáklyák világítják meg, egészen kb. Este 10-ig, ekkor egy szolga eloltja őket. A szobákban és csarnokokban hatalmas gyertyatartók és gyertyás csillárok adják a fényt. A folyosók parkettázottak, a nagyobb csarnokok csiszolt gránitpadlóval rendelkeznek. A szobákban kivétel nélkül parketta és szőnyeg található. Az egyes helyiségek:

1. Előcsarnok: Nagy, falfestményekkel és padlóba rakott mozaik-címerrel díszített terem. Két lépcső vezet fel a következő szintre, a négy sarokban és a lépcsők tövében gyertyatartók állnak.

2. Családi galéria: Az ősök emlékét őrző, termeket összekötő folyosó-szerű helyiség. Falain kétoldalt családi portrék láthatóak, mindegyik alatt név és dátumok szerepelnek. A nevesebbek képe alatt márványlap függ, mely összefoglalja a képen látható alak emlékezetesebb tetteit.

3. Tárgyalóterem: Nehéz tölgyfaasztal uralja a helyiséget, körülötte párnázott, támlás székek láthatóak, melyek több órán át is kényelmesek. A bejáratnál szemben található szék díszesebb, robosztusabb – láthatóan ez a hely a vár urát illeti meg.

4. Étkező: Három hosszú asztal, körülötte székek. A jobb oldali fal tövében szekrények sorakoznak, bennük tányérok, evőeszközök. Másik kijárata a cselédszállásra vezet, annak konyhájából szolgálják fel az ételeket is.

5. Első emeleti lépcsőcsarnok: Ide vezet a két lépcső, s innen fut tovább a harmadik. Fáklyákkal megvilágított, nagyobb terem.

6. Csarnok: További termekbe vezet.

7. Fegyverterem: A meglehetősen keskeny terem nagy részét vívópást foglalja el, a várúr alkalomadtán itt gyakorol (mondván, ez sokkal előkelőbb, mint az udvar). Rajta kívül csak a vár vendégei és magasabb rangú tisztjei használhatják. A szobából két ajtó nyílik, a nagyobbik helyiségben páncélok, a kisebbikben fegyverek vannak. Minden harci eszköz közönséges, nincsen köztük mágikus. Vannak gyakorlóvérték és -pengék is, ezek segítségével tartja magát formában a vár ura.

8. Dolgozószoba: A várúr tanácsnokának dolgozószobája. Az öreg tudós politikával, haditechnikával és démonológiával foglalkozik, de mindhárommal csak elméletben. Tucatnyi könyvet írt, valóban értékes munkákat. Démonológiai tudására a kalandozóknak nagy szüksége lesz, így érdemes az öreg szakterületére valahogy felhívniuk a figyelmüket. A szobában tökéletes káosz uralkodik, az íróasztalon összedobálva különböző könyvek fekszenek, elhasznált és még jó tollak, vázlatok, teli és üres papírlapok. A tudós jelenlegi munkája a démoni létsíkok működésének elméleti megközelítése címet viseli, ebből fekszenek többé-kevésbé elkészült oldalak az asztalon. Ha a

kalandozók mindezek alapján arra gondolnának, hogy az öreg kezébe került a keresett medál, nagyot tévednek – de ezt nem kell a tudomásukra hozni.

9. Kártyaszoba: Ez a vár szórakozó-központja. Több üvegezett, értékes fából készült, szép asztal áll itt, körülötte székek. Itt tölti az idő nagy részét a várúr és asszonya, Elisand al Lontrait. Kártyázgat, hímez, társalkodik, ahogy az egy nemes hölgyhöz illik. Ez a vár legdíszesebb helyisége, már-már giccsbe hajlik.

10. Könyvtár: Ezt a helyiséget két részre osztották. A kisebb előtérben kényelmes székek és olvasóasztalok állnak, a nagyobb részben pedig a könyvekkel zsúfolt polcok. Az itt található könyvek jó része a bölcs munkásságához volt szükséges; igen ritka kötetek is fellelhetőek demonológiáról, történelemről, hadvezetésről, legendákról. A többi könyv témája teljesen vegyes, vannak kalandregények, útleírások, versek, más tudományos területekről származó munkák is. Raon al Lontrait igen művelt nemes, az értékes munkák jelentős részét maga is olvasta.

11. Lépcsőcsarnok: Ide vezet az első emeletről induló lépcső. A csarnokból egy rövidebb és egy hosszabb folyosó vezet a hálósobákhoz. Az „X”-szel jelölt területeken éjjel-nappal strázsál egy testőr.

12. Fürdőhelyiség: A fürdőhelyiségben egy nagy rézkád áll. Ezekbe az ajtóval elválasztott nagyobbik helyiségben lehet vizet melegíteni, ahol két nagy tűzhely, továbbá több rézüst és kancsó található. A kisebbik a mellékhelyiség.

13.-16. Vendégsobák: Díszesen berendezett hálósobák; ha a kalandozók nemes vendégként érkeztek, itt kapnak szállást. (A „szolgák” a cselédszálláson.)

17.-18. A testőrkapitány és a várkapitány helyiségei: Viszonylag egyszerűen berendezett, de kényelmes és tiszta szobák.

19. Az udvarhölgyek hálósobája: Két nemesi családból származó dáma osztozik ezen a szobán, Elisand társalkodónői. Mindent beleng a parfümillat, már-már gusztustalan a pasztellrózsaszín és halványzöld túltengése a bútornak és a díszítésnek.

20. Bölcs hálóhelyisége: Ez a hálósoba tökéletes ellentéte a 19. számúnak. Egyszerű, tele van könyvekkel, por lengi be, teljes a káosz. A bölcs senkit nem enged be, ez is gyanússá teheti a karakterek szemében.

21. Raon és Elisand hálóhelyisége: A legnagyobb és legdíszesebb hálósoba. Ízlésesen berendezett, nincs túldíszítve. A szoba bal oldalán található az ágy, mellette Elisand öltöző- és ékszeres-szekrénye. Ez utóbbit állandóan kulcsra zárják, az egyik kulcs az úrnőnél, a másik Raonnál van. Ez azért fontos, mert ez rejtja a keresett medált! Mivel senki sem ismeri mágikus képességeit, egyszerű ékszerként került a család birtokába hat évvel ezelőtt, egy ifni ékszerésztől.

A vár lakóiról

Raon nagyon intelligens, művelt nemes, Elisand pedig méltó társa. Ha a karakterek egyezkedni akarnak vele, miután céljuk kiderült, józan Dreina hívőként fog viselkedni, a meggyőző bizonyítékok után akadály nélkül együttműködik. A gonosz medélről semmit sem tudnak, de a nyakék Elisand egyik legkedvesebb ékszere. Ha a karakterek meg akarják semmisíteni ártó mágiját, ehhez a házaspár hozzájárul, de Raon visszakéri a nyakéket a destrukció után. Amennyiben a kalandozók már két-három napot töltöttek a várban, és még mindig nem jutottak a medál nyomára – például az öreg bölcsre gyanakodnak, esetleg magára a várúrra – Elisand viselni fogja az ékszert. Innen már egyenes út vezet a medál megszerzéséhez – akár csellel, akár egyezkedéssel, akár (bár ez kifejezetten kerülendő) erőszakkal.

A medál megsemmisítése

A medál megszerzése után kritikus szakaszához ér a játék. A várral már végeztek, a játékosok lassan azt hihetik, véget ért küldetésük. Ha pedig harc nélkül jutottak el (ez egyáltalán nem kizárt, sőt, ez lenne a követendő), könnyűnek érezhetik a győzelmet. Próbáld elérni, hogy a medálból a mágiát a várban igyekezzenek eltávolítani. Erre egyébként is ez a legalkalmasabb hely, hiszen a küldetés kiadásakor is ezt mondta Delor, hogy a legkevesebb kockázatot szabad csak vállalniuk. Mivel úgy tudják, a mágia elosztatása veszélytelen, nincs okuk máshol végrehajtani a szertartást. A vár ezért ideális hely – bár erről a kalandozók nem tudnak – mert a megnyíló kapun érkező démonok megfékezésében segítséget nyújthatnak a várúr emberei, a kapu bezárásában pedig a bölcs, akinek szakterülete a demonológia, és a démoni síkok vizsgálata. A könyvtár és a dolgozószoa hemzseg a hasonló témájú könyvektől, de ezeket meg kell találni, és a megfelelő részekből szerzett információt helyesen kell felhasználni. A legkíváncsiabb (és legtöbb pontot érő) megoldás esetén a karakterek jó ismeretségbe kerültek a vár urával és asszonyával, ismerik a bölcs kutatási területeit, és együtt használják a szelencét a medál mágiájának megtörésére. Ekkor tudják a vár lakói a legtöbb segítséget nyújtani a kalandozóknak a kapu megnyílásakor.

Megnyílik a szentségtelen kapu

Amint a destrukció működésbe lép, a kalandozó által viselt füstkvarcos medálból izzó-kék energiavillám csapódik a szelencébe, majd innen egy-két méterre fekete örvény kezd kavarni. Az örvény egyre nagyobb lesz, végül mennydörgéshez hasonlatos hanggal kapuvá áll össze, melynek túloldalán a démoni sík látható. Aartharoterion rögtön megérezte, hogy létrejött az átjáró, és visszatért saját síkjára, hogy csapatait hadrendbe állítsa, felkészítse az új világ meghódítására. A kalandozókon most minden bizonnyal úrrá lesz a káosz, különösen akkor, amikor az első négy közdémon, négy molamoth (szolga) átlép a kapun. Ez a kapu kitérülése utáni 4. körben következik be. A démonok először 10E asztrálmágiával próbálkoznak, majd fájdalomkóros diszciplínával, fizikai támadással, kedvük szerint. Ha a kalandozók jelentős fölénybe kerülnének, megpróbálnak visszajutni saját síkjukra és eltűnni.

A nagy kérdés persze az lesz, mikor záródik össze a kapu. Ha valaki jártas a boszorkánymesteri mágiában, rájöhet, hogy a kapu magától nem fog bezáródni soha. Amennyiben az öreg tudós, Souranor is jelen van a kapu megnyílásakor, ezt ő is megmondhatja, szinte azonnal. A feladat tehát, hogy valahogy be kell zárni a kaput. Erről már a bölcs sem tud azonnal konkrét információt adni, csak azt tudja, hogy valamelyik könyvében olvasott ilyesmiről. A kapun előreláthatólag folyamatosan érkeznek majd a csellengő közdémonok, és megpróbálnak majd minél messzebbre jutni az anyagi síkon. Ezért érdemes ide valamiféle őrseget szervezni, míg az információt keresik. Ha a kapunyitás úgy történt volna, hogy a kalandozók még nem ismerik a tudóst, ideje lesz segítséget hívni. A lényeg mindenesetre az, hogy Souranor rövid – 30 perces – keresgélés után megtalálja egyik könyvében a Szentségtelen kapu bezárásának módjait. A legegyszerűbb – de sajnos kivitelezhetetlen – hogy maga a létrehozó boszorkánymester zárja be, 65 Mp-ért. A kapu destruálható is, 110 Mp-ért (sajnos, nincs a környéken 11. Tsz. varázsló) A harmadik lehetőség az, hogy a létrehozásához szükséges energiamennyiséget egy sugárban rázabadítják a kapura. 110 Mp-t előteremteni nem könnyű, de a tudós erre is tud megoldást. Be kell hatolni a démoni síkra, ahol minden valószínűség szerint vannak mágikus energiatárolók. Ebből kéne megszerezni a szükséges energiát. Ezt azonban megfelelő hordozó nélkül a karakterek nem tudják eljuttatni a kapuig. Maguktól kell rájönniük, hogy a megfelelő, 110 Mp-t tároló tárgy nem más, mint a már kiürült medál. Minden mágiahasználó (kivéve a papokat és a tűzvarázslókat) képes arra, hogy a begyűjtött mana-pontokat elraktározza a rubinban. Ezt boszorkányok és boszorkánymesterek a varázstárgy készítése nevű varázslattal tehetik meg. Varázslók pszi transzban képesek a rubin

feltöltésére – csak most, a speciális körülmények miatt. Bárdok is úgy használhatják, mintha saját hatalom amulettjük lenne. A mana forrásnál kell feltölteniük a rubint, úgy, hogy saját elméjükön áramoltatják át az energiát, majd innen juttatják be a rubinba. A feltöltés alatt ki kell jelölniük egy kulcsszót, melynek kimondásakor az energia felszabadul.

Mindehhez viszont át kell menniük a kapun, a démoni létsíkra. Souranor több dologban is segítséget tud nyújtani: elmondja – ha a kalandozók nem tudnák –, hogy a démonokat csupán mágikus fegyverekkel lehet megsebezni. Ha van a társaságban varázsló, most érdemes lesz mágikus aura varázsjelet tennie a csapat fegyvereire – erre persze magától kell rájönnie. Amennyiben a kalandozók közt van pap, ő is mágikussá teheti a fegyvereket, egy áldás varázslattal. A várúr egyébként – különösen, ha eddig jó kapcsolatban volt a karakterekkel – fel tudja ajánlani saját és várkapitánya rúnafegyvereit, ha másképp nincs mód mágikus fegyverek előteremtésére. Ez – mint az NJK-k leírásában szerepel – két mágikus hosszúkardot jelent. Souranor másik jelentős megmozdulása, hogy előszed egy zacskónyi mágikus energiával átitatott port; ezzel körbeszórja a kaput és azt mondja, hogy ereje a körön belül fogja tartani a közdémonokat. Ez egyébként igaz, egy híres demonológustól kapta ajándékba a port, mely bebörtönző varázskörként működik közdémonok ellen. A vár lakói tehát – míg ennél erősebb démon nem kíván átkelni a kapun – biztonságban vannak.

A démoni sík tulajdonságai

A démoni sík merőben különbözik az Elsődleges Anyagi Síktól. A démoni síkok is jelentősen különböznek egymástól, az alábbi leírás csupán erre az egyre vonatkozik. Az első és legfontosabb különbség, hogy nincs gravitáció. A sík maga nem stabil, az anyag változtatható, méghozzá a pusztá gondolat erejével. A látkép a következő: gránitszerű anyagból van a föld, néhol tüzek égnek, egy-két kifacsart, rőtvrös növény senyved közöttük, melyek ide-oda nyúló gyökerekkel kapcsolódnak a talajhoz. A növényeket csak gyökerek rögzítik, a gravitáció nem – megfelelő gondolati erővel azonban a gravitáció tetszőleges irányba megteremthető, így a növények gyökerei nagyon erősek az elszakadás meggátolására. A felszín tele van hegyekkel, kisebb nagyobb barlangokkal, hasadékokkal. Nem süt a nap az égen, alkonyati szürkeség borít mindent. Az egyetlen élénk szín a vörös, mely a tüzek visszfényének eredménye. A mozgás – különösen az első próbálkozásoknál – nagyon körülményes lesz, hiszen a karakterek a levegőbe érkeznek a kapun való átlépéskor. A sík anyagára és a közlekedésre a következő szabályok vonatkoznak:

- Gránitszerű anyag gondolattal teremthető, formázható, pusztítható.
- Nincs gravitáció, de erős koncentrációval lehet idézni (akármelyik irányba) – így lehetséges normál harc is, egyébként csak súlytalanság mellett, amiben a játékosoknak nincs gyakorlata, de a démonoknak van. A gravitáció egy körre egy pszi-pontért hozható létre, méghozzá egy adott középponttal, durván 20 méter sugarú gömbben. A létrehozó helyének nem kell egybeesnie a gravitáció központjával. Amennyiben egy adott sugarú gömbben ketten vagy még többen akarnak gravitációt teremteni, a tatások kioltják egymást, és semmilyen erőhatás nem jelentkezik.
- Közlekedés pszi-lökéssel történhet, vagy koncentrációval a gravitációra (1 pszi-pont/kör), esetleg tárgytól való ellökődéssel. Ez utóbbi is könnyen megoldható, hiszen minden pszi-pont befektetése nélkül lehet gránitot teremteni, és erről lendületet venni, amennyiben ez kapcsolódik a földhöz. Ha a levegőben teremődik meg, elég eldobni, és a dobás ereje a másik irányba repíti a dobót. Ez ugyan meglehetősen körülményes közlekedési forma, de meg lehet tanulni.
- Egy személy vagy démon egy kör alatt legfeljebb 1 m³ gránitot teremthet, de ezt bármilyen alakban. Ekkor az adott körben irányítatlan sodráson kívül már tevékenységet nem végezhet.

- A varázskörök azon formái, melyek a démonok mozgását bármiféle módon gátolnák, a démoni síkon nem működnek.

Mindenképp éreztetni kell a karakterekkel, hogy teljesen idegen a hely, ahol járnak. Nem egyszerűen oly módon, mintha mondjuk az Elátkozott Vidék szívében járnának, hanem teljes valóságban, létezésében, működésében idegen. Éreztetni kell velük, hogy itt a gondolatoknak sokkal nagyobb hatalma van, különben soha nem tudják meg, hogy rövid koncentrációval anyagot teremthetnek. Ha végképp nem jut eszükbe ilyesmi, segíteni kell: egyikük pl. észreveheti, hogy amint arra gondolt, tűnjön el az útjából egy gránittömb, a kő alakot változtatott, odébb csusszan, esetleg megsemmisül. A gravitáció megteremtése már nehezebb dolog, se elég, ha valaki nagyon erősen arra koncentrál, hogy legyen valamerre „lent”. Ekkor egy pszi pontjáért létrejön a gravitáció arra a körre – a gravitáció mértéke egyébként az yneviével egyezik meg.

Események a síkon

A kalandozók három, illetve négy találkozás részesei lehetnek a síkon. Azért ilyen „eseménytelen” a látogatás, mert Aartharoterion megidézte a hozzá hű közdémonokat, hogy létrehozassa csapatait. Így csak azok a csapatok kószálnak szabadon, akik nem válaszoltak a hívásra. Az első esemény egy csapat wirg támadása. Ez 5 démont jelent, akik mind „mesterfokon” használják ki a sík adottságait. Köveket teremtenek és alakítanak át anyagmágiával, más démonok alakját veszik fel, és megtámadják a kalandozókat. Közlekedni eredeti alakjukban szárnyaikkal tudnak, de a gravitáció hiánya miatt félelmetes sebességre képesek felgyorsulni. Sokszor ekképpen száguldva teremtenek követ, és bombázzák a partit.

A második, - kb. fél órával később – egy különös démoni üldözés. Két shereb (katona) üldöz egy morquor-t (tűzköpő). Az üldözők parancsot kaptak uruktól, Aartharoterion-tól, hogy minden tervet (hódítást) akadályozó démont pusztítsanak el. A morquor rühelli a démonurat, mindent megtenne, csakhogy terveit keresztülhúzza. Ha a karakterek segítenek neki a két katona ellen, némi hízélgéssel meggyőzhető, és a karakterek oldalára állítható. A harcban természetesen maga a morquor is segítségükre lesz, hiszen az általa idézett tűz hat a démonokra. Sebezhető a lelke szegénynek, ha bárki is megsérti, elátkozza a karaktereket (csak szóban) majd faképnél hagyja őket. Ha segítenek neki, valamiféle hálaérzés eredményeképpen nem fogja megtámadni őket. Egyébként a tűzköpő jó szövetséges mindaddig, míg Aartharoterion-nak a „levesébe köphet”. Azért is hasznos, mert a kalandozók tőle megtudhatják, mi is áll az eddigi események hátterében. Tud a démonúr tervéről, bár nem minden részletet ismer. Ezt hajlandó megosztani a kalandozókkal is, továbbá segít a kapu becsukásában – hiszen ezzel ugyancsak árthat Aartharoterion-nak, aki meg akarta öletni. Amennyiben a kalandozók nem segítenek a tűzköpőnek, a két katona nehéz küzdelemben ugyan, de legyőzi. Ezután a katonák (Fp-ikből alig 15 maradt) a karakterekre rontanak – így könnyű őket legyőzni, mégis megszállottként vállalják a harcot.

A harmadik találkozást megelőzi az energiaforrás megtelelése. Ha a karakterek maguk mellett tudhatják a tűzköpőt, ő segít megtalálni a forrást, ismeri a helyét. Többek között ő is tud innen energiát gyűjteni. Amennyiben vezető nélkül kell megtalálniuk a mana-fókuszt, két órával tovább tart az út, és át kell vészelnük egy molamoth rohamot is. Ez egy viszonylag jól szervezett akció, 11 démon vesz részt benne. A démonok csak addig támadnak, míg esély látszik győzelmükre – mindig kettővel többen kell lenniük, mint az aktív karaktereknek, ellenkező esetben elmenekülnek. A démonok a rajtaütés alatt szórakoznak a gravitációval, köveket alkotnak, és pszi-lökéssel a kalandozókhöz vágják. Sok egyéb ötletet is ki lehet találni, csak a KM fantáziája szabhat határt a szolgák működésének.

A mana-forrás leginkább egy hőmentes lávatóhoz hasonlítható. Egy kis domb teteje úgy fest, mintha hasadozott lenne, több irányban repedések futnak rajta a kiemelkedés helye felé. A epedésekben magmához hasonló, bár kevésbé sűrű sárgás-vörös folyadék áramlik. Ha valaki két méter sugarú körön belül kerül hozzá, körönként 1 Mp-t regenerálódik mana szintje – már amennyiben az illető mágiahasználó. Az, aki fel akarja tölteni a rubint, a már leírt módszerek egyikével teheti meg. A rubin feltöltése minden esetben egy órát vesz igénybe. Ha a szertartás lezajlott, a kalandozók villámsebesen elindulnak vissza, a kapu felé. A gond csak az, hogy valószínűleg eddig semmivel sem jelölték útjukat, és mivel semmihez sem tudnak igazodni, alighanem kissé eltévednek. Ha a tűzköpő velük van, nincs probléma, ő érzi a kapu jelenlétét és pontos helyét. Amennyiben semmilyen módon nem jelölték eddigi útirányuk, pl. szakaszonként létrehozott különleges kőalakzatokkal – a visszaút még egy órát vesz igénybe. Ha így vagy úgy, de megtalálják a kapu helyét, az út mindössze 15 perc gyors repülés.

Amikor a kalandozók elérik a kaput, új ellenfél néz velük farkasszemet. Maga Aartharoterion, aki félti csodálatos tervét. A démon elkövette azt a hibát, hogy kísérők nélkül teleportált ide, de csak így érkezhettek meg időben. A kalandozók most örülhetnek igazán, ha velük van a morquor – a csatában ugyanis nagyon jó szolgálatot tehet. Aartharoterion támadás előtt kiönti lelkét a kalandozóknak, elmondja tervének összes lépését, a tervezéstől a megvalósításig. Ez nem az állandó klisé, mely szerint a gonosz az utolsó összecsapás előtt elmondja terveit – ez időhúzás. A démonúr megsegítésére ugyanis idetart négy sytix (pusztító) és egy xing (halálhozó). Ezeket nem lenne ajánlatos bevárni, mert abban az esetben a karaktereknek vége. Az öt közdémon 60 kör (tíz perc) múlva érkezik meg – ennyit kell egyedül kitartania Aartharoterion-nak. Ha a karakterek azonnal támadnak, van esélyük a túlélésre. A morquor tűzmágiájával megerősítve, valószínűleg le tudják győzni Aartharoterion-t, aki ha látja, hogy vesztesre áll számára a csata, inkább elteleportál. Félti az életét: inkább essen kútba egy gondosan előkészített terv, mint hogy örökre búcsút kelljen mondania a világnak. A démon tehát csak akkor kezd harcolni, ha a karakterek megtámadják. Ha úgy érzed, a kalandozók nem támadnának, de eddig jó teljesítményt nyújtottak, kár lenne tehát a felmentő sereg miatt meghalniuk, továbbá a morquor is az oldalukon áll, intézd úgy, hogy a tűzköpő ne tudja visszafogni magát, és támadjon ár a démonúrra. Így esélyt kapnak, hogy még az öt közdémon érkezése előtt elűzzék Aartharoterion-t. A démonúr tulajdonságai a függelékben szerepelnek.

A kaland befejezése

Miután a kalandozók végeztek a démonnal, nincs más dolguk, mint kilépni a kapun, és felszabadítani a rubinból az energiát. Ehhez nem kell más, mint hogy a rubint feltöltő kimondja azt a szót, mely az energiát addig fogva tartotta. Ez lehet egy név, de akár egy egész mondat is. Az energia fényes sugárban csap ki a drágakőből, majd szinte elfolyik a kapu felszínén. Ezután a kapu zsugorodni kezd, végül eltűnik. Nagy lesz a boldogság, teljes a happy end. Ha a karakterek nagyon anyagiasak, visszamehetnek a hamis emlékekkel rendelkező Delorhoz, bemutatgatják a mágiától megfosztott medált. Erre Delor – miután ellenőrizte a pálcával – kifizeti a fejenkénti 50 aranyat, és a kalandozóknak adja a nyakéket. Ha a karakterek megígérték, hogy visszajuttatják Elisandnak, tegyenek így – szószegést ritkán jutalmazza az istenek és a KM-ek. Akár azt is megtehetik, hogy kitörlik Delor fejéből a hamis emlékeket – bár Doran lelkes ügynököt veszítene így. Jobban teszik, ha a démon által beírtakat nem macerálják, inkább tájékoztatják a nagytanácsot, hogy van egy magas rangú, nemes kémük Abaszisban.

A kalandért adható tapasztalati pontok (fejenként)

A fogadóban a karakterek jól reagálnak az eseményekre

15

Elfogadják a megbízást, békésen eljutnak Lontrait váráig	5
Bejutás a várba – békésen	45
Bejutás a várba - erőszakkal	15
A medál megszerzése – békésen	65
A medál megszerzése - erőszakkal	35
Jó kapcsolatok a várúrral	20
Souranor-ral jó kapcsolat kialakítása	20
A kapu megnyitása	25
Rúnakadok sikeres elkérése	15
Souranor porának felhasználása	20
4 szolga legyőzése	50
A démoni sík törvényeinek felismerése (törvényenként)	25
A wirgek legyőzése	20
A katonák legyőzése	150
A morquor legyőzése	90
A morquorral semleges kapcsolat kiépítése (kölsönös békén hagyás, megölni nem kell, de nem fog együttműködni)	120
Jó kapcsolat (szövetség) a morquorral	150
11 szolga legyőzése	100
A rubin feltöltése energiával	20
Gyors visszatérés a kapuhoz	10
Eltévedés utáni visszatérés a kapuhoz	40
Aartaroterion legyőzése	180
Kapu bezárása	90
Végén kalandozókhöz és jellemükhöz méltó befejezés	40

A szerepjátékért az eddig kapott pontszámig lehet pontot adni, ez a maximális érték – legalacsonyabb értéke lehet akár nulla is.

Tudnivalók:

- A békés út azt jelenti, hogy egyetlen emberáldozat sincs, a legkomolyabb harc sem sebezhet Ép-t. Ha ez a feltétel nem teljesül, az erőszakos megoldásnál szereplő pontszám adható.
- Az ellenfél legyőzése magába foglalja annak elpusztítását, de elűzését is.

Függelék – statisztikák, térképek

Lontrait várának lakói

Várkatonák: Ké: 20, Té: 45, Vé: 90, Cé: 16, Fp: 25, Ép: 7, sebzés hosszúkarddal K10, hosszú íjjal K6+1. Asztrál ME: 3, mentál Me: 2.

Várkatonák tisztjei: Ké: 23, Té: 50, Vé: 100, Cé: 20, Fp: 30, Ép: 8, sebzés mint a várkatonáknál. Asztrál ME: 22, mentál Me: 21.

Testőrök: Ké: 30, Té: 60, Vé: 115, Cé: 20, Fp: 40, Ép: 8, sebzés hosszúkarddal K10+1, dobótőr K6+1. Asztrál ME: 23, mentál Me: 23.

Testőrkapitány: Ké: 33, Té: 70, Vé: 135, Cé: 20, Fp: 55, Ép: 11, sebzés: törkard K6+3,2x körönként. Dobótör K6+1. Asztrál ME: 24, mentál Me: 24.

Várkapitány: Ké: 30, Té: 75, Vé: 125, Cé: 36, Fp: 53, Ép: 10, sebzés másfélkezes kard 2K6+2, dobótör K6+2, könnyű nyílpuska K6+1. Asztrál ME: 23, mentál Me: 25.

Raon la Lontrait: Ké: 28, Té: 68, Vé: 125, Cé: 12, Fp: 36, Ép: 10, sebzés törkard K6+2 2x körönként. Asztrál ME: 23, mentál Me: 24. A várúr rendelkezik két rúnakarddal is, melyek 93 Mp-s hosszúkardok. Az egyik a várkapitány, a másik a saját szobájában van. Ezek azok a fegyverek, melyek forgatásában egyikük sem különösebben járatos, inkább csak a családi örökség részét képezik. A fegyvereket Raon felajánlhatja a karaktereknek, a démoni síkra való átlépés előtt – természetesen csak akkor, ha megfelelő kapcsolatban vannak.

Souranor: harci értékei jelentéktelenek, de ő az egyetlen pszi-alkalmazó a várban, méghozzá 3. szintű, mesterfokon. Az általa felhelyezett statikus pajzsok védik az összes testőrt és tisztet a várban – közkatonákra nem futotta az energiájából. Az öreg tudós 19 pszi-ponttal rendelkezik.

A démonok mind benne vannak a Bestiáriumban, kivéve Aartaroterion-t.

Aartharoterion

Gyenge képességekkel rendelkező démonúr, hatalma össze sem hasonlítható egy hercegével. Harci értékei: Ké: 45, Té: 90, Vé: 120, Cé: -, Fp: 100, Ép: 40, rendelkezik a már megszokott ellenállásokkal (mágia, mérge). Sebzése 2K6+3 Fp, körönként kétszer támad karjaival. Nem is harci tudása miatt több, mint egy közdémon, hiszen abban legfeljebb közepes lehetne. Viszont rengeteg speciális képessége van, melyek démonirányítással, szolgaság-mágiával függenek össze. Ezeket csak démonok ellen alkalmazhatja, így kár lenne kitérni rájuk. A következő képességeket használhatja a kalandozókat érintően:

Teleport: naponta háromszor minden energia befektetése nélkül teleportálhat, de csak saját síkján.

Síkváltás: Az Elsődleges Anyagi Síkról korlátozás nélkül visszatérhet saját síkjára – ez visszafelé nem működik.

Azok a varázslatok, melyeket alkalmazni képes emberekre is, a következők: Asztrál és mentálmágia, elemi mágia, tér és időmágia. Erre összesen 90 Mp áll rendelkezésére, továbbá 10 Tsz-ű mesterfokú pyarroni pszi-használónak minősül. Mana pontjai körönként térnek vissza, szám szerint 3/kör. Számos egyéb mágikus módszerhez is ért, de ezeket nem fogja alkalmazni, mert hosszabb előkészítést igényelnek, illetve harcra nem alkalmasak (pl. a Szentségtelen kapu energiáit irányító füstkvarc létrehozása.)

Kovács Adrián

Az Actores Insancti színésztársulat története

Az idén Baján megrendezett Rúna-táborban ismét sor került a játékosok versenyére a kalandmodul bajnokság mellett. A versenyen lejátszandó történet ezen szám oldalain olvasható, a feltételek rövid ismertetésével együtt. Most – úgy látszik, tavaly a Sivatag Rózsáival hagyományt teremtettünk – következzen a „B” kategóriában alig két pont miatt második helyezést elért csapat, a Vándorszínészek karaktereinek leírása. A következőkben sor kerül majd az első helyezést elért csapat bemutatására is.

Tíz évvel ezelőtt, 3685-ben történt, hogy Thawrick Syssanne, a mindaddig nem sok sikert elért varázsló úgy döntött, más területeken próbálja kamatoztatni veleszületett, de mindeddig kihasználatlan tehetségét. Összegyűjtött vagyonából díszleteket, jelmezeket vásárolt, vett két rikító, figyelemfelkeltő mintákkal telerajzolt szekeret, és éppen munka nélkül tengődő csepűrágókból, csavargókból színtársulatot szervezett. A legelső időkben a társulatnak öt tagja volt, Thawrick, a varázsló, ő játszott a színészkirályt; Alron Serano, Alborne papja, a középkorú férfiszerepekre; Rudegir fir Nudiare, a déli nemes, a bonviván; Dilarinda, a társulat hölgytagja, és végül Berthol Lanvariam, a Clown. Hozzájuk csapódott még egy beteges koldusköllyök, akit Dilarinda vett a gondjaiba. Lássuk a ma is élő színészek előtörténetét, egyenként.

Thawrick Syssonne, 5. Tsz-ű varázsló

P.sz. 3635-ben született Toronban, egy befolyásos, a kyr vérvonalat kínos precizitással őrző nemesszaládban, harmadszülött gyermekként. Mivel szülei nem akarták felaprózni a vagyont, csak a legidősebb fiú örökölhette, így Thawrickot, amint eléggé felcseperedett, egy híres varázslóiskolába adták. Húszas éveinek elején járt, amikor – erejét és képességeit jócskán túlbecsülve – a sötét tudományok felé fordult. Pokolbéli kreatúrákkal keresett kapcsolatot, ördögi szertartásokat végzett, míg végül egy sötét, holdtalan éjszakán démonidézőssel próbálkozott. Másnap reggel a varázslóiskola kollégiumában, a szobájában találtak rá; a testen semmiféle sérülés nem látszott ugyan, az elméjét ért szörnyű csapás azonban nem maradhatott hatás nélkül – az ifjú varázsló szellemileg egy kétéves gyerek szintjére esett vissza. Mentorai – lassú, fáradtságos munkával – ismét megtanították járni, beszélni, idővel pedig – köszönhetően apja befolyásának – az iskolát is újrakezdhetette. Negyven éves korára lett felkészült varázsló, bölcs, nagy tudású ember, de élete első húsz évéről semmilyen emléke nem maradt. Hordozója lett viszont egy különös átoknak, betegségnek: a démon bélyege megmaradt a lelkén, ezért – kiszámíthatatlan időközönként – pusztító, tomboló örültté válik. A legelső ilyen alkalommal a varázslóiskola kitaszította falai közül, inkább kedves tanítványától válva meg, mintsem saját biztonságát veszélyeztesse. Thawrick hosszú időn át csak járta a világot, kereste helyét. Két-három évenként egyszer a démon átka előtör belőle. Egy ilyen alkalommal több ezer fős fogadás közepén tűznyilakkal kezdett lövöldözni – azután menekülnie kellett Toronból. A színtársulat megalapítása után állapota valamelyest javult. Az utóbbi időben egyetlen súlyosabb rohama volt: két évvel ezelőtt egy éjjel, a Nagy Shadoni Színjátszóverseny előtt valaki vagy valami brutálisan meggyilkolt, szétépte Nudiare-t és Dilarindát. Tettéről a varázsló maga sem tud, de sejti, hogy köze lehet az esethez, ugyanis reggel, ébredés után iszonyodva vette észre, hogy kezei vértől mocskosak. Mivel az előadás nem maradhatott el, szükségmegoldáshoz folyamodott: felvette a társulathoz a környéken kóborló Meldor con Herlont, az üldözött shadoni nemest a bonviván helyére, a női szerepekre pedig az általa Renald Elionnak elnevezett koldusgyereket tanította ki. A színészcsapat azóta ebben a szereposztásban lép fel.

Renald Elion, 5. Tsz-ű tolvaj

3677-ben látta meg a napvilágot, bár sokan azt tartják, hogy amerre ő született, a Déli városállamokban, még a nap sem süt szívesen. Esős, borongós ősz volt – a szerencsétlen kis embernek későbbi élete is ugyanilyen értelmetlenül rideg lett. Anyja egy bordélyban tett szert némi pénzre, korai haláláig, apja az ismeretlenség homályába burkolózott. A kölyköt az utca tanította az egyetlen mesterségre, amiből úgy-ahogy megélhetett. Egy gyerekekből szerveződött tolvajbanda vette szárnyai alá. Az évek folyamán az eredményesebb munkavégzés és kitartó hűség érdekében kábító füvekre szoktatták, mely szenvedélyétől a mai napig nem szabadulhatott. Későn ismerte fel, hogy ezzel örökre magukhoz akarják láncolni, és szökni próbált. Pár nap múlva egy vándorszínész csapat mentette ki szorult helyzetéből – egy sikátorban találtak rá, majdnem megölte már a bódító fű hiánya. A szerencsétlen gyereket a társulat hölgytagja vette magához. A kisfiú életkörülményei így javultak valamelyest, Dilarinda szinte saját gyermekeként nevelte. De ez a boldogság sem volt felhőtlen: Berthel, a csapat clownja sokat kínozt, gyötörte őt. Két évvel ezelőtt nevelőanyját tisztázatlan körülmények közt meggyilkolták. A kis Renaldot nagyon megrázta ez az esemény, több napon át csak üres tekintettel bámult maga elé. Mivel azonban a társulatnak nem volt több nőtagja, Dilarinda helyett ő vette át a női szerepeket; hála lányos arcának, alkatának és tehetségének, nem vallott szégyent.

Meldor con Herlion, 5. Tsz-ű bajvívó

3670-ben született, Shadon északi tengerpartjának egyik kereskedővárosában, kisenemesi családban. Atyja, az idős Herlion gróf hajdanán az északi tartományok koronázatlan bajvívókirálya volt, számos, azóta híressé vált vágás kidolgozója. Az ifjú Meldor a szülői házból pénzt, vagyont nemigen hozhatott, az öröksége kívülálló számára alig jelentett volna valamit, neki azonban felért egy világgal: egy csodálatos, drágakövekkel ékesített tőr kard, egy nemesi név, néhány különleges mestervágás és tengernyi ambíció. A birodalom egyik legnevesebb vívómesterénél tanult, az idős mentor fiaként szerette őt, Meldor volt legkedvesebb tanítványa. Örömmel fogadta, amikor a tehetséges fiatalember feleségül kérte a lányát. Már az esküvő napját is kitűzték, ám az egyik estén jóvátehetetlen esemény történt. Az öreg mester csúf vitába keveredett jövődő vejével, melynek során – talán szakmai féltékenységből – megsértette az ifjú édesapját. Meldor kénytelen olt párbajra hívni azt az embert, aki vívni, élni tanította – hiszen a sértés nem maradhatott megtorlatlanul. Tudta, hogy nyílt harcban nem sok esélye lenne, egyedül pokoli gyorsaságára, és apjától tanult mesterfogásaira hagyatkozhatott. Érezte azonban, hogy a vereség így is szinte elkerülhetetlen, csak akkor győzhet, ha elsőként, kétségbeesett támadásával végzetes sebet ejt. Egy éjszakán át tépelődött – előtte egy üvegcsé pengére kenhető halál: az ő élete, a mester végzete. Végül döntött – másnap hajnalban a mester meghalt. Maldornak persze menekülnie kellett, a bosszúszomjas családnál elszántabban üzte a keserűség és a lelkiismeret furdalás. Félt a haláltól, rettegett a szégyentől, értelmet keresett további életének. Így csatlakozott egy vándorszínész csapathoz, amely éppen színészt keresett az egyik szerepkörre. Azóta velük járja Ynev nemesi udvarait és piactereit.

Alron Serano, 5. Tsz-ű Alborne-pap

3659-ben született, a csodálatos Ó-Pyarronban. A pompás város akkor még állt, és remek iskolákat biztosított a szépreményű polgárgyermekeknek. Művészi tehetsége korán megmutatkozott, ájtatos szülei ezért a Dalnokok Védnökének papneveldejébe adták. A szorgalmas ifjú sorra érte el

növendékként a megszerezhető fokozatokat, pappá szentelését azonban megakadályozta a Dúlás, 3676-ban. A Szent Város elesett, A Serano család túlnyomó része odaveszett a sorozatos ostromok alatt. Mivel a kisebb templomokat korán kiürítették, Alron megmenekült, sőt, néhány év múltán a lassan épülő Új-Pyarronban Alborne szolgájává avatták. Az iskolát elhagyva ezután északra indult, hogy felkutassa állítólag Erenbe menekült rokonait. Toronig jutott, itt azonban elkövette élete legnagyobb baklövését: gúnyolni merészelt egy boszorkánymestert. A vajákos persze nem tűrhette a sértést, szörnyű bosszút esküdött. Egyszerűen megölethette volna az arcátlant, ő azonban azt akarta, hogy a déli ficsúrnak egész életében megbélyegzetten kelljen élnie. Jellemtorzító átkot bocsátott rá, egyetlen éjszakára. Az Alborne-pap aznap éjjel végigdúlta a nyomorult parasztok szállásait, elpusztított több csecsemőt, s mindazokat, akik elébe álltak. A párok némelyike rettegve bújt össze a sarokban, mások gyermeküket védve hulltak el – a boszorkánymester kacaja pedig töretlenül szállt a csillagok felé...

Alron másnap reggel döbrent csak rá, milyen szörnyűséget tett. Menekülnie kellett, vérszomjas üldözői elől csak a vándorszínészek szekerén elrejtőzve lelt menedéket. Vezeklésképpen a társulatnál maradt, de azóta is gyötri a bűntudat, osszerezzen az apró gyerekek látványától, irtózáttal fogja be a fülét, ha csecsemősírást hall.

Berthol Lanvarian, 5. Tsz-ű bárd

3668-ban látta meg a napvilágot, egy abasziszi nemescsalád negyedszülött gyermekeként. A sors különös, kegyetlen fintora, hogy a jó képességű, intelligens fiú torz törpének született, felcseperedve sem érte el a 130 cm-es testmagasságot. Családja, mivel szégyellte a nyomorék korcsot, rejtegette a világ elől, nem csoda hát, ha megszökött a szülői házból. Amíg felnőtt, rengeteg gonosz tréfában és megaláztatásban volt része, így, mintegy védekezésképpen, Berthol jelleme némileg eltorzult. Sunyi, kétszínű alak lett: szemtől szembe mindenkivel kedves, szinte csepeg a jóindulattól, valójában azonban gyűlöl és pokolra kíván minden egészséges embert. Paranoiásan retteg másoktól, ruhája alatt láncinget hord, azt hiszi, az emberek a háta mögött kinevetik őt.

Különös, kegyetlen fegyvereket, szörnyű mérgeket rejteget, ezerszer eltervezi, hogy egyszer, ha elegendő bátorságot gyűjt össze, bosszút áll kínzóin, akár az egész világon. Persze erre sosem kerülhet sor – Berthol túlságosan gyáva ehhez.

Jobb híján beállt Thawrick Syssonne társulatában, ő játssza a bohóc szerepét. Megesik, hogy fogadókban dalolni, énekelni is kénytelen az ezerszer elátkozott, gúnyolódó közönségnek. Kiváló színész lenne, de testalkata miatt nem lehet az. Pokolian szenved, amikor látja a csapat dilettáns bonvivánját, mindig az ő szerepéről álmodozik.

A társulatról

Ez a különös csapat Észak államait járja. Mindegyiküknek van valami szörnyű titkolnivalója a többiek előtt, épp ezért nem firtatják egymás múltját. Mindegyiküknek van egy nagy, vasalt utazóládája, ami szent, a személyes dolgok tárolóhelye, senki más nem nyúlhat bele.

Legutóbbi kalandjaik

Toron egy hercegi udvarában egy bizonyos drámát kellett előadni – megbízásból. A provokatív hatású darab – nem véletlenül – a herceggel kapcsolatos egyik pletykára utalt. A nemesúr feláborodottan félbeszakította az előadást, s a színészeket akarta kitölteni haragját. A társulat menekülni kényszerült, szekerektől átvágták magukat fél Shuluron a kikötőig, s ott felszálltak az első

kifutó hajóra. Ez a gálya épp Ifinbe vitte őket – később derült csak ki, hogy életük legveszélyesebb kalandja vár itt rájuk.

A karakterek statisztikái

Thawrick Syssonne

Kaszt:	Varázsló	Psz: Kyr metódus	Mf
Szint:	5.	Szint:	5
Faj:	Ember	Psz-pont:	39
Jellem:	Káosz	Max. Mp:	50
Vallás:	Pyarroni		
		Képzettségek	Fok/%
Erő:	10	Fegyverhasználat (hosszúkard, tör)	Af
Gyorsaság:	10	Nyelv (pyarroni, toroni, aszisz, erv)	Af, 5
Ügyesség:	15	Ősi nyelv (kyr)	Mf
Állóképesség:	13	Alkímia	Af
Egészség:	15	Herbalizmus	Mf
Szépség:	12	Időjósítás	Af
Intelligencia:	18	Írás/olvasás	Af
Akaraterő:	17	Sebgyógyítás	Mf
Asztrál:	15	Élettan	Af
		Legendaismeret	Af
Kezd. Érték:	13/17/17	Vallásismeret	Af
Támadó érték:	39/33/49	Történelemismeret	Af
Védő érték:	111/97/121	Rúnamágia	Af
Célzó érték:	-	Méregkeverés	Af
A harcértékek a hosszúkard, tör, 93 Mp-s rúnakard (hosszú) sorrendben értendők.		Színészet	Mf
		Etikett	Af
		Demonológia	Af
		Lovaglás	Af
Életerő pont:	8		
Fájdalomtűrés pont:	27		

Meldor con Herlion

Kaszt:	Bajvívó	Psz: Pyarroni módszer	Af
Szint:	5.	Szint:	5
Faj:	Ember	Psz-pont:	16
Jellem:	Élet		
Vallás:	Domvik	Képzettségek	Fok/%
		Lefegyverzés (törkard)	Mf
Erő:	13	Vakharc (törkard)	Mf
Gyorsaság:	17	Heraldika	Mf
Ügyesség:	16	Írás/olvasás	Af
Állóképesség:	13	Legendaismeret	Af

Egészség:	12	Pszi	Af
Szépség:	15	Történelemismeret	Af
Intelligencia:	15	Vallásismeret	Af
Akaraterő:	12	Éneklés/zenélés	Af
Asztrál:	12	Etikett	Mf
		Lovaglás	Af
Kezd. Érték:	50	Szexuális kultúra	Af
Támadó érték:	79	Tánc (udvari stílus)	Mf
Védő érték:	164 (háritótörrel)	Színészet	Af
Célzó érték:	-	Úszás	Af
A fenti értékek abbitacél törkardra és háritótörre vonatkoznak.		Fegyverismeret	Af
		Halálos szúrás	Af
		Háritás	Af
Életerő pont:	7	Ugrás	40%
Fájdalomtűrés pont:	37	Nyelvek (aszisz, pyarroni)	Af, 5.,5

Renald Elion

Kaszt:	Tolvaj	Képzettségek	Fok/%
Szint:	5.	Fegyverhasználat (tör)	Af
Faj:	Ember	Fegyverdobás (tör)	Mf
Jellem:	Káosz, Élet	Írás/olvasás	Af
Vallás:	-	Csomózás	Af
		Éneklés/zenélés	Af
Erő:	10	Értékbecslés	Af
Gyorsaság:	19	Hangutánzás	Mf
Ügyesség:	19	Lovaglás	Af
Állóképesség:	12	Tánc	Af
Egészség:	12	Úszás	Af
Szépség:	17	Álcázás/álcaruha	Mf
Intelligencia:	16	Hátbaszúrás	Af
Akaraterő:	10	Kocsmái verekedés	Af
Asztrál:	10	Kötelékből szabadulás	Af
		Zsonglörködés	Af
Kezd. Érték:	48/48	Ruhatisztítás	Af
Támadó érték:	64/54	Sminkelés	Af
Védő érték:	105/105	Színészet	Af
Célzó érték:	-	Nyelvek (aszisz, közös)	Af,4,5
A harcértékek sorrendje hajított tör, tör.		Mászás	101%
		Esés	35%
Életerő pont:	76	Ugrás	100%
Fájdalomtűrés pont:	42	Lopakodás	72%
		Rejtőzködés	70%
Pszi: A varázsló által felhelyezett statikus pajzsok védik elméjét (39)		Kötéltánc	25%
		Zsebmetszés	69%

Szint:	-	Csapda felfedezés	60%
Pszí-pont:	-	Zárnyitás	40%
		Titkosajtó keresés	21%

Alron Serano

Kaszt:	Alborne pap	Életerő pont:	8
Szint:	5.	Fájdalomtűrés pont:	39
Faj:	Ember		
Jellem:	Élet	Pszí: Pyarroni módszer	Mf
Vallás:	Pyarroni, Alborne	Szint:	5
		Pszí-pont:	26
Erő:	13		
Gyorsaság:	12	Képzettségek	Fok/%
Ügyesség:	11	Írás/olvasás	Af
Állóképesség:	13	Vallásismeret	Mf
Egészség:	12	Történelemismeret	Mf
Szépség:	16	Lovaglás	Af
Intelligencia:	15	Úszás	Mf
Akaraterő:	15	Szexuális kultúra	Af
Asztrál:	18	Éneklés/zenélés	Mf
		Pszí	Mf
Kezd. Érték:	24/18	Nyelv (erv, aszisz, közös)	Af,5,4,3
Támadó érték:	58/-	Kocsihajítás	Af
Védő érték:	114/90	Színészet	Af
Célzó érték:	-/16	Fegyverhasználat (törkard)	Mf
A fenti értékek törkard/pánsípba rejtett fűvócső sorrendben értendők.		Fegyverhasználat (fűvócső)	Af

Berthol Lanvarian

Kaszt:	Bárd	Képzettségek	Fok/%
Szint:	5.	Fegyverhasználat	
Faj:	Ember	(csatacsillag, fűvócső, béltépő, garott)	Af
Jellem:	Rend, halál	Fegyverdobás (tör)	Mf
Vallás:	-	Pszí	Mf
		Írás/olvasás	Af
Erő:	7	Legendaismeret	Mf
Gyorsaság:	8	Etikett	Mf
Ügyesség:	14	Lovaglás	Af
Állóképesség:	13	Szexuális kultúra	Af
Egészség:	15	Éneklés/zenélés	Mf
Szépség:	8	Hangutánzás	Af
Intelligencia:	18	Hamiskártyázás	Mf
Akaraterő:	18	Értékbecslés	Af
Asztrál:	17	Zsonglörködés	Af

		Kocsmai verekedés	Af
Kezd. Érték:	36/33/31/25/33	Ökölharc	Af
Támadó érték:	46/41/-/43/44	Csomózás	Af
Védő érték:	112/100/-/100/100	Hátbaszúrás	Af
Célzó érték:	-/-/30/-/-	Kötelékből szabadulás	Af
A fenti értékek csatacsillag, béltépő, fűvócső, garott, dobótőr sorrendben értendő		Nyelv (toroni, erv, dzsad, dwoon, ilanori)	5,5,3,2,2
		Mászás	80%
		Esés	14%
Életeri pont:	10	Ugrás	95%
Fájdalomtűrés pont:	52	Lopakodás	70%
		Rejtőzködés	75%
Pszi: Pyarroni módszer	Mf	Kötéltánc	9%
Szint:	5	Zsebmetszés	9%
Pszi-pont:	25	Csapda felfedezés	19%
		Titkosajtó keresés	14%
		Méregkeverés	Af
		Kocsihajtás	Af
		Színészet	Mf
		Álcázás/álruha	Mf

Szerző nem volt feltüntetve

Hogyan működik egy kalandozócsapat?

Milyen egyszerű is volt valaha réges-régen, kezdő szerepjátékos korunkban! A KM azzal kezdte a történetet: „Ugyanabban a fogadóban szálltok meg...” Ma, ha így akarna megismertetni bennünket bármely KM a többi karakterrel, csúnya meglepetés érné. Egy-két különlegesen barátkozó kedvű karakter kivételével moduljának szereplői valószínűleg még felületes barátságot sem kötnének.

Tételezzük fel, hogy az ismerkedés sikerült. Adott a kaland, játékhoz fognak a játékosok, azaz élni kezdenek a karakterek, és meg kell oldaniuk egy vagy több kisebb-nagyobb problémát. A modultól és a karakterektől függ: mekkora annak a valószínűsége, hogy a játékosok/karakterek nem mindig értenek egyet abban, hogyan is cselekedjenek. Hogy célszerű ezeket a vitákat megoldani?

A válsz nehezebb, mint gondolnánk (különösen ha valaki életjátékot játszik.).

Alapvetően ugyanis két okból játszanak az emberek szerepjátékokat, és e két nézetet nagyon nehezen lehet összeegyeztetni.

Vannak játékosok akik – általában gondosan kimunkált jellemű – karaktereiket a végletekig kijátszák, és nem törődnek azzal, hogy a kérdéses kaland többi szereplőjét hogyan érinti a játékuk. Mások viszont kizárólag a kalandra koncentrálnak, a rejtvényre, amit meg kell oldani. Számukra karaktereik csak eszközök, akik nélkül a talány megoldásában nem vehetnek részt. (Van persze egy harmadik csapat is, akik a kincsért és a Tp-ért játszanak, nekik nem érdemes elolvasniuk a cikket.)

Milyen lépést tegyen egy játékos, hogy elkerülje, vagy megoldja a konfliktusokat? Mivel a kalandmester alakítja a kalandot, ő olyan tényeket tud a karakterekről, amelyek a többi játékos előtt nem ismertek. Bármely játékosnál jobban ismerheti a viták valódi vagy mögöttes tartalmát és indítékait. Milyen lépéseket tegyen a KM, hogy megoldja a csapaton belüli konfliktusokat?

Ha a karakterek tulajdonságait tökéletesen kijátsszuk, létrejöhetnek olyan csapatok, akik hajlandóak együttműködni, segítik egymást. Nem állítom persze, hogy nem élvezetes, ha a karakterek egyéniségek, akiknél időbe telik, míg megkedvelik egymást, hiszen az apróbb konfliktusok nagyon szórakoztatóak lehetnek. (Persze csak akkor, ha ezek a konfliktusok nem vetnek árnyékot a játékosok hangulatára.) De a csoporton belüli „klikkesedést”, a JK-JK elleni harcot, ha lehet, elkerülném. Én azért játszom, hogy jól szórakozzunk, jól érezzük magunkat, nem azért, hogy végigbosszankodjunk egy-egy játékot.

De mi a teendő, ha valaki olyan játékoskal játszik együtt, aki csak a szerepjátékos élményért játszik, azért, hogy egy másik ember bőrébe bújva gondolkodhasson és érezhessen? Az ilyen ember számára a kaland csak másodlagos, neki a karakter véleménye és a többi karakter cselekedeteire való reakciója a fontos. Mit tegyünk, ha elrontja a feladatot? És mit tegyünk, ha ráadásul mg gyilkos örült is?

És mi a teendő fordított esetben, ha valaki nem tudja kijátszani a karakterét, játékának értelmét, mert a másik játékos ettől halálosan megsértődne?

Egyáltalán, meg kell-e oldani az ilyen konfliktusokat? Vagy hiába barátok a játékosok, ne játszanak együtt, ha ilyen problémák merülhetnek fel?

Persze, a játékosok/karakterek közötti konfliktusok kikerülhetők úgy is, hogy megfelelő csapatot állítunk össze: azaz mindenki ugyanazt a megbízót, célt, szervezetet képviseli. Ekkor már csak azon kell aggódni, ha a jellembeli különbségek kijátszása okozza a konfliktusokat... hiszen az egyenrangú, egy célért küzdő karakterek között is lehetnek viták. Hogy csak egyet említsünk az egyszerű konfliktusok közül: hogyan osszák el a karakterek a zsákmányt?

Az, hogy meg akarjuk-e oldani az ilyen összeütközéseket vagy sem, függ attól is, hogy mit tartunk a játék céljának. Ha szerinted a cél az, hogy összeüljön egy csoport, és közösen elmenjenek kalandozni, akkor nagyon fontos, hogy az a csoport minél nagyobb egyetértésben tudjon közösen dolgozni.

Ha viszont valaki szerint a játék célja egy csoport létrejötte, akik egymással kapcsolatba kerülnek, beszélgetnek, szeretet-gyűlölet alakul ki közöttük, és talán egy kalandot is megoldanak közösen, akkor a JK-JK konfliktus nem megoldandó probléma, hanem akár élvezetes esemény is lehet.

De nagyon nehéz hosszan élvezetes kalandokat játszani, ha a csapat egy részét szórakoztatja, amikor mindenki együtt próbálja megoldani a problémákat, senki nem titkol el egyetlen olyan ténytet sem a másik elől, ami a megoldáshoz vezethet, azaz csapatjátékot játszanak, és mindenki a tőle telhető legjobban közreműködik a modul megoldásában, mások viszont azt élvezik, hogy karakterül önálló egyéniség, saját érdekekkel és célokkal, és ezek a célok és érdekek a parti érdekeitől akár különbözhetnek is. Ilyenkor bőven akadhatnak gondok, amelyeket meg kell oldani.

Hol az a határ, amikor az individuális karakterek olyannyira a játék rovására mennek, hogy tönkreteszik azt? És hogyan lehet, meg lehet-e oldani ezt a problémákat? Egyáltalán, előre láthatók-e ezek a problémák? Felelőssé tehető-e a KM a játék kudarcáért?

Sajnos, attól tartok, nincsenek általános szabályok, amelyekkel egy csapásra megoldhatók a nehézségek. Természetesen létezik egy nagyon egyszerű és rövid válasz: keresd a középút! Akinek azonban volt már gondolja a többi játékosról vagy a KM-mel a fentiek miatt, az tudja, hogy a vitákat nem lehet ilyen egyszerűen elrendezni.

Persze törekedjünk arra, hogy a kérdés ne „vagy-vagy” választási lehetőségként merüljön föl. Igen, játsszák ki a játékosok a karaktereiket, de legyenek tisztában azzal, hogy egy csapat tagjai, ne felejtsek el, hogy egy adott világban játszanak, egy adott kalandot. Egy olyan játékos, aki nincs figyelemmel a karaktere jellemére, vagy akár ki sem dolgozza azt, hamarosan unni fogja a többieket, de ugyanilyen bosszantó lehet az a játékos is, aki nem törődik a többiekkel és a kalanddal, csak karaktere rögeszméjével.

Igen, egyik véglet sem a megfelelő megoldás. Felvetődik azonban számos kérdés: mikor kössenek kompromisszumot a játékosok a karakterükkel? Mekkora a felelőssége a KM-nek a segítségével létrehozott csapat békés együttműködéséért?

Azzal, azt hiszem, mindenki egyetért, hogy a KM feladata biztosítani a játék kezdetén: ne merülhessenek fel teljességgel megoldhatatlan konfliktusok a karakterek között, akiknek elvileg együtt kellene kalandozniuk. Közhely, hogy ne engedjünk egy rend/élet jellemű lovagot egy káosz/halál jellemű gorviki fejdáccsal együtt játszani, hacsak nincs valamilyen nagyon-nagyon alapos indokunk rá. Ellenkező esetben biztosan számíthatunk rá, hogy hamarosan kellemetlen eseményekre kerül sor a csapaton belül. Életjátékban a hosszú és kellemes játékokra semmiképpen nem garancia a fenti párosítás. Az élet – és a játékosok lelkiülete – azonban a legkritikább esetben állítja ilyen könnyű döntés elé a KM-et. Hogyan oldja meg, megoldja-e egyáltalán a KM a feszültséget a kaotikus, felelőtlen Arel pap és az embervadász között, aki minden helyzetben a maximális védelmet akarja nyújtani a népnek, amelynek a védelmére rendeltetett? A kalandot mindketten meg akarják oldani, de olyannyira ellentétes módon, hogy a játék hosszadalmas vitákba fullad(hat).

Mi a könnyű tanács? Váljon ketté a csapat, és a KM meséljen külön (túl időigényes) vagy valamilyen játékos álljon be új karakterrel? Ez utóbbi bölcs tanács lehet – amíg nem a saját karakterünkről van szó. Hisz miért én állnék ki?

Némi konfliktus persze valóban élvezetesebbé teszi a játékot, hiszen a karaktereknek mérlegelniük kell, a személyes célokat szembe kell állítaniuk a csapatcélokkal, azaz kénytelenek

gondolkodni is a karakterek fejével. Egy-egy kisebb konfliktus gyakran gazdagabbá teheti a karakter személyiségét.

Készséggel elismerem persze, hogy léteznek más vélemények is. Vannak, akik szerint a szerepjáték lényege már a nevében is benne foglaltatik, t.i. hogy szerepet kell játszani, és az egyetlen elfogadható mód a karakter számára, hogy egy adott helyzetre reagál – legyen az csoporton belüli vita vagy ellentét – az, ha a jelleme, személyisége és az adott helyzetről alkotott véleménye szerint cselekszik. Éppen ezért, ha bármilyen ellentét merül fel egy csapaton belül, azt aszerint kell megoldani, ahogyan az adott karakter személyiségével bíró ember az adott helyzetben megoldaná. És ha a karakterek nem tudják békésen megoldani a helyzetet, el kell fogadni azt a döntést, illetve ennek a következményeit, még akkor is, ha az a csapat felbomlásához vezet.

Bár minden tiszteletem azoké, akik a fenti nézeteket vallják, hiszen ízig-vérig szerepjátékosok, mégis belátható: így huzamosabb ideig nem lehet játszani!

Elméletileg, ha felmerül egy probléma, amit a karakter meg kíván oldani, akkor a karakternek találnia kell (és az életben talál is) valamiféle kompromisszumot, ami lehetővé teszi számára, hogy rendezze a csapaton belüli konfliktusokat. Az megint más kérdés, hogy mi történjen akkor, ha a karakter – személyiségéből fakadóan – soha nem is kívánja a megoldást, vagy a békés megoldást. Erre már magam is azt mondom, hogy ilyen karakterrel ne játszunk, illetve ne hagyjunk másokat játszani.

Súlyos tévedés egyébként azt hinni, hogy antiszociális karakterekkel nem lehet játszani, vagy nem lehet csapatjátékot játszani. Lehet – ha az adott kalandban való részvétele megfelelően indokolt. Ilyenkor azonban nehezebb a helyzete a KM-nek és a többi játékosnak is. És igenis, valamilyen megoldást magának a játékosnak is kell találnia, hogy ne haragudjon meg rá a többi játékos akkor sem, ha már nem az első kalandot rontja el, vagy nem először követ el valami álnokságot másnak a karaktere ellen. Az emberek sértődősek, ezért valamiféleképpen közvetíteni kell feléjük, hogy nem őket akarjuk bántani. Be kell vallanom, velem szemben már egy kedves-cinkos mosoly is működik.

Nagyon kell vigyázni arra, hogy a konfliktusokat a játék keretein belül tartsuk. Ha a játékosok élvezik a JK-JK konfliktusokat, vagy egyáltalán, ha azok bármilyen okból kialakulnak, mindenkinek egyforma a felelőssége abban, hogy a vitákat ne vigyék személyes síkra, csak a karakterek vesszenek össze, a játékosok ne! Ebből a szempontból a rutinos antiszociális karakterek előnyben vannak, ők ugyanis – remélhetőleg – már megtanulták kezelni a problémát, megvan erre a megfelelő technikájuk. Aki azonban először szembesül azzal a kellemetlen ténnyel, hogy a másik karakter ártalmára van az övének, az kénytelen gyorsan megtanulni, hogyan reagáljon erre sértődés, sértegetés és veszekedés nélkül.

Bármilyen típusú játékosok játszanak is, a csapaton belüli konfliktus akkor válik igazán nagy gondná – olyan gondná, amin játékon belüli módszerek nem segítenek –, ha az érthető pillanatnyi rosszkedven túl elrontja bármely résztvevő örömét a játékban és a kalandban. Ha ez megtörténik, sajnos külső, való világbeli megoldásra van szükség, és ez a megoldás akár azt is jelentheti, hogy valaki kiáll a játékból. A magam részéről ebben az egyetlen esetben tudom elfogadni az ilyen drasztikus megoldást, máskülönben nem. Hacsak nem egyértelműen összeférhetetlen játékosokról vagy karakterekről van szó, igazságtalan lenne, ha egy játékos járna rosszul azért, mert a társaság nem tesz meg mindent a probléma megoldása érdekében – kivéve, ha, mint mondtam, az ilyen karakter/játékos elveszi a többiek kedvét a játéktól.

A KM-mel szemben még nagyobb a játékosok felelőssége, mint egymás iránt, hiszen a KM-nek nem csak az estéjét, hanem esetleg hónapokig tartó munkáját teszi tönkre egy játékos. Bár az is igaz, a KM-nek komolyabb eszköztára van a renitens karakter megfegyverzésére, mint egy másik karakternek. Sokszor azonban szinte lehetetlen eldönteni, hogy a KM gyengesége, vagy az esetleg vele szemben álló több kezelhetetlen karakter/játékos túlereje a felelős azért, hogy a kaland nem sikerül.

Elvi élel annyit mindenesetre leszögezhetünk, hogy hiba, ha a KM mesterséges korlátokat vagy tilalmat állít a karakter elé bármilyen helyzetben. A KM nem mondhatja – a jó KM nem is mondja –, hogy „a karaktered ilyet nem tesz.” Lehet beszélgetni a karakterről, lehet vitatkozni, lehet, hogy a KM többet tud az adott helyzetről, a karakter múltjáról (vallásáról, a társadalmi szokásokról, a karakter által elfogadott törvényekről), és ezekre felhívja a figyelmét, de felelőssége ott véget ér, hogy figyelmezteti a karaktert. Az, hogy a karakter mit tesz az információval, már az ő dolga és felelőssége. Ha jó játékos, akkor egy bizonyos határon túl amúgy sem megy, múltját és elveit nem tagadja meg, hiszen karaktere személyiségének belső logikája fontos a számára.

Vannak, akik szerint a kalandmestert nem terheli semmilyen felelősség abban, hogyan működik együtt, vagy egyáltalán együttműködik-e a kalandozó társaság. A csapatdinamika a személyiségek ütközésének az eredménye, és a játékosoknak karakterük jelemből fakadóan kell ezt kialakítaniuk, az adódó helyzeteket megoldaniuk. Ha a KM ebben befolyásolja a játékost, voltaképpen elveszi tőle a szerepjátszás örömét. A KM feladata csak az lehet, hogy a környező világot ábrázolja, annak történéseit kifejezésre juttassa a karakterek számára. És ebben legyen következetes. Ha a csapatnak együtt kell dolgozni, de erre jellembeli okokból tagjai nem hajlandóak, akkor valljanak kudarcot, bukjanak el, egy idő után csak megtanulják, hogy vagy lemondanak a sikerélményről, vagy másként alakítják a karaktereiket. Éppen elég munkába telik a KM-nek kidolgozni a környezetet, nem várható el tőle, hogy a karakterek helyett gondolkodzon!

Nos, a leírt módon gondolkodó KM inkább előre határozza meg, hogy milyen karakterekkel álljanak be a játékosai, még akkor is jobban járnak mindannyian.

Vannak kalandmesterek, akik azt mondják: én csak a világot irányítom, az, hogy a játékosok mit tesznek, az ő dolguk – még akkor is, ha a KM állította be az egymással ellentétes csoportokhoz tartozó játékosokat a csapatba. A játékosok feladata, hogy amennyiben konfliktusokat generálnak egymás között, oldják is meg azokat.

Más KM-ek ezzel szemben határozottan kijelentik, hogy nem nyitnak vitát, és nincsenek tekintettel a karakterek (vagy játékosok) személyiségére.

Én a magam részéről a csapat összetartásának a feladatát a KM-re bízom. Ennek természetesen feltétele, hogy amennyiben a játék csapatszellemet kíván meg, akkor a játékosok ne indítsanak olyan karaktereket, akik csak extrém körülmények között hajlandóak másokkal együttműködni. Ha ennek a követelménynek eleget tettek, és mégis konfliktusok alakulnak ki, a KM feladata olyan körülményeket teremteni, amelyek következtében a karakterek jó eséllyel összebarátkoznak, és megtanulják kölcsönösen tisztelni egymást. Megfelelő körülmények alatt persze nem arra gondolok, hogy teszem azt a csapatra omlik a bánya, és csak együtt juthatnak ki. Ha rákényszerítet a játékosokat, hogy egy adott helyzetben együtt dolgozzanak, még nem kovácsoltad őket csapattá, ha egyébként olyan jellembeli ellentétek állnak fel közöttük, amelyek ezt megakadályozzák. Olyan helyzetet kell teremteni, ahol a karakteren egymás értékeit (nemcsak képességeit) megismerhetik, és ezáltal megkedvelhetik egymást. Ez természetesen csak akkor működik, ha a játékosokban megvan a hajlam: ha szerepjátszásuk már a játék rovására menne, kigondolják, hogy miért dönthetne másként is a karakterük. Gyakran ugyanis többféle cselekvés vagy reakció közül választhat a játékos. Sok függhet a karakter pillanatnyi hangulatától is, és jól tudjuk, a mindennapi életben is gyakran jelentéktelen apóságok segíthetnek egy döntés meghozatalában. Célszerű tehát a verziók közül azt választani, ami a karakter jellemébe belefér, és a legkevesebb súlyos következménnyel jár a csapatra nézve. Ha nincs ilyen megoldás, ha tudja a játékos, hogy ostobaságot készül elkövetni a karaktere, de a személyiségéből kifolyólag más semmiképpen nem képzelhető el, akkor viszont a karaktert teheti tönkre, ha megalkuszik a modul érdekében. Ha a KM szerint a karakter nem a kasztjának, múltjának, elveinek megfelelően cselekedett, legyen része megvetés. Ha nem, akkor akár tönkretette a modult, akár nem, a

karakter nem büntethető. A KM törekedjen elsősorban arra, hogy maguk az események változtassanak a karakter jellemén, és csak ha ez kudarcba fullad, akkor üljön le a játékoskal beszélgetni.

A KM a világ ura és teremője, egyedül ő kontrollálja annak felépítését és működését, a karakterek kialakulását. A reális játékhoz ragaszkodó KM, aki jó karaktereknek akar mesélni háttérrel, előtörténettel, óhatatlanul kisebb vagy nagyobb problémákat teremt a maga számára. Építse hát be a megoldási lehetőségeket is. Az elején mindenképpen neki kell megindokolnia, miért dolgozik együtt a társaság, ha már maguktól nem barátkoznak össze a karakterek. Nem mondhatja azt, hogy egyszerre érkeznek meg a fogadóba, hiszen nehezen ismerkedő karaktereknek ennyi kevés.

Ha a parti felállításkor a kalandmester felismeri a lehetséges konfliktusforrásokat, gondolja végig a helyzetet, a játékvezetési technikát, a történetet, és cselekedjen azoknak megfelelően. Ha megoldhatatlannak látja a feladatot, állítsa be másik karakterrel a játékost. Ha nem, akkor találja ki, hogyan oldódhat meg egy adott helyzet, mennyiben számíthat a többi játékosra. Ha úgy tűnik, két karakter nem fér meg egy csapatban, akkor vagy kiszáll az egyikük (csak végső megoldásként tartom elfogadhatónak), vagy megkeresik a megoldást. Jómagam hívtam már ki másik – általam elviselhetetlennek tartott – karaktert párbajra, bár nem akartam megölni, csak csúnyán megleckéztetni. Szerencsére a KM kidolgozott egy hosszadalmas versenyfélét-párbajfélét amin a karakterek is jól szórakoztak, és pillanatokon belül egymás segítségére szorultak. A párbaj végére, ha nem is barátok, de társak lettünk.

Ha az egyik karakter lenézi a másikat, és nem kíván vele együttműködni, találjon ki a KM egy olyan helyzetet, ahol rádöbben a másik értékeire. Ha nem ismeri eléggé a karaktereket, üljön le velük beszélgetni! A világ a KM-é, találjon olyan megoldást, ami nem tesz rajta erőszakot, belefér a környezetbe, de segít a játékosoknak. Ha nem működik, még mindig rábeszélheti a karaktereket, hogy mekkora bajba kerülnek, ha nem állnak egymás oldalára. Először csak finoman utaljon rá, de ha nem működik, jöhet a balta, a világvége. Ha nem ostobák a karakterek, rájönnek, hogy együtt könnyebb. És biztonságosabb.

Milyen trükköket használhatunk a csapaton belül és külső forrásból, hogy arra készítsük a társaságot, dolgozzanak együtt? Milyen körülmények közt kell bevinni a játékba ezeket a trükköket, megoldásokat és NJK-kat, hogy azok az időnként felmerülő problémákat megoldják? Igen, az NJK-k is segíthetnek egy konfliktus feloldásában. Kialakulhat olyan probléma vagy konfliktus, amit a karakterek bölcsesség vagy idő hiányában nem tudnak megoldani. Ha a KM segíteni akar, rajta múlik, mit tesz. Dönthet úgy is, hogy a probléma megoldatlanul hagyása nem megy a játék kárára, sőt, szórakoztatóbb lesz tőle. Ha segíteni akar, legegyszerűbb megoldás valamely NJK szájával szólni a játékosokhoz, persze csak akkor, ha az az NJK jellemébe belefér. A tétlenségnél még az is jobb, ha behoz egy új NJK-t, aki segíthet. Mások szerint NJK-t csupán azért soha ne teremtsünk, hogy megoldjon egy problémát, mert ez legalább olyan rossz, mintha egy modult egy NJK oldana meg. Ha nincs az NJK-nak jó oka, hogy segítse a csapat együttműködését, akkor maradjon ki a vitából. Magam is elfogadom, hogy az NJK-knak személyiségüknek és érdekeiknek megfelelően kell cselekedniük. Vannak békéltető NJK-k, és vannak, akik egymás ellen uszítják a csapatot. Ha az NJK jellemébe belefér, akkor azonban igenis lépjen közbe!

Tény, hogy végső soron a karaktereken múlik, megoldják-e a „karakterdinamikus” problémákat egy adott helyzetben, vagy sem. A KM-nek azonban kötelessége ehhez a segítséget, pontosabban szólva a lehetőséget megadni. Persze ha a játékos azt mondja, hogy a karaktere nem működik együtt a többiekkel, bármilyen történet is, akkor fejbe lehet kólintani – a játékost is, nemcsak a karaktert.

Semmi gond nincs, ha a játékos rájön, hogy a karaktere nem illik bele a társaságba, és leteszi, majd beáll egy másikkal. A KM részéről azonban csak akkor elfogadható a karakter kiállítása, ha ő maga minden megpróbált, de a karakter a kaland világát veszélyezteti, vagy ha nem tud neki mesélni.

Ha jó karakter, miért kellene letenni? Ennek elkerülése végett megéri gondolkodni a játékosnak is: mi az a kompromisszum, ami belefér a karakterbe? A kompromisszumkeresés szükségességére misztikus magyarázattal is szolgálhatok: bár a karakter nem tudja, a játékos igen, hogy ha leteszi a karaktert, az valahol a karakter halálát jelenti, ha csak ideiglenesen is. Megéri?

Van, aki szerint igen. Van, aki szerint soha ne alkudjon meg a játékos, csak akkor, ha a karaktere maga is megalkudna. A karakter elleni bűn, ha a játék érdekében a játékos úgy dönt, hogy a karaktere logikája ellen cselekszik.

Függetlenül attól, hogy ki milyen módszert tart üdvösnek a csapat összetartására, előfordulhat, hogy kudarcba fullad a játék.. Dobja el a KM a modult, vagy keressen egy másik partit? A játékosok feltehetően azért kezdtek bel a játékba, mert mindannyian játszani szerettek volna – együtt. Ha a szerepjáték rendszeresen azzal az eredménnyel jár, hogy nem működik a játék, akkor hagyják abba? Ha a játékosok letülnek megbeszélni a problémákat, és nem találnak megoldást, attól tartok, hogy a válasz igenlő lehet.

Ha pedig a karakterek közötti ellentéteket a játékosok elkezdik egymás ellen is megélni, azonnal hagyják abba a játékot! Ez csak játék, nem éri meg összeveszni rajta.

Utóirat: Aki akarja, dobhat intelligencia próbát, vajon miért erről a témáról mondtam el a véleményem... Tessék? Hogy nálunk ilyen problémák merülnének fel? Ugyan...

Máyer Julianna

Dorani varázslóbot

Északi varázslórendek - Doran

A hagyományok értelmét kutatni felesleges, éppen olyan, mint azon gondolkodni, hogy miért gyökerekkel kapaszkodik a fa az életet adó földbe. A tudás végtelenségét olykor elhomályosíthatja az emberi elme fátyla, de a hagyományok ápolásával a lehetőséget őrizzük, hogy a fátyol mögé pillantva feltárhasson az univerzum igazságainak egésze.

Észak varázslórendjei igen nagy jelentőséget tulajdonítanak a varázslóbotoknak, nemcsak hatalmuk szimbóluma, de legtöbb esetben forrása és támogatója is. Most induló sorozatunkban bemutatjuk, miképp viszonyulnak a varázslók botjaikhoz, hogyan tesznek rá szert, és miféle hatalmat birtokolnak általa.

Elsőként Dorannal foglalkozunk: itt őrizték meg legtisztábban azokat a hagyományokat, melyek a botokhoz fűződnek, s e hagyományok változatlanul fennmaradtak az évezredek folyamán.

A varázslóbotokhoz fűződő misztériumok kialakulását a Hatodkor kezdetén kell keresnünk. Ekkor kezdett összefonódni a mágia gyakorlásának művészete a szakrális tudományokkal, s néhány évszázadon keresztül még a legtisztább természeti mágiát űzők is felsőbb hatalmak segítségéhez folyamodtak, hogy szertartásaik sikerrel járjanak, s hogy megőrizhessék elméjük tisztaságát.

Hosszú időnek kellett eltelnie, hogy ismét tisztán különváljon a mágia a szakrális tudományoktól, és levetkezze mindazokat a rítusokat, melyeknek egykor volt gyakorlati haszna megszűnt. Tény azonban, hogy e rítusok egy része - a valóban hasznosak - megmaradt, átalakult, és hagyománnyá vált. Doran varázslói a mágia különböző ágai mellett nagy hangsúlyt fektetnek e hagyományok megőrzésére, és jó néhány igazán nagy tudású, tehetséges varázsló fordította egész életét arra, hogy megfejtse a hagyományok mögött rejlő misztériumokat.

Efféle hagyománya varázslóbotok megszerzése, birtoklása és használata is. Lássuk azonban, mit jelent egy dorani varázsló számára a botja!

Egyfelől - s ez a legnyilvánvalóbb - a hovatartozás szimbóluma, és hatalmának jelképe. Másrészről azonban tudása és képességei használatának elválaszthatatlan eszköze, mely ha elvesz vagy megsemmisül, a legnagyobb katasztrófa, ami egy dorani varázslót érhet.

A botot nem a varázsló választja ki, még csak nem is mestereitől kapja. Varázsló csak akkor lehet valakiből, ha a Sors kereke úgy hozza - ha valaki nem varázslónak születik, tehet bármit, sosem lehet dorani varázsló, és sosem lehet botja. Épp a bot megléte az, ami legkönnyebben és legeggyértelműbben megmutatja, hogy valaki varázslónak született vagy sem.

Úgy tartják, hogy a bot együtt születik a varázslóval, s halálakor együtt pusztul vele. A dorani iskolákban az első öt eltöltött esztendő a mágia alapjainak, történetének, a pszi tudományának és a hagyományok tanulmányozásával telik. Ez idő alatt kell megtalálnia a tanulónak saját botját. A bot általában a hosszas meditációk alatt jelentkezik, néha azonban a tanuló álmában jelenik meg.

A bot valójában élőlénynek tekinthető, rendelkezik asztrál-, mentál- és fizikai testtel is. Igazából mégsem saját egyéniséggel vagy sorssal rendelkező lény, hanem a varázsló egy darabja. Amikor a varázsló megszületik, lényéből egy darab (tehát asztráljának, mentáljának és fizikai testének bizonyos része) nem az emberi testben ölt formát, hanem a botban. Ezért van az, hogy azok a tanulók; akik még nem találtak rá a botjukra, állandó hiányérzettel küszködnek, úgy érzik, mások, mint a többiek, nem találják helyüket a világban, s ez hajtóerőként is működik.

Játéktechnikailag ez a következőképpen néz ki:

Amíg a varázslótanonc rá nem talál a botjára, s el nem végzi a Bot rituáléját, addig bizonyos értékei kevesebbek a kidobottnál. Azt, hogy mely értékek ezek, és mennyivel kevesebbek, az alábbi táblázat szerint kerül meghatározásra. Különleges esetben, a bot megtalálása után az értékek nemcsak az eredetileg kidobott értékekre állnak vissza, hanem annál nagyobbak is lehetnek.

Dobás	Képesség(ek)	Mínusz érték	Plusz érték
01-07	A,I,F	-3,-4,-2	-,+1,-
08-15	A, I, -	-1,-2,-	-, -, -
15-34	A,I,F	-1,-1,-1	-, -, -
35-48	A,I,F	-1,-2,-1	-, -, -
49-50	A, I, -	-4,-4,-	+1,+1,-
51-75	A,I,F	-2,-2,-2	-, -, -
76-82	-, I, F	-, -3,-2	-, -, -
83-88	A, -, F	-1,-,-3	-, -, -
89-91	A,I,F	-4,-3,-1	+1,-,-
92-98	A,I,F	-3,-3,-3	+1,-,-
99-00	A,I,F	-2,-3,-3	-,+1,-

A = Asztrál, I = Intelligencia, F (fizikum) = Erő, Gyorsaság, Egészség, Állóképesség (mindegyikre vonatkozik). A Mínusz érték, amennyit a kidobott értékből le kell vonni, a ”-” esetén nincs levonandó az adott tulajdonságból, a Plusz érték, amennyit a bot megtalálása és a Bot rituáléjának elvégzése után hozzá lehet adni a képesség kidobott értékéhez.

Játéktechnikailag ez csak abban (az általam igencsak javasolt esetben) jelent hátrányt, ha a varázsló karaktert egészen kis korában kezdjük játszani, s a játék kiterjed a varázsló tanuló éveire is. A nagyobbik problémát természetesen az okozza, ha a varázsló már felnőtt, beavatott korában veszíti el valamilyen okból a botját, hisz a bot elvesztésével elveszíti mindazokat az értékeket, amelyekre a bot megtalálásakor szert tett (tehát az eredetileg kidobott értékek lecsökkennek, mintha még nem lenne meg a botja és természetesen a plusz értékek sem számítanak).

Amennyiben a bot a varázsló auráján kívül található egy napig, akkor az már a bot elvesztésének minősül, s az ezzel járó negatívumok életbe lépnek. Ha a varázsló ismét megszerzi a botját, újra el kell végeznie a Bot rituáléját (s előtte egy évet az aurájában kell tartania a botot), hogy visszakapja elvesztett képességeit. Amíg nincs nála a botja, addig minden értékét újra kell számolnia a csökkent képességek alapján, ezért rögtön érthető, hogy miért katasztrofális a bot elvesztése: hisz nemcsak az életeréje, fájdalomtűrője és harci értékei csökkennek, de könnyen előfordulhat, hogy képtelen pszit használni, és ezért varázsolni is.

Miután a bot jelentkezik a meditációk folyamán, vagy a tanonc álmában eleinte csak homályosan, rövid időre, majd egyre gyakrabban és egyre élesebben - a növendék elindul, hogy megtalálja a botját a való világban is. Az esetek túlnyomó többségében a bot a dorani varázslóiskolát körbevevő drakfa erdőben van (s ilyenkor könnyen megglehető), ám előfordulhat - s ez különleges esetnek számít, de mindenképpen a nagyra hivatottság jele -, hogy valahol másutt keresendő.

Azt, hogy a bot merre van, a KM határozza meg. Amennyiben a bot plusz értéket is ad, célszerű valahová máshová mesélni a botot, hogy megszerzése ne legyen egyszerű.

Ha a bot nem a drakfa erdőben van a tanonc - persze hosszabb meditációban - előbb vagy utóbb megtudja pontos helyét, és elindulhat, hogy megszerezze. Ilyenkor a Vigyázók Rendjének hét lovagját adják mellé, hogy segítsék az úton, de ha különösen veszedelmes környékre kell indulnia, egyik mestere is elkíséri.

A botot a tanoncnak kell saját kezűleg levágnia; és azt egészen a Bot rituáléjáig nem érintheti más.

Ha mégis megtörténne, a bot - noha minden egyébben rendes botként fog működni - nem adja vissza az elvesztett képességeket. Talán mondanom sem kell, hogy egy dorani varázslónak egész élete folyamán csupán egyetlen botja lehet, s ha azt elveszti (vagy még a rituálé előtt más ér hozzá, s ezért a képességei csorbulnak) ebben az életében nem lesz új botja. A botot azonban, amíg a tanonc meg nem találja, véletlenül, vagy akár akaratlagosan, nem érintheti meg más. A bot megóvjá magát: hihetetlen mágikus hatalmakat tud felszabadítani, ha a saját védelméről van szó.

Csak miután a tanonc levágta, vesz el e védekezési képessége, s csak utána fordulhat elő, hogy valaki - véletlenül vagy szándékosan - megfogja, és ezzel a képességeit csökkentse. A bot levágását követően a tanonc egy éven keresztül mindig az aurájában tartja a botot, s közben, ha akarja - és van erre művészi hajlama - faraghatja, a kívánt méretűre vághatja, díszítheti. Egyetlen megkötése van csupán ezzel kapcsolatban, a bot nem lehet rövidebb, mint a tanonc magassága a csípőjétől a földig, és nem lehet vékonyabb (átmérőjében), mint a tanonc gyűrűs- és kisujja együtt. Ez alatt az év alatt a bot még nem adja vissza a képességeket, de a kínzó hiányérzet megszűnik. Közben a tanulók megtanulják a Bot rituáléját.

A Bot rituáléja

A szertartást a bot levágását követően tartják meg, de csak akkor, ha egy éven keresztül a tanonc aurájában volt a bot. Ha akár csak egy napra is kikerült az aurából, az egy évet újra kell kezdeni. A rituáléig a tanoncnak el kell döntenie, hogy Doran mely iskolájában kívánja folytatni tanulmányait a továbbiakban, s a mágia mely ága az, amelyre a leginkább támaszkodni kíván majd. A rituálé ennek függvényében lesz némiképp más.

A rituálé hajnalban kezdődik, és az egész napot igénybe veszi. A tanoncot egy külön szobába vezetik, és a rituálé végeztéig nem zavarják. A tanonc először meditálni kezd, és az addig megtanult technikával tágra nyitja Harmadik Szemét. Ekkor több mindent is megtud. Legelőször megtudja valódi nevét (nem azt, amit a szülei adtak neki), majd megismeri azokat a mozgatórugókat, melyek az eddigi élete folyamán arra felé hatottak, hogy varázslóként szülessen újjá. Így meglehetősen sok információnak kerül birtokába, melyek az előző életeire vonatkoznak, ám ez korántsem jelenti azt, hogy látja az összes eddigi életét, és birtokába kerülne az eddigi életnek tapasztalatainak.

A meditációt követően elvégzi a Megkötés szertartását, mely majdnem teljes egészében igénybe veszi a nap hátralévő részét. A szertartás végeztével a birtokába kerül minden eddig a botban szunnyadó képességének.

A szertartás végén, életében először, megtelik elméje manával, (ám ez a mana a rituálé végeztével szerte is foszlik) és megtapasztalja, hogy milyen a mágikus hatalmakat birtokolni.

A Bot rituáléjának befejeztével a tanonc nem tanonc többé, hanem Doran teljes jogú varázslója, noha varázsolni ekkor még nem tud. (A mágia használatának megtanulása, csak ezek után kezdődik.) A rituálé befejeztét követő éjszaka a Beavatás éjszakája, címe ezentúl nem tanonc vagy növendék, hanem beavatott. Kevés személyes holmiját átviszik a Beavatottak tornyába, s itt már (ha nem is túl nagy, de) külön szobát kap.

Ettől a naptól kezdve varázsló, igaz még öt hosszú, tanulással teli év vár rá, míg tudása alkalmassá teszi rá, hogy a mágiát használni is tudja.

A bot képességei

A bot mindenféleképpen ereklyének minősül, megsemmisíteni szinte lehetetlen. A mágia semmiféle formája nem hat rá, mindaddig, amíg a tulajdonosa él. Ekképpen fizikailag sem lehet kárt tenni benne: törhetetlen, éghetetlen.

Ugyanakkor tulajdonosa képes mágiát alkalmazni a botra, de ártani ő sem tud neki. A bot állandó empatikus kapcsolatban áll tulajdonosával - távolságtól függetlenül -, ezért a tulajdonosa mindig pontosan tudja, hogy hol van a bot. A bot a varázsló hatalmának jelképe is, ezért a bot korlátlanul képes a varázsló valódi hatalmát kinyilvánítani, épp úgy, mint a pap a Hatalom szava c. varázslatával. A hatalom effajta kinyilvánítása ellen semmiféle mágia ellenállásnak nincs helye.

A bot mana tárolására is képes. Ezt a manát a varázsló bármikor szabadon felhasználhatja, ám csak külön, és nem csatolhatja saját manájához, tehát külön varázslatokat létrehozhat a bot manájából, de saját varázslata mana igényének kielégítéséhez nem használhatja.

A varázsló megteheti, hogy a bot manájából létrehoz egy varázslatot (természetesen e varázslat mana-pont igénye nem haladhatja meg a botban lévő mana-pontok számát), de nem teheti meg, hogy olyan varázslatot hozzon létre, melyre nincs elegendő mana-pontja, és a botból szeretné a többletet megszerezni.

A bot maximális mana-pontja

Összeadjuk az összes Mínusz értéket és (ha van) hozzáadjuk a Plusz értéket, amelyeket, a képességekből levon illetve hozzáad, s az így kapott számot megszorozzuk hárommal. A végeredmény a bot maximális mana-pontjainak száma.

Példa: ha a bot, (amíg a tanonc nem találta meg) elvesz 3 pontot az Asztrál képességből, 4-et az Intelligenciából és 2-t a Fizikai képességekből (ilyenkor nem számít, hogy több fizikai képességet is csökkent) és a Bot rituáléja után ad +1-et a Mentálhoz, akkor: $3+4+2+1=10 \cdot 3=30$, tehát a bot maximálisan 30 Mp tárolására képes. Ha azonban egy átlagos képességű botot veszünk alapul, amely mindhárom képességből (a fizikum esetén képesség csoportból) 1-et vesz el és nem ad a rituálé után plusz értéket, akkor: $1+1+1=3 \cdot 3=9$, azaz a bot maximálisan 9 Mp tárolására képes.

A bot azonban együtt fejlődik tulajdonosával, tehát ameddig a tulajdonos nem képes az elméjében annyi Mp-t tárolni, amennyi a bot maximuma, addig a bot sem lesz erre képes, s a botnak is annyi lesz a maximum, mint tulajdonosának.

A bot az elhasznált manát egy nap töltődés után, óránként egy Mp sebességgel kapja vissza, azaz ha egy kilenc mana-pont tárolására képes bot kiürül, egy napig nem lesz manája, majd a nap leteltével kilenc óra múltán lesz megint a maximumon. (Ahhoz, hogy a bot töltődjön, nem kell teljesen kiürülnie.)

A bot nem alkalmas jelmágia feltöltésére, és csak olyan varázslat hozható létre a bot mana-pontjai segítségével, amilyen iskolát választott magának a tulajdonosa.

A fentiekből persze kiderül, hogy miért tartják magukat többre a dorani varázslók bármely más varázslónál. Akit Doran falai között avattak varázslóvá, az tudhatja magáról: nem véletlenül vagy oktanul lett varázsló, hanem mert varázslónak született (hisz ha nem így lenne, nem talált volna a botjára, s nem avatták volna fel). Márpedig Doranban úgy tartják, óriási különbség van varázsló és varázsló között: aki nem az újjászületések során szerzett tapasztalatai és tudása alapján, a Sors akaratából, és eddigi életeinek küszködései eredményeképpen születik varázslónak, az igazán nem is lesz az sosem. Persze meg lehet tanulni a mágia használatát, és lehet valaki varázsló úgy is, hogy nem annak született, de az más. Úgy tartják: a különbség épp annyi, mint a tehetségesnek született és iskolában, tehetséges mestereknél csiszolódott énekes és az olyan énekes között, akinek tehetsége

ugyan nincs, de énekelni megtanult. Mondják, a különbség bárki számára észrevehető. És a mágia gyakorlása éppúgy művészet, mint az éneklés - születni kell rá.

Pár szót még ejtenék azokról a tanoncokról, akik nem lelnek a botjukra. Őket - miután kiderült, hogy nem varázslónak születtek - különválasztják, és egy másfajta iskolában tanítják tovább. Belőlük, miképpen azokból a beavatottakból, akik elvesztették a botjukat, vagy még a rituálé előtt kárt szenvedett botok tulajdonosaiból lesznek Észak tudósai, bölcsei. A tanítás színvonala igen magas, a mágia elméleti tudásának egy részét is birtokolják, igaz, életük keserű kiábrándultságán csak nehezen és hosszú idő múltán képesek felülemelkedni.

Könnyebb a helyzetük azoknak, akik nem találtak botot, ők még nem varázslónak születtek, de tudhatják, a következő újjászületésben nagy esélyük van erre. Azok, akik a rituálé előtt veszítették el botjuk azon képességét, hogy visszaadja nekik a tulajdonságaik hiányzó részét, ha e hiány nem gátolja meg őket abban, hogy a mágiát gyakorolják, akkor megtanulnak varázsolni, ám az igazi Beavatáson nem vehetnek részt, és vagy Doran szorgos tudósai közt találják meg helyüket, vagy Észak nemesei mellett válnak tanácsadóvá és udvari varázslóvá. Alig nehezebb azok dolga, akik már beavatottak voltak, és elvesztették botjukat (belőlük meglehetősen kevés van). Ők sosem szűnnek meg vágyakozni a botjuk és elvesztett képességeik, hatalmuk után. Még ha megmaradt képességeik elegendőnek bizonyulnának is, hogy mágiát használjanak, sosem teszik meg. Mint mondják, az nem ugyanaz, s kisebb fájdalmat okoz mágiát nem használni, mint használni azt, de a botjuk nélkül. Ők, ha már nem képesek a botjuk után kutatni, esetleg nincs értelme, tudóssá lesznek, leggyakrabban a mágiaelmélet tudósai, ám a történetekbe belenyugodni nem képesek, életük hátralévő részét keserű hiányérzettel, mogorván örömré képtelenül élik le.

Novák Csanád

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, bárminemű felhasználásuk, idézésük csak a szerzők nevének feltüntetésével lehetséges. A gyűjtemény összegyűjtőjének nem szándéka a gyűjteményt bármiféle kereskedelmi haszonszerzésre használni, így az sem elektronikus, sem nyomtatott formában nem ajánlott, és határozottan ellenkezik a gyűjtemény elkészítőjének szándékával.

Összegyűjtötte, rendezte: Magyar Gergely
Vélemény, hozzászólás, észrevétel: magyargerger@kalandozok.hu