

## Ynevi játékok

# KULTÚRA

### *Lectori Salutem*

Végre rászántam magam és elkezdtem összeszedni egy játékgyűjteményt a Magus világához. Bár bizonyos részei szerintem világtól függetlenül használhatók.

Akinek van bármilyen ötlete, tanácsa, esetleg új anyaga, mellyel a gyűjteményt bővíthetném, kérem jelezze felém.

Nos az igazság az, hogy ezek az írások, melyek nem az én munkásságomat dicsérik, név nélkül jutottak el hozzám. Amennyiben valaki felismeri saját munkáját, írjon nekem a [randon@chief.hu](mailto:randon@chief.hu) email címre és módosítom a folyamatos fejlesztés alatt álló gyűjteményt, az adott résznél feltüntettem az eredeti szerzőt.

### *Elme Játékok*

#### *A Menzini-sakk*

...még hozzá a rokmundi illetőségű Agilulfo con Menzini. Mondják, hogy e nemesúr egy ízben vadászaton közben csodálatos szépségű leányra talált az erdőben. A nemesúr a leányt megpillantva azonmód olthatatlan szerelemre gyulladt iránta, s kérve kérte, kísérné el kastélyába, s lenne annak úrnője. Az úr lángoló szerelmes szavai pártolást nyerének a leány szívében, s karját nyújtja a dicső lovagnak, ki maga

is felettebb jókiállású és megnyerő vala. A lovag várába érve pedig nagy mulatságot rendeztek, melyen a nemesúr és a mondott leány a többi vendégek és Urunk Szolgája előtt eljegyezték egymást. Így éltek ők teljes meglepedésben és boldogságban egymással több éveket, mígnem egy napon a leány eltűnt. És senki sem tudta, hova lehetett, noha néhányan hűtlenséget, csalást és más sötét praktikákat emlegettek...

Agilulfo nemesúr pedig, kinek szerelmét az idő múlása cseppet sem csökkentte, hatalmas vagyonának jó részét elköltötte keresésére - mindhiába. A mondott uraság ebbe szinte beleőrült, végül olyannyira lebetegedett, hogy hű szolgálói már halálától tartottak. Ám esztendő múltán felépült, noha ép eszét soha nem nyerte vissza teljesen.

Mármost ezen Agilulfo con Menzini ifjúkorától kezdve erős rajongója volt a táblás játékoknak, azok közül is főleg a dzsad shah-nak és a rokmundi escorge-nek. Mivel pedig igen jó eszű és értelmes vala, ezen játékokat nagy hozzáértéssel és leleménnyel művelé. Felépülése után figyelme újból e mulatságok fele fordult, és szinte ezekkel tölté minden szabad percet. Mondják mintegy kárpótolni akarván magát az őt ért szörnyű veszteségért, egy új játék megformálásába kezdett, melyet emberi szereplőkkel játszott.



A játék középpontjába pedig egy-egy gyönyörű asszonyszemélyt állítva minduntalan vissza- és visszajátszotta az őt ért csapást, újra és újra megküzdve tengernyi nehézséggel, újra és újra megbosszulván a leány helyett állított képmáson szíve sajgó sebet.

Végül olyan újításokat és módosításokat tett, melyek híre távolabbi vidékekre, meg a messzi Kránba is eljutott, s özönölni kezdtek hozzá mindenfelől a főúri vendégek. Az általa feltalált új játék pedig az ő nevében híresült el...”

### ***Az elme tornamutatványa, avagy a Menzini-sakk néven ismert páros játékról és viaskorásról***

(a Kránban elterjedt Szabályzat a Menzini-sakkhoz c. írásmű majdnem teljes értékű gorkivi átirata)

E Játék - mely bizonytal minden játékok Királynője, s mely kitűnik a többi közül miként drágakövek közül az Igaz Kövek s legfőképp a Gyémánt - olyannyival több pusztán kellemes időtöltésnél, miként a Sheral láncai többek bármely más hegyvonulatnál. Nemes lelket, acélos elszántságot, hideg elmét, távolba irányuló gondolatokat, rendíthetetlen önuralmat, lobogó bátorságot kíván. Maradékalanul Urunk rendelése szerint való, s aki értő módon műveli, bizony általa közel kerül Hozzá. Következzék hát részletes Szabályainak gyűjteménye, hogy annak segítségével az arra érdemesek szolgálhassák Urunk nagyobb dicsőségét és saját gyönyörűségüket egyaránt!

### **A hozzávalókról**

#### **A tábláról**

A Tábla kialakításához egy 64, azaz 8x8 szorosan illeszkedő négyzetlapból álló játéktér szükséges, mely nem lejt semmilyen irányban. A négyzetek 3 ol oldalhosszúságúak legyenek, simára csiszolt cardomible-i alabástromból és simanai ónixból váltakozván az előirt rend szerint. Ajánlatos a térség két végén magasított páholyokat emelni, hol a két Játékos és Üzenőik foglalhatnak helyet; nemkülönben a Táblától legalább háromölnyi távolságban lévő, körös-körül meghúzódo

széksorokat, mely az értő közönség és a Biztosítók illő elhelyezésére szolgál. Eme utóbbi építmények mindazonáltal nem kötelezőek. Kötelező ellenben a Tábla mágikus védelme, melyet varázstudók és Urunk Szolgái biztosítsanak.

### **A bábukról**

Számuk összesen kétszer 16, azaz Játékosonként kétszer nyolc darab; az alábbiak szerint:

- egy Úrnő
- egy Lovag
- két Varázshasználó\*
- két Testőr
- két Számszerijász
- és nyolc Katona

**AZ ÚRNŐ:** szépséges asszonyszemély, ki mágikus hatalmánál és fenségénél fogva a Bábuk feje, királynője és irányítója. Ruházatként csupán az ágyéket és a kebleket takaró, bőrből vagy egyéb ruhaneműből készült fémet nem tartalmazó készséget, valamint egy bokáig érő palástot viselhet. Lábbeliként sarut, cipellőt, vagy combnál nem magasabban záródó csizmát hordhat. Ékszerként palástkapcsoló fibula, fülbevaló kosontyú, gyűrű és diadém díszítheti. Fent nevezett dolgok támadásra és védekezésre - ha egyébiránt alkalmasak is lennének - nem használhatók. Mágikus hatalma korlátozott, a Játszma előtt az Ülnökök által behatárolt és a Biztosítók által ellenőrzött kell legyen (max. 50 Mp). Felszerelési tárgya egy egyszerű, meztelen, tízhüvelykes tör, melyre Könnyecseppet kenhet. Elméjét szabott erejű pajzsok (max. 25 E Stat. Aszt., 25 E Stat. Ment., + 25 mobilizálható Pszi-p.) óvják.

**A LOVAG:** a mindeneket szétzúzó ököl, a nagyúr, az Úrnő méltó párja. Ruházata: tartós bőr-, vagy szövetnadrág, ing, mellény, csizma. Páncélzata: lábszárvédők, combvédők, sodronying szoknyarésszel, félvért kar- és vállvértékkel, páncélkesztyű, diadémmal ékített sisak harci maszkkal, vagy zártan. Fegyverzete lovagkard, egykezes csatabárd vagy egykezi buzogány a szöges, avagy bordázott, tollas fajtából. Elméjét ellenőrzött nagyságú pajzs

(max. 15 E Stat. Aszt., 15 E Stat. Ment.) óvja. Fegyvereit nem mérgezheti.

A VARAZSHASZNALO: a mágia ereje, a tudók hatalma. Varázstudománya korlátozott, a Játszma előtt a Biztosítók által ellenőrzött (max. 35 Mp). Ruházata: csuklyás, földet söprő köpeny, tóga, nadrág. Lábbelit nem viselhet. Szükség esetén tizenöt hüvelykes ramierát forgathat, melyre az Orhan Szíve néven ismert gyilkot kenheti. Elméjét meghatározott nagyságú pajzsok védik (max. 21 E Stat. Aszt., 21 E Stat. Ment., + 21 mobilizálható Pszi-p.).

A TESTŐR: az Úrnő eletet óvó pajzs, a halállal süvítő penge, a beteljesítő kéz. Ruházata nadrágból, mellényből, övből és fejpántból állhat. Fegyverként egy hosszú-, vagy testőrkardot és egy ramierát kezelhet, melyek Fehér Füsttel mérgezetek. Elméjét szabott erejű pajzsok óvják (max. 15 E Stat. Aszt., 15 E Stat. Ment., + 15 mobilizálható Pszi-p.).

A SZÁMSZERÍJÁSZ: a távolból lecsapó villám, a gyilkos szem. Hosszúszárú csizmát, nadrágot, megfelelő színű inget, valamint pikkelymellényt viselhet. Fegyvere elől tízhüvelykes szuronnyal felszerelt könnyű számszeríj, egy vesszővel. A vessző kéthüvelykes acélheggyel ellátott lokfából legyen. Szuronyát nem, csak nyílvesszejét mérgezheti a Szurokként ismert írral. Elméjét pajzs nem védheti.

A KATONA: a dicsőség seregének fia, a halálig hú vazallus. Ruházata: saru, vagy gyalogszima; nadrág, ujjas. Fegyverei: rövidkard és ökölpajzs, melyekre hruulbogyó levét kenheti. Elméjét pajzs nem védheti.

Az azonos Játékoshoz tartozó azonos Bábuk ruházatának, vértetének és fegyverzetének minden tekintetben egyeznie kell. A Bábuk felszerelési tárgyai közül egyik sem lehet mágikus. Fegyvereik és vérteteik a Játszma előtt ellenőrizendők azok típusa, súlya, hossza és minden más egyéb tekintetében. Szintűgy ellenőrizendők mágikus képességeik és az elméjüket védő pajzsok. Mérgeket

eszközeikre csak az előre kijelöltek közül választhatnak. A Bábuk egymás felszerelését, fegyvereit, vertjeit nem rongálhatják, csak harc közben. A Bábuk ruházatának színére nézvést nincsenek megszorítások, csupán annyi, hogy azoknak Játékosonként egységesnek, és az Oldalválasztásnak megfelelően sötét, illetve világos árnyalatúnak kell lennie.

## A mérgekről

Az alkalmazott mérgek csupán egyszer, a Játszma kezdeten kenhetők fel az eszközökre. Időközbeni felújításukra nincs lehetőség.

Könnycsepp: 8. szintű, azonnal ható idegméreg; halalt, vagy 5"-ig tartó bénulást okoz. 1k10 használat után a hatásos mennyiség alá kopik.

Orhan Szíve: 6. szintű, k10" alatt ható méreg; k3'-ig tartó hallucinációkat, vagy 2k10 Fp-vesztést okoz. 2K6 használat után a pengéről letörlődik.

Fehér Füst: 5. szintű, k3" alatt ható kíméreg; k6 Fp-vesztést, vagy k10'-ig tartó végtagbénulást okoz. 2k10 használat után ereje elenyészik.

Szurok: 7.szintű, azonnal ható méreg; k6 percig tartó kábultságot, vagy görcsöket okoz. Gyakorlatilag nem kopik le, csak több tucat alkalom után.

Hruulbogyó leve: 4. szintű, k10" alatt ható gyenge méreg; semmit, vagy k6"-ig tartó görcsöket okoz. Kopásálló.

Figyelem! Minden szúrás használatnak számít!

## A szabályokról

### A játékosokról

A Játékosok személyét illetően semminemű megkötés nem létezik, csupán az, hogy nembeliek legyenek, ép eszük birtokában. Alantas sorból származó Játékosal - bármily ügyes is legyen - közönség előtt hivatalos Játszmát játszani nem ildomos és nemes urakhoz nem méltó cselekedet. Ajánlatos továbbá a Játékosoknak a Játék egyszerűbb, táblás formában – mint példának okáért a gúlasakk - már legalább kismértékben járatosnak lenni, mivel a Játék nagyszerűségét, csodálatos erőnyeit tönkretetheti a kezdő Játékos tapasztalatlansága, elvakultsága, és a cselvetésekben, harci taktikákban és stratégiákban való járatlansága. Így a Játékból alacsonyrendű gladiátorviadal, avagy

póroknak való véres multság lészen, melytől az értő lélek undorodva fordul el.

## Az üzenőkről

A Játékos segítői, kik a Szellembeszéd, avagy egyéb praktikák segítségével üzeneteit és parancsait a Bábuk fele közvetítik. Szerepük pusztán az üzenetátadás, más tevékenységet nem végezhetnek. Kettő és tíz között változhat a számuk.

## Az ülnökökről és biztosítókról

Az Ülnökök a két Játékos közös megegyezése alapján választott nembeli urak és segítők, kik a Játék tisztaságát és a Bábuk helyes viselkedését felügyelik. Szükségeltetik egy Főülnök és két Ülnök, kik rangbeliek és tapasztalt játéksmerők lévén a mindenkori helyzetet értő módon megítélhetik, afelől dönthetnek. Vitás kérdésekben a Főülnök szava dönt. Az Ülnökök a Játszma ideje alatt bárhol tartózkodhatnak, de döntéseiket csak együtt hozhatják meg. A Biztosítók az Ülnökök rendelkezéseit, a Játékszabályokat, valamint a Játékosok rendelkezéseit betartató és foganatosíttató varázshasználók és fegyveresek. Mindenkori kötelesek elsődlegesen az Ülnökök parancsait és utasításait követni. Legalább négy fő varázshasználó, valamint megfelelő létszámú fegyveres legyen köztük - íjászok és alabárdosok egyaránt.

## A felállásról

A két Játékos Babúi egymással szemben álljanak fel, az alábbiak szerint: a hátsó sorban balról kezdve rendben egy Varázshasználó, egy Számszeríjász, egy Testőr, az Úrnő, a Lovag álljon, majd következzen a másik Testőr, Számszeríjász, végül egy újabb Varázshasználó. Előttük sorakozzanak fel egysoros vonalban a Katonák.

## A lépésekről

A Bábuk a számukra kijelölt négyszöget el nem hagyhatják.

Kivételek:

- ha az adott Bábu következik lépésre
- ha lekerül a Tábláról
- ha a Játékosok a Játszma felfüggesztése felől döntenek.

- ha az Ülnökök úgy látják jónak.

A lépéseket azok megtétele előtt a Játékosok kötelesek heroldokkal fennszóval kikiáltatni.

Lépés esetén a megkezdett lépés iránya és nagysága - előre bejelentetvén - utólag meg nem változtatható, lépés közben nem módosítható. Kivételt képez ezen szabály alól az az eset, midőn az ellenfél 'Bujtatott lépéssel' él.

Lépéskor más Bábút átugrani, vagy bármi más módon megkerülni tilos. Kivétel: a Testőr.

A mágiahasználat önmagában is lépésnek számít. Nem kötelező ezért a mágiahasználónak a célterületre lépni, és így eredeti helyet elhagyni – ám megteheti, ha a Játékos úgy látja jónak. Dobó-, vagy hajítófegyver alkalmazásakor - avagy alkalmazása után - a Bábu köteles a lépést ténylegesen is megtenni.

Bujtatott lépés történik, ha bármely lépés kihirdetése után a másik fel erre vonatkozó igényét azonmód kihirdeteti. Ekkor a lépő Bábu saját belátása szerint dönthet lépése ügyében, a Szabályok betartása mellett. Két 'Bujtatott lépés' egymás után közvetlenül nem tehető.

Az Úrnő bármely irányban, bármekkora távolságra lephet.

A Lovag bármilyen irányban, de csak egy mezőnyi távolságra lephet.

A Varázshasználó bármely távolságban, de csak saját oszlopában, illetve sorában lephet.

A Számszeríjász bármely távolságban, de csak rézsútos irányban, azaz előre és hátra összesen négyfelé lephet, csak ugyanazon színű mezőkre.

A Katona csak a másik Játékos térfele fele eső, előtte lévő három mező valamelyikére lephet.

A Testőr három mezőnyi távolságon belül bárhova lephet.

A nyitólépést a világos Bábukkal játszó Játékos teszi meg.

Egyazon mezőn két Bábu huzamos ideig nem tartózkodhat, azaz a Bábuk közül egynek végül le kell kerülnie a Tábláról. Ennek eldöntése a lépés megtétele után a Bábuk - és csakis a Bábuk - feladata.

## A játék kimeneteléről

Az a Játékos tekinthető győztesnek, ki ellenfele Babúit maradéktalanul elpusztította, avagy olyan reménytelen helyzetbe hozta, melyből nincs menekvés. Ám ez utóbbit a másik Játékosnak is el kell ismernie - az Ülnökök csak ebben az esetben nyilváníthatják győztesnek az előző Játékost. Döntetlen a Játszma végeredménye akkor, ha a két Játékos erről megegyezik, és mindketten hivatalosan ki is nyilvánítják. Vesztesnek tekintendő az a Játékos, kinek összes Babúját a Tábláról eltávolították, avagy - önmaga által is elismert módon - reménytelen helyzetbe került, avagy ha a Játékot bármilyen más okból hivatalosan feladta.

## Az oldalválasztásról

Az Oldalválasztás ügyében általában a kihívott Játékos dönt, mindazonáltal a felek megegyezhetnek a sorsolós módszer használatában is. Másrészt házigazdáknak, vendégeket fogadó nemes uraknak illik a választás jogát vendégeiknek, Játékbeli ellenfeleiknek felkínálni.

## A szabályok megszegőiről

Az Ülnökök megvesztegetését, avagy bármilyen más módon történő befolyásolását a Szabályok szigorúan tiltják. Ily eset bebizonyosodásakor az Ülnök címétől megfosztatik, azontúl semmilyen szerepet más Játszmákban nem vállalhat. Az eset kihirdetetik.

A Szabályokat megszegő Játékosok - ha az előre eltökélt szándék, vagy rosszindulat bebizonyosodik - az Ülnökök által kizáratnak, cselekedetük kihirdetetik. Így szégyent idéznek saját fejükre, és le nem moshatják azt semmilyen módon. Magát valamire tartó nemesúr és Játékos azontúl velük szóba sem áll. Összes Babujuk elkobzandó és kivégezendő.

A Szabályok, az Ülnökök és a Játékosok ellen vétő Bábuk - ha az Ülnökök másképp nem döntenek - a helyszínen kivégezendők.

## Játszmafajták és stílusok

Két fő játszmafajtat különböztetünk meg a Bábuk összeállítása szerint. Ezek pedig rendre:

- A Kötött
- Az Urunk kegye szerinti

### A kötött játszmáról

Ebben az esetben a két Játékos összeszokott, kipróbált, gyakorlott Bábukkal lép a Táblára. Kölcsönösen ismerik egymás erősségeit és gyengéit, a másik stílusjegyeit, fogasait. Az elmék nagy harca ez, melynek során a Játékosok megcsillogtathatják mindazon erényeket, mikben bővelkednek. Néhány igazan szenvedélyes nemesúr több Játszmára való Bábút is tart és képez ki udvarában mindezért, hogy egy kihívás se találja készületlenül.

### Az urunk kegye szerinti játszmáról

E Játszmafajtában jóval nagyobb a szerencse szerepe, ezért némelyek nem is tartják összevethetőnek a Kötött változattal. Mások oly nagyra értékelik, hogy szinte csak ilyen Játszmákat játszanak. Némely helyeken mint Urunk akaratának megnyilvánulását, istenítéletet értelmezik és vizsgálják, olykor nagy fontosságú ügyekben is döntve általa. Az előzőekben említett Kötött Játszmától annyiban különbözik, hogy ekkor a Játékosok találmásra kiválasztott, véletlenszerűen verbuvált Bábukkal játszanak, kiknek képességeit sem ők, sem a másik Játékos, de meg maguk a többi Bábuk sem ismerik. Azért Játszma előtt természetesen az Ülnökök és a Biztosítók ellenőrzik a Bábukat, és ügyelnek arra, hogy a Szabályok maradéktalanul betartassanak. Az Urunk kegye szerinti Játékhoz a legtöbb nemesúr Babúit rabszolgapiacokon, elítéltekből, vagy hasonló egyéb módon válogatja. Olykor a Játékosok együtt teszik ezt, ily módon szinte már a nyitólépés megtétele előtt elkezdve a nemes versengést.

E két fő stílus mellett egyesek néhol módosítva, új szabályokat bevezetve is játsszák ezt a nemes Játékot - példának okáért nem emberi fajzatokkal helyettesítvén egyes Bábukat, avagy a megengedett mérgek körét kiterjesztve. Ám mivel ezen módosítások az eredeti Szabályzat ellen valók,

igazi Játékos nem él velük, ilyen Játékban részt nem vesz.

Megint mások Csapatokba tömörülve, egy-egy nevéhez nem méltó nemes vezetésével járják a világot, és hivatalos, pénzdíjas Játzmákat játszanak bárkivel, aki hajlandó rá, és képes kiállítani egy Csapatot. Az ilyen Játék szintűgy nem méltó nevére; közönséges, kereskedőknek való dolog csupán.

1"	1 szegmens
1'	1 kör
1 öl	1 m
1 hüvelyk	2 cm
testőrkard	fejvadászkard

\*Varázshasználó = t.k. boszorkánymester

## Kiegészítés a Menzini-sakkhöz

### Kiegészítések, javaslatok a Menzini-sakk MAGUS-beli játszásához

Ezen kiegészítés a Menzini-sakk Bábura vonatkozik, azok szintjét, képességeit taglalja. Nem kívánja a Játék eredeti szabályait semmiképpen sem módosítani. A képességeket mindenkor dobjuk a Bábuk kasztjának megfelelően vagy alkalmazható a 35 pontos szabály is (valamelyik R-ból, a kalandmodul bajnokság kapcsán írtak róla). A 35 pontos karakteralkotásnál mindig ügyeljünk arra, hogy az Úrnő "szépséges asszonyszemély" a szabály szerint. A képességek kidobásánál előfordulhat, hogy valamelyik Bábu, akinek pedig a játékban erre joga lenne, nem képes pszit használni. Hogy az ilyen esetekben mi történjen, azt a játékosokra bízuk. A pszi használatának lehetősége miatt esetleg szükségessé válhat, hogy a játék levezetésében két játékos között egy játékvezető segítse. A képzettségeket, harcértékeket, életerőt és fájdalomtűrést mindig a szintnek és a kasztnak megfelelően számítjuk, illetve dobjuk. A szinteket illető tárgyalásnál külön beszélünk a kötött és a Ranagol kegye szerinti játzmákról.

### Kötött Játzma

Osszuk a Bábukat három csoportba. Az elsőbe tartoznak az Úrnő és a két varázshasználó, a másodikba a Lovag és a két Testőr, a harmadikba

pedig a Katonák és a két Számszeríjász. Az első csoport tagjai képesek mágiát használni, tegyük fel az egyszerűség kedvéért, hogy mindannyian legalább azon a szinten, amit a Játék szabályai megengednek. Ekkor a szintjüknek és a képességeiknek a mágiahasználatra vonatkozó aspektusa nincs, annál inkább a harcértékekre és az életerőre. A három Babúra összesen 21 szintet oszthatunk szét, természetesen az Úrnő legalább 7., a Varázshasználók legalább 5. szintűnek kell legyenek. Az Úrnő kasztja egyenlőre boszorkány, a Varázshasználóké boszorkánymester, bár a szabályok nem tiltják a varázslók alkalmazását sem. A második csoportba a komolyabb fegyveres erőt képviselő "tisztok" kerültek. A Lovag kasztja szerint lovag vagy nehézvertes harcos; gladiátor ne legyen. A Testőrök természetesen fejvadászok. Szintjük összesen 16. Opcionális szabály: csoport egyik tagjának szintje sem lehet 8-nál több. A harmadik csoport tagjai harcosok lehetnek (a Katonák esetleg fejvadászok is), Összes szintjük 28. Opcionális szabály: a csoport egyik tagjának szintje sem lehet 6-nál több. Amikor harcosokról beszélünk, akkor a M-ban leirt harcost értjük alatta, nem pedig a HBG-ban<sup>1</sup> leirt iskolák valamelyiket.

### Ranagol kegye szerinti játzma

Ennek az előkészítése kétség kívül több munkát ad. Itt a képességeket minden esetben dobni kell. Ha valaki emiatt nem tud pszit használni, hát nem tud, végül is ilyen a szerencse. A szinteket a következően határozzuk meg. Minden Bábuhoz rendelünk egy alapszintet, majd mindegyikre dobunk k6-tal. Ha a dobás értéke

- 1: 2-vel csökkentjük az alapszintet.
- 2: 1-gyel csökkentjük az alapszintet.
- 3-4: az alapszint nem változik.
- 5: az alapszinthez 1-et hozzáadunk.
- 6: az alapszinthez 2-t hozzáadunk.

Az Úrnő alapszintje 8, a Varázshasználóké 5 (varázslók esetén 5 illetve 4), a Lovagé 6, a Testőröké 5, a Számszeríjászké 5, a Katonáké 2.

<sup>1</sup> HBG = Harcosok, Barbárok, gladiátorok

Természetesen, ha valamelyik Bábu a neki megengedettnél kevesebb mágikus hatalommal vagy psziponttal lép a Táblára, ez nem ütközik a szabályokkal. Ekkor - a rabszolgapiacra való beszerzés miatt - a HBG kiegészítőben megjelent alkasztok is alkalmazhatóak, mondjuk készítsünk táblázatot és dobjuk ki k100-zal. Természetesen mindkét játékos ugyanazon táblázat alapján dob ilyenkor.

### Szerencsejátékok

"Quidam ludunt, quidam bibunt,  
quidam indiscrete vivunt.  
Sed in ludo quid morantur,  
es his quidam denudantur,  
quidam ibi vestiuntur,  
quidam saccis induuntur."\*

(\*Ki kockát vet, ki iszogat, játékból ki egy sem marad. Ki kockáztatja szerencséjét, könnyen elveszíti pénzét, másoknak a vagyont hozza, pénzzel áldja meg a kocka.)

- szól a profán dal szerte Dél-Yneven, de jócskán akadnak északon is, akik szeretik a megénekelte italt és játékot. Nem csoda, hiszen nincs is ember, aki soha nem játszik.

Talán nem véletlen, hogy minden játékok közül is a legnagyobb keletje a szerencsejátékoknak van, hiszen ezek azok, ahol mindenkit csábít a könnyen szerzett aranyak reménye. Nem csoda hát, ha szerte a világon számtalan lehetőség nyílik a szerencse megkísértésére.

A délvidék - főleg a Gályák tengerének melléke - kedvelt kockajátéka a baesh. Ehhez két közönséges hatoldalú dobókocka szükséges. A játékosok körbeülnek az asztal és sorban dobnak. Aki dobott, nem fedi fel dobását, hanem a tőle jobbra ülőnek megmondja, mennyit mutatnak a kockák. Nem a dobás összege számít, hanem a róluk leolvasható kétjegyű szám, úgy, hogy mindig a nagyobb van elől. Azaz, ha valaki dob egy kettest és egy négyest, az negyvenkettő (és nem 24!). A dupla dobás (pl. két hármast) értékesebb, mint az összes szám, a huszonegy pedig

értékesebb mindennél. A játék ezután a következő: az első ember dob egyet a két kockával és megmondja, hogy mennyit dobott. A következőnek muszáj nagyobbat dobnia ahhoz, hogy nyerjen. Persze ez nem mindig lehetséges, éppen ezért van, hogy a dobást nem mutatják meg, mert az illető blöffölhet is. Tehát akár sikerült nagyobbat dobnia, akár nem, mindenképpen nagyobbat fog mondani. A következő játékos azután eldönti, hogy ezt elhiszi-e vagy sem. ha elhiszi, neki kell nagyobbat dobnia az előzőnél és ezt a következő játékkal elhitetni. Ha nem hiszi el, két eset lehetséges. Ha az előző játékos blöffölt, akkor nyer, ha viszont igazat mondott, veszít. A dobás mindig körbe jár, és addig kell nagyobbat dobnia, míg valaki azt nem mondja, hogy nem hiszi. Ekkor újabb kör kezdődik.

A **baesh** esténként majd minden kocsmában megtalálhatjuk, a városállamoktól egészen a Kereskedő Hercegségekig. Két ember is elég hozzá, de általában négyen-ötten játsszák. Ha valaki csatlakozni akar, általában szívesen fogadják.

Az ilanoriak kedvelt szórakozása az **asztragalosz**, a kecske vagy juh csuklósontjából készített dobókocka. Ez nem a hagyományos értelemben vett kocka, hanem egy négyoldalú test, tetraéder, de még annak is szabálytalan. Éppen alakjuk miatt nem egyforma eséllyel esnek ugyanarra az oldalukra. A nagyobb, lapos oldalra a legtöbbször, az egy pont. A homorú oldal ér három pontot, a kicsi, domború négyet, míg a keskeny, öblös oldal hat pontot ér. A legegyszerűbb játékban az számít, ki dob két kockával többet. A bonyolultabban előre be kell jelenteni, mennyit fog dobnia az ember, és attól függően, hogy mennyit mondott és hogy milyen pontosan találta el, kap pontot. A végén itt is az nyer, aki a több pontot szerzi. Az asztragalosz szinte csak Ilanorban, Yllinorban és a Dwyll unió északnyugati tartományaiban ismert játék.

A toroni, abasziszi lebuajok többségében az **alea talus** nevű kockajátékot üzik, amely a Quiron tenger mellékén mindenfelé igen nagy népszerűségnek örvend. Ezt vagy szabályos tetraéderrel, vagy hatoldalú kockával játsszák. Itt sem az dönt, ki dob többet, hanem hogy milyen kombinációk jönnek ki. Minden kombinációnak saját neve van, az egyes kombinációkon belül a pontok összértéke dönt. A kombinációk: négy különböző a császárdobás, három különböző a herceg, két-két egyforma a katona, három egyforma

a paraszt és négy egyforma a kutyadobás. Aki például négy darab egyest vet, biztos vesztes. Ha az alap tétet valaki megemeli, az dobhat egy másik egy, kettő vagy három kockával. Természetesen ilyenkor a többiek nem kell hogy emeljék a tétet, ha meg vannak elégedve dobásukkal. Egy kocka kétszeres, két kocka négyszeres, míg három kocka hatszoros emelést kíván. Összesen három kockát lehet egy körben újradozni, ezt lehet egyszerre vagy egymás után háromszor ugyanazt. Egy kör addig megy, míg mindenki élt újradozási lehetőségével, aki akart.

A dzsádok kedvelt játéka az **al hamáma**, azaz a galamb. Ehhez a játékhoz három darab szabályos hatoldalú játékkocka kell, két fekete és egy fehér. A fehér játssza a galambot, míg a feketék a macskák. Két vagy három ember kell a játékhoz, az egyik a galambbal, a másik vagy a másik kettő a macskákkal. Először a galamb dob, aztán a macskák. Ha legalább az egyik macskának sikerült nagyobbat dobnia, a galambot elkapták, és a galamb játékos a fizet annyit, amennyit a fehér kocka mutat. Ezt a nagyobbat dobó macska kapja. Ha egyforma a dobásuk, osztoznak rajta. Ha nem sikerül elkapni a galambot, a macskák fizetnek annyit, amennyivel kevesebbet dobtak a fehérnél. Például, ha a fehér kocka ötöt mutat, míg a feketék hármat illetve kettőt, akkor a két macska fizet kettőt, illetve hármat a galambnak. A dzsádok gyakran játsszák az **al hamámá-t**, de mivel legfeljebb három ember játszhatja, nehéz beszállni a játszmába.

Északon, Haonwellben és környékén különös dobókockát használnak: tizenkét oldaluk van, azaz szabályos dodekaéderek. A különböző oldalakon a számok sorakoznak egytől tizenkettőig. A haonwelli az egyetlen kocka Yneven, amelyre nem pontokat vésnek, hanem magukat a számokat írják fel. Gyakran hármasával hordják ezeket a kockákat, mert ennyi kell a **doda** nevű játékhoz. A játék több formája ismert, a legegyszerűbb esetben a dobott számok összege számít, három egyes mindig veszít, három kilences mindig nyer. A bonyolultabb változatban az **alea talushoz** hasonlóan különböző kombinációk szerepelnek, de legértékesebbek mindig azok, amelyekben a kilences megtalálható. A játék lényege, hogy a kapott számokat összeadva és kilenccel elosztva mennyit kapunk maradékkal, ugyanis ennyi pontot kap a játékos. Ha maradéktalanul osztható kilenccel, az kilenc pont. Ha valaki kilencest dob, az magában kilenc pont és nem számít bele az összegbe.

A kockák rengetegféle anyagból készülnek szerte a világon. Van ahol fából, van ahol fémből, de talán a legelterjedtebb a csontból készült kocka. Néhol készítenek agyagból is kockákat, de ezek sokkalta rosszabbak, mint csont vagy fa társaik.

Kártyát is gyakran vetnek Ynev népei, de az inkább a gazdagabb, műveltebb rétegek szórakozása, így hát kártyást ritkábban látni a falusi kocsmákban, bár akadnak szép számmal. A legelterjedtebb mind közül a **Talitha** kártya, ami elsősorban jövődőlésre használatos és egyes tájakon misztikusnak tekintik, máshol azonban egyszerű játékeszközként átment a közéletbe.

A **Talitha** szabályai igen bonyolultak, talán már nem is igazi szerencsejáték, leginkább az általunk ismert bridge-re hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt huszonegy különböző adu van, mind más és más értékkel.

A gyakoribb, közemberek által is inkább használt kártya a **septor**, ami három színből - sárga (arany), kék és vörös - áll, jelképezve a három égitestet, a napot és a két holdat. Mindhárom színből hét-hét számozott lap van. A **septorral** több különböző játékot játszanak, az egyszerű huszonegyezéstől egészen a bonyolult **tercerig**.

A **tercer** lényege, hogy a huszonegy lapot szétosztjuk három ember között. Az egyikük kezd és lerak egy tetszőleges lapot. Erre bárki, akár ő is ráteheti - sőt rá kell tennie - a nagyságrendben következő két lapot, természetesen ugyanabból a színből. Aki a harmadik lapot rakta, azé az ütés, azaz az teszi el a tercet és az hívja a következő lapot. Mivel a hetesnél nincs nagyobb, így nem is lehet belőle tercet csinálni, ezért akinél hetes van és sorra kerül az azonnal kiteszi a hetest, ami a kezdőlap, de egyben a befejező is, tehát az ütés az övé, hívhat egy új lapot. Ha egy tercet befejezetlen marad, mert a véglap már kiesett, akkor a tercet állhat két, de akár egy lapból is. A győztes az, akinek előbb fogynak el a lapjai, a vesztesek pedig annyit fizetnek, ahány lap a kezükben maradt.

Amióta léteznek szerencsejátékok, azóta léteznek csalók és hamiskártyások is. A M.A.G.U.S. játérendszerében külön képzettségként tanulhatja bárki a csalást, ami



nem csak a közismert kártyajátékokra, de a legtöbb kockajátékra is vonatkozik. Persze ha valaki életében először játszik valamit, abban nem biztos, hogy elsőre sikerül csalnia.

A csalók igen sok módszert ismernek. A kockákat a leggyakrabban cinkelik - azaz egy kis nehezéket ütnek be az egyes alá, amitől a kocka sokkal gyakrabban dob hatost. Természetesen ez nem mindig előny, hiszen jócskán van olyan játék - például az **alea talus** is - amelyben nem számít a pontérték, csak a kombináció. Az ügyesebb és ravaszabb szerencsejátékosok dobás közben vagy után apró, észrevétlen mozdulattal "megigazítják" a kockákat. Ezt kivédendő vezették be jobb helyeken a pohárból dobást, ahol egy kemény bőrpohárból kell a kockákat eldobni.

A kártyajátékokban is rengeteg lehetőség adódik a becstelen játékokra. Jelölt lapok, ingujjba csúsztatott aduk, előre elrendezett paklik, villámgyors osztás, mikor a hamiskártyás úgy cseréli ki a lapokat, hogy áldozata nem is gondolna rá és még sorolhatnám.

Természetesen a csalókat sehol sem szeretik. A legtöbb államban törvények védik a becsületes játékot, de még Toronban is megjárhatja, aki nem tisztán játszik, ha másképp nem, hát megverik a becsapottak. Egy biztos. Abban a kocsmában vagy fogadóban, ahol kiderült a csalás, a csalóval senki sem fog leülni játszani. Egyes országokban, ahol a szerencsejáték szinte már állami intézmény, nagyon szigorúan büntetik a becstelenséget. Az északi szövetség országaiban például a kockát átütik a lator tenyerén. A dzsadoznál a hamiskártyás egy ujja bánja, ha rajtakapják. Más államokban viszont - így például Shadonban - tilos a kocka vagy kártyavetés, mert azokat Ranagol mesterkedéseinek tartják, az emberi lélek megkísértésére.

Létezik még a fentiekén kívül egy másik, szintén közkedvelt hazardjáték is, mégpedig a fogadások különböző versenyekre. Szerinte Yneven, ahol csak gladiátori játékokat rendeznek, mindenütt

rengeteg szerencsejátékost találunk, mind-mind megannyi biztos tippel, hogy ki is lesz a nyertes. Abasziszban, az ifini játékokon a fogadás a nagykirály monopóliuma. A verseny előtt napokkal már állnak a sátrak, ahol bárki fogadhat. Toronban elvileg bárki köthet fogadásokat, gyakorlatilag azonban néhány orgyilkos klán kezében összpontosul ez is, és a toroni embervadászok nem szeretik a szabadúszókat.

A gorvikiak egész más versenyeken fogadnak. A legtöbb kocsmá pincéjében van patkányverem, ahol kifejezetten erre a célra tenyésztett óriási patkányok viaskodnak egymással a szurkoló tömeg nem kis biztatása közepette. A harcba a vesztes biztosan belepusztul, de előfordul, hogy a győztes sem éli túl sokkal az ellenfelét. Ezek között a patkányok közt nem ritka az ötven-hatvan centiméter hosszú példány sem, amik megfelelően felingerelve akár az embernek is nekiugranak.

Az itt leírtakon kívül persze még számos játékon üznek szerinte Yneven. Km-ként bátran kitalálhatsz vagy átvehetsz bármilyen játékot ezeken túl, hisz ezek csupán ízelítőül szolgáltak.

## Sportok

Az emberekre leginkább jellemző, de más ynevi fajoknál is megtalálható a versengés békés módja, a sport. Egyes kultúrákban (pl.: nomádok) a bajnokokat dicsőség övezi, a versenyek különös jelentőséggel bírnak, és sokan egész évben készülnek a nagy megmérettetésre.

Álljon itt egy pár versenyszám, a legismertebbek közül (azoknak, akik szeretik a kockadobálást :-)).

## Úszás

Csak úszás képzettséggel rendelkező karakterek vehetnek részt benne.

Minden körben a karakter dob k10-en (ha úszás mf-je van, akkor 2k10-en dob), és ehhez hozzáadja a gyorsasága tíz feletti részét. Ennyi ynevi lábat tett meg egy kör alatt. Állóképesség-próbát (ÁKP) tesz, és ha elrontotta, gyorsasága és állóképessége is csökken eggyel. Minden elrontott ÁKP csökkenti eggyel a Gy és ÁK tulajdonságokat. Ha bármelyik tulajdonság háromra csökken, a karakter lemerül, és ha nem húzzák ki, belefullad. Ha a haladásra dobott érték (k10 + Gy tíz feletti

része) 0 vagy kisebb, a karakter kénytelen feladni a versenyt. Vagy 100-200 láb megtételéig, vagy pár körig tart a verseny.

### Futás (sprint)

Mindenki részt vehet benne, két körig tart

Az egy kör alatt megtett távolság így számoltatik (lábban):  $k10 + \text{gyorsaság} * 3 + k10$  ha van futás Af, és még  $+k10$  ha van futás Mf. Itt is kell ÁKP-t tenni, aki elvéti, a gyorsaságából annyit veszít, amennyi a rontás mértéke. Még egy kört tesznek (az új értékekkel), majd akinek a legtöbb láb jött ki, az nyerte a versenyt.

### Futás (távolsági)

Mindenki részt vehet benne

Az egy kör alatt megtett távolság így számoltatik (lábban):  $\text{gyorsaság} + k10$ . Itt is kell ÁKP-t tenni, de akinek futás képzettsége van, az az első pár körben mentesül a próba alól (Af esetén annyi körig, amennyi az ÁK tíz feletti része, Mf esetén amennyi az ÁK). Aki elvéti, a gyorsaságából annyit veszít, amennyi a rontás mértéke, állóképességéből pedig egyet. Még néhány kört tesznek (az új értékekkel), majd akinek a legtöbb láb jött ki (vagy eléri a megtenni kívánt 200-400 lábat), az nyerte a versenyt. Itt is érvényesül a negatív módosítók halmozódása, és aki nem vigyáz, holtan eshet össze (ha bármelyik képessége nullára csökken).

### Célbalövés

A résztvevők 25, majd 50 lábról adnak le 3-3 lövést (egyszerű célzó támadás), egy céltáblára. A céltábla közepe 100, a következő kör 80, a harmadik 60 és a szélső kör 40 VÉ-vel rendelkezik. Ehhez

hozzá kell adni a távolságot (az első sorozatban  $+25$  VÉ, a másodikban  $+50$  VÉ), és a célzott támadás értéke mutatja meg, melyik körbe talált a versenyző.

A középső körben lévő találatok 10, majd rendre 7, 4, 2 pontot érnek. Akinek a hat lövésből legtöbb pontja van, az nyeri a versenyt.

Ha valaki a céltábla mellé lő, egyes helyeken kinevetik, máshol azonnal kizárják a versenyből.

Hasonló módon lehet célbadobás törrel, vagy bármi mással. Itt a VÉ módosító lehet mondjuk  $+40$  és  $+70$ .

### Íjászat és tördobás

Célzás gyakorlása. Az nyer, aki eltalálja a célt, vagy JOBBAN találja el. Játshatják pénzbe is. A céltábla: 3 koncentrikus kör, az átmérők rendre 5cm, 15cm, illetve 35cm. A céltáblát felerősítik egy fara, falra, bárhova.

Lehet felakasztani egy faágra, és meglengetni, mint egy ingat!

Távolság	Mellé	Külső	Középső	Belső kör
10 méter	< 45	< 60	< 75	< 90
20 méter	< 55	< 70	< 85	< 100
30 méter	< 65	< 80	< 95	< 110

Íjászatnál a táblázatban feltüntetett értékeket kell eltalálni Célzó Dobással. Tördobásnál  $+30$  VÉ-t kell eltalálni Támadó dobással. Ha mozog a céltábla, akkor  $+20$  VÉ-t adjunk hozzá.

#### K100

#### Esemény íjászatnál

#### Esemény tördobásnál

01	A nyílvessző leesik az idegről	Elejti a tort
02	Az új húrja elszakad	Elvágja a kezét dobás közben
03	Eltalálja a céltábla felfüggesztését a céltábla leesik	
04-97		
98	A céltábla közepét találja el	
99	A céltábla közepét találja el, k3 nyílvesszőt / tört lever	
00	A céltábla közepét találja el, k6 nyílvesszőt / tört lever	

## Szkander

Mindkét résztvevő dob k10-en, hozzáadja az erejét, és akié a kisebb, annak az irányába mozdul ki a két kéz, tehát az ellenfél eggyel elnyomta a kezét (azonos értékek esetén semerre). ÁKP következik, aki elrontotta, levon az erejéből egyet. Az állóképessége mindkét félnek 3 körönként csökken eggyel, az ÁKP elrontásától függetlenül. Ha valakinek az ereje 10 alá csökken, vagy ha az ellenfél hattal elnyomta a kezét, veszít.

## Lovasbravúr

A nomádok kedvelt játéka, csak lovaglás képzettséggel rendelkezők játszhatják.

Különböző, egyre nehezebb figurákat kell bemutatni a vágató ló hátán. Ez a MAGUS-ban úgy néz ki, hogy a résztvevők ügyesség-próbát tesznek, és aki elrontja, leesik a lóról (dobhatja az esés-próbát, stb.), aki megdobja, versenyben marad. Akinek lovaglás mf-je van, két próbát dob, és a kedvezőbb számít. A következő körökben módosítják a nehézséget (-1-gyel dobnak próbát, stb.), míg végül csak egy versenyző marad lovon.

## Lovagi tornák

1 Yneven is vannak civil lovagrendek, bár többségben vannak a vegyes tagságúak, ahol a paplovagok az irányítók. A civil lovagság képe a M-ban nem eléggé kiforrott, én nem érzem eléggé éltszerűnek. A paplovagok árnyékában léteznek csak, hiszen már a rendjeik is vallási alapon szerveződnek. Talán a S majd segít ezen. Mindenkeppen jó lenne, ha hoznának néhány példát.

2 Az egyházi jellegű ynevi lovagrendek mindenki által széleskörűen ismertek, erről nem is írnék többet.

3 Bizonyos lovagok valamiért kiszakadtak a rendjükből, vagy nem is renden belül kaptak a lovagi neveltetést, hanem a földi módi szerint. Ők azok, akik

az középkori földi lovagképnek legjobban megfelelnek, akik életének sarokköve a lovagi becsület.

## Lovagi torna Yneven

Itt megfordítom a sorrendet.

A magányos, (rendi) háttér nélküli lovag a leggyakoribb szereplője a lovagi viadaloknak.

Bizonyos egyházi jellegű lovagrendek nem tiltják tagjaiknak a lovagi megmérettetésen való részvételt. A tiltást persze nem szó szerint kell érteni, inkább olyan renden belüli közmegegyezés.

A civil lovagrendek közül a vallási rendekhez kötődőek azokhoz hasonló szabályok szerint élnek, a többiek minden további nélkül részt vesznek ilyen tornákon, sőt maguk is bizonyára szerveznek ilyeneket, illetve közülük a legtapasztaltabbak gyakran segédkeznek lovagi tornák lebonyolításában.

## Egyéb esetek:

- A rendek szervezhetnek renden belüli tornákat, módosított szabályokkal, részben a tehetségesek kiválasztására, részben a harcokészültség fenntartása érdekében.
- A renden belül magas pozíciót betöltő lovagoknak a rend megtilthatja a lovagi tornákon való részvételt, hiszen itt életet is veszítheti a rend nélkülözhetetlen tagja. Bevett gyakorlat, hogy amennyiben az ilyen lovag kihívást kap, a rend állít helyette bajnokot, amelyet csere ellen a kihívónak semmi kifogása nem lehet. -A lovagság mint kaszt csak a játékos számára létezik. A karakternek csak megvan hajlama, tudás, képessége ahhoz, hogy részt vegyen egy lovagi tornán. Vagyis a lovagi tornán való részvétel részben képzettségek meglétéhez is köthető (ezzel már el is megyünk a képzettség alapú rendszerek fele).

## Melyek ezek a képzettségek?

- fegyverhasználat - nehézlovas kopja ess lovagkard / pallos / kétkezes
- kard / kétkezes csatabárd,
- nehézvértviselet,
- pajzshasználat,
- lovaglás,

- etikett,
- heraldika.
- Legalább Af, de lovaglásból nem árt a Mf.

Ezen az alapon egy nemesi származású harcos is indulhat lovagi tornán (a nemesi származás előfeltétel, paplovnak tudnék elképzelni nem nemesi származásút, de az meg nem nagyon fog lovagi tornára járni, legfeljebb csak a rendi címerrel ;)), hiszen a rangja, neveltetése, képzettségei megvannak hozzá. Tipikus példa a HGB-ből a predoci vertes. Ugyanakkor az ordani főnix, hiába kapja a tulajdonságait a paplovag szerint, soha nem engednék be lovagi tornára.

Vegyük sorba akkor a paplovagokat, hogy melyik hogyan viszonyul a lovagi tornához. Ez a felsorolás NAGYON szubjektív, vagyis minden szempontból az én véleményemet tükrözi, vagyis köztöködni nem érdemes, csak akkor írjatok, ha nagyon nagy butaságot írtam.

**Domvik:** Igen, nagy hagyományai vannak, bar elsősorban Shadonban küzdenek shadoni lovagok ellen. Cél a megmérettetés. Egy győztes dicsőséget szerez családjának, rendházának.

**Ranagol:** Gorvikban persze. Talán a kevés olyan eset egyike, amikor egy ranagolita nem csellel és aljassággal, hanem vassal és erővel akar a vele szembenálló fölé kerekedni. Szinte kizárt, hogy más nemzetiségű lovagot is ennyire tisztelne.

**Ranil:** Rendházak között esetleg.

**Darton:** Darton (és nyomában lovagjai) örömeiket lelik a lovagi tornaszerű mókákban. Az már más kérdés, hogy az a szerencsétlen miként vélekedik, aki a sorompó túloldalára került. A legtöbb esetben a tornák rendezői elérik valahogy, hogy a Túlvilág urának lovagjai ne kerülhessenek a porondra. Néha arannyal, néha más eszközökkel...

**Dreina:** Dreina lovagja a rend betartását, a pyarroni értékek védelmét tekintik a maguk legfőbb céljának. Ehhez sokszor szükséges a pártatlanság, a különállás, az eseményektől való távolság. Ezt pedig nehéz úgy elérni, ha az ügy képviselője maga is ott

izzad a sorompók között azzal a nemes úrral szemben, aki ellen akar a következő napon hivatalosan fellépnie kellene. A tekintély megőrzése bizony fontos szempont. Ha valaki nem képes maga állni becsületéért a sorompók közé, bízvást fordulhat a Dreina-rendházakhoz segítségért.

**Krad:** A tudományok atyjának szolgai ritkán bocsátkoznak ilyen küzdelmekbe, viszont ha egy ritka fóliáns tulajdonlásáért kell vívni...

**Orwella:** Orwella követői jobb híján amúgy is gyakran adjak ki magukat egyszerű lovagnak, számukra is magától értetődő lehet egy lovagi tornán való részvétel. Lényüket persze nehezen tagadják meg, ezért minden aljasságot képesek elkövetni, amit csak biztonságban megtehetnek.

**Uwel:** Uwel lovagjai máskor is egyedül indulnak feladataik elvégzésére. Nem idegen nekik a szemtől szembe küzdelem. Igen lovagias ellenfelek

?

Szerző: Randon

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikkhez felhasználásra került a Menzini sakk (Yardain, Mlista), a Kiegészítések a Menzini sakkhoz (Riandel Brouwick, Mlista) és az Ynevi játékok (Szeles Csaba, Mlista) című írások, a forrás vagy eredeti szerző nevének feltüntetése nélkül. Az „Íjászat és tőrdobás” fejezet az Időtöltések (Mark, Mlista) cikkből való, a forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.