

Síkok A Pozitív síkok

FÖLDRAJZ

Ezen síkok energiáit a jóság és becsületesség építik fel, táplálják és alkotják. Ezeken a síkokon nincsenek olyan értelemben vett istenek, mint mondjuk Yneven, de minden lény hisz valamiben: a jóság hatalmában. Általánosan jellemzik a világos fények és az örök világosság, mivel a három nap közül az egyik mindig az égen van. Ha mégis lemenne, akkor a síklakók küldetésre indulnak a világ többi síkjára, mert tudják: túlságosan is elszaporodott a gonosz.

A lakók mindig beszédesek, készséggel segítenek a jó istenek paplovagjainak, papjainak, vagy akárkinek, akiknek jellemében megtalálható az élet domináns jellemként (Élet; Élet,Rend; Élet,Káosz) Gyakorta fegyverrel hirdetik a jóságot, s nem egyszer figyeltek meg mágiával harcoló egyedeket is. Általánosan jellemzi őket az, hogy sugáznak belőlük a jóság s a hatalalom, ami bátorságot önt minden lény szívébe, akinek jelleme a fenti háromba tartozik, s elbizonytalanítja az ellentétes jellemeket és néha még sebzi is a halál jellemű ellenfeleket. Ezek a hatások 15 módosítót jelentenek pozitív vagy negatív irányban a harcértékekre illetve 1d3/kör kábító Fp sebzést jelentenek a gonosz ellenfeleknek.

Leggyakoribb lények az ún. „mennyeiek”, akik kemény harcosok és/vagy varázshasználók, akik a síkok között járhatnak pusztítva a sötétség szolgálait.

Egyéb „szörnyek” is élnek a síkokon, akik csak kivételes alkalmakkor találhatóak meg az Elsődleges Anyagi Síkon (a couatl és a ravid). Ebben a leírásban részletes képet alkotnék a mennyei lények néhány fajtájáról és az imént említett „szörnyekről”. Feltűnhetnek ezeken kívül még a félmennyei lények is, akik az Anyagi síkokon a leggyakoribbak, és szigorúan NJK fajok. Lássuk elsőnek a lények statisztikáit és egyéni képességeit!

Coutal

Kezdeményező érték: 50

Támadó érték: 100

Védő Érték: 180

Célzó Érték: 30

Sebzés: K3+6 (harapás) 2/kör vagy mágia

Életerő pontok: 60

Fájdalomtűrés pontok: 120

Asztrál ME: 100

Mentál ME: 100

Méregellenállás: immunis

Psz: kyr 10

Psz: pont: 77

Max. Mp.: 140

Intelligencia: kimagasló

Szépességéről, mágikus hatalmáról és erényeiről ismert és legendássá vált lény. Intelligenciája és jósága miatt tiszteletnek és megbecsülésnek örvend mindazon területeken, ahol a jóság a meghatározó filozófia, és a lény megtelepszik egy időre.



Egyike a legszebb lényeknek. Teste egy kígyóé, de a hátán a szivárványszín szárnyak igazán lenyűgözővé teszik. A teste úgy 4 méter hosszú, szárnyai kiterjesztve 5 méternyiiek. Beszélnek a Közös, a Sárkány és a Mennyei nyelveket, de telepátikus képességgel is rendelkeznek. A couatl képes telepátiával kommunikálni akármilyen hosszán pszí-pont felhasználása nélkül

Varázsolhat a papi Élet és Lélek szférákból, továbbá a varázslói mágiát is alkalmazhatja a nekromancia kivételével. 3 szegmensnyi cselekedetként képes érzékelni a jellemeket Mp ráfordítása nélkül, nincs a hatások ellen Me. Képes két környi koncentrációval síkkaput nyitni a jószág bármely síkjára továbbá az Anyagi síkok bármelyikére. Alakot tud váltani Mp ráfordítása nélkül. Akármivé átalakulhat, ami 4 méternél kisebb. Ismeri minden Yneven ismert és valaha is használt (beleértve a crantait és a godonit) varázshasználati módszert (de nem mindet tudja használni és egyiket sem tudja oktatni); és a következő képzettségekkel bír: Herbalizmus Mf; Vadonismeret Mf; Történelem-, és Legendaismeret Mf.

Harapása 4. szintű idegméregként viselkedik, sikeres Méregellenállítás esetén az áldozat k6-ot, sikertelen Me esetén 3k6-ot sebződik – ez átcsúszhat Ép-be. A couatl 2k6+12 sebzést okozhat, ha sikeres támadódobást tesz. Ezzel kipréseli ellenfeléből a levegőt, akit a fulladás is veszélyeztetni fog.

Lillend

Kezdeményező érték: 40

Támadó érték: 60

Védő Érték: 135

Célzó Érték: 30

Sebzés: K6+4 (kard) 1/kör és 2K6+2 (farok) 1/kör, az előbbivel azonos körben is.

Életerő pontok: 35

Fájdalomtűrés pontok: 90

Asztrál ME: 90

Mentál ME: 90

Méregellenállítás: 15

Pszí: pyar 7 (Mf)

Pszí pont: 43

Max. Mp.: 49

Intelligencia: 17

Leginkább ember vagy elf nőre emlékeztet (ritka esetben férfira), de az alteste egy sokszínű kígyóé, madárszerű, tollas farokkal. A tipikus lillend

úgy 7 méter hosszú a fejétől a farkáig. Imádja a zenét és a többi művészetet. Az arany és még az étel is kevesebbet jelent számára, mint egy dal, egy történet vagy más mestermű. Ugyanígy egy mestermű elpusztítása vagy a mester veszélyeztetése különösképpen feldühíti. Haragját sokan félik, bár gyakran csak a kedvenc művészete ellenségeivel harcol. Mindemellett nagyon szereti az érintetlen vadont, mert a saját síkjának erdőire emlékeztetik. Időnként csak azért jelenik meg Yneven, hogy otthonához hasonló erdőt keressen. Ugyanígy védelmezi az ilyen területeket, miknt a művészeket. Előfordul, hogy időnként szövetséget köt elfekkel, hogy együtt vegyék fel a harcot a gonosz ellen. Néha többen is megjelennek ugyanazon a területen, hogy védelmezzék az erdőt. Beszélnek a Mennyei, a Pokoli és a Közös nyelvet.

Alapvetően békés teremtmény, hacsak nem bosszút állni érkezett Ynevre. Ekkor hihetetlen vadságot mutat. A varázslataival és a különleges képességeivel zavarja össze ellenfeleit mielőtt közelharcba bocsátkozna. Ha többen vannak, akkor előre megbeszélte stratégia szerint harcolnak. Tulajdonságaik a következőképpen mutatnak, számokban kifejezve: Erő 20, Ügyesség 17, Gyorsaság 18, Állóképesség 15, Szépség 18, Intelligencia 17, Akaraterő 16, Asztrál 16.

Bárdként alkalmazhatja azok mágiáit a fentebb feltüntetett manapont-mennyiségből. Naponta háromszor képes maga körül átláthatatlan sötétséget képezni, amin az infra-, vagy ultralátások sem hatolnak át. Egy legalább 25-ös erejű fénymágia képes feloszlatni a sötétet, a lillend maga persze bármikor megszüntetheti a hatást. Naponta egyszer képes szót váltani a növényekkel és állatokkal – ám ezek a beszélgetések természetesen nem pontosan úgy zajlanak, mint az emberek esetében.

Egy maximum két méter magasságú lényt magához szoríthat egy sikeres támadódobás után, s ezután megszoríthatja. A szorítás 2k6+5 pontnyi Fp-t sebez körönként. Sikeres Erő-próbával ki lehet szabadulni (mód. -4). Immunis a nem-mágikus tűzre és a mágikus tüzek első 20 pontnyi sebzése nem érvényesül ellene.

Lámpás-arkón

Kezdeményező érték: 40

Támadó érték: 25

Védő Érték: 100

Célzó Érték: 60

Sebzés: K6 (fény sugar) 2/kör vagy 1 (érintés, csak Fp) 1/kör.

Életerő pontok: 4

Fájdalomtűrés pontok: - (csak túlütéssel sebezhető és mágikus fegyverek kellene hozzá)

Asztrál ME: 50

Mentál ME: 50

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Pszi pont: -

Max. Mp.: -

Intelligencia: átlagos

Lebegő fénygömbként jelenik meg, ha eredeti alakját használja. Ezen gömbök egy-egy fáklya fényével izzanak. Ezt a fényt csak a lény halála olthatja ki, bár ő maga elrejtheti. Igen barátságos és buzgón siet mindazok segítségére, akik erre kérik. Teste izzó gázgömb, ezért nem képes anyagi segítséget nyújtani, inkább mágikus képességeit vehetik hasznát a kalandozók. Lágú, dallamos hangon beszél a Mennyei, a Mélységi és a Közös nyelvet.

Kevés oka van arra, hogy közelharcba bocsátkozzon ellenfeivel. Általában csak annyira lebeg közel hozzájuk, hogy jóságos aurájába vonja őket, majd fény sugarával támad rájuk. Ez több ellenfél ellen nem kifejezetten hatásos, ilyenkor vagy elmenekül, vagy inkább gyógyítja a sebesülteket a háttérben.

A fény sugar megegyezik a bárdok fókuszált fény nevű varázslatával, de nem kerül mana-pontba, körönként 2x használható és 2k6-ot sebez. A célpontnak tíz méteren belül kell lennie. Aurája, amely minden mennyei lénynek van, szinte sugárzik a jóságtól. A lénytől számított tizenöt méteren belül minden halál jellemű lénynek (elég ha csak szerepel a jellemben a halál, nem kell elsődlegesnek lennie) tudatalatti mentális Me dobást kell tenniük

a hatás ellenében. Akik elrontják a dobást, -40 módosítót kapnak a Té-jükre és támadásaik bizonytalanná válnak, sebzéseik feleződnek. A hatás addig tart, amíg meg nem sebzik a lényt, aki az aurát teremtette. Ha ez nem következik be 1 napon belül, az aura elenyészik. A lámpás arkón aurája immunissá teszi az élet jellemű lényeket (vagy azokat a lényeket, akiknek jellemében benne van az élet) a kővé változtatásra, a vérmágiára, az elektromosságra és a nekromanciára. Ezek a hatások az arkón tizenöt méternyi körzetében értendők.

Kutya-arkón

Kezdeményező érték: 40

Támadó érték: 65

Védő Érték: 100

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+2(saját kard) 1/kör vagy 1K3 (ököl) 2/kör 1K6+3 (harapás) 1/kör.

Életerő pontok: 25

Fájdalomtűrés pontok: - (csak túlütéssel sebezhető és mágikus fegyverek kellene hozzá)

Asztrál ME: 65

Mentál ME: 65

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 80 (SZ)

Pszi: -

Pszi pont: -

Max. Mp.: -

Intelligencia: átlagos

A lény kívülről kidolgozott izomzatú, de kutyafejű embernek tűnhet. Azt kutatja, hogy hol védelmezheti meg az ártatlanokat és a tehetetlen lényeket a gonosz sággal szemben. Széles vállalai és természetes öklei igen hatásos harci képességekkel párosulnak. Erős lábai miatt ellenfelei nem tudnak sokáig menekülni előle. Mindig szívesen veti be magát az örjögő küzdelembe, s elsősorban természetes fegyvereit használja, de néha-néha másfélkezes, szent kardját is előrántja s azzal osztja a halált. Beszélnek a Mennyei, a Pokoli és a Közös nyelvet.

Mindig szívesen veti be magát a harcba. Legszívesebben természetes fegyvereit – öklét és álkapcsát – használja, de néha előhúzza kedvenc kardját is, ami leginkább a lovag és a másfélkezes kard keverékéhez hasonlít. Aurája, amely minden mennyei lénynek van, szinte sugárzik a jóságtól. A lénytől számított tizenöt méteren belül minden halál

jellemű lénynek (elég ha csak szerepel a jellemben a halál, nem kell elsődlegesnek lennie) tudatalatti mentális Me dobást kell tenniük a hatás ellenében. Akik elrontják a dobást, -40 módosítót kapnak a Téjükre mivel támadásaik bizonytalanná válnak, s éppen ezért sebzéseik is feleződnek. A hatás addig tart, amíg meg nem sebzik a lényt, aki az aurát teremtette. Ha ez nem következik be 1 napon belül, az aura elenyészik. Külvilági lévén csak a mágikus fegyverek képesek teljes sebzést okozni neki, a félmágikus fegyverek sebzése feleződik, továbbá a fennmaradó mennyiség első tíz sebzése nem érvényesül, s ezt minden sebzésből le kell vonni. Két sebzés nem adódik össze, tehát ha valaki 5 Ép-t, majd 6 Ép-t sebez a lényre, attól ő nem sebződik semmit, mivel egyik sem haladja meg a tízet.

Képes naponta háromszor örökkön égővé tenni egy természetes vagy mágikus tüzet, akár a Sogon szent tüze varázslat. Képes naponta korlátlan alkalommal egy Ép-t vagy 3 Fp-t gyógyítani valakin, körönként egyszer. Telepatikusan bármeddig lehet vele kommunikálni. Átalakulhat és felvehet bármilyen kutyafarmát (kivéve a mágikus ebekét, mint az elf kutyák és a csendes ebek) egy kör alatt. Kutyafarmában nem tartja meg alapértékeit, hanem fel kell ütni a Bestiáriumot a kutyák bekezdés alatt, s azokat az értékeket kell mérvadóknak venni.

Avoral

Kezdeményező érték: 50

Támadó érték: 75

Védő Érték: 120

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+2 (karmok) 2/kör vagy 2K6+4 (szárnyak) 1/kör.

Életerő pontok: 38

Fájdalomtűrés pontok: - (csak túlütéssel sebezhető és mágikus fegyverek kellene hozzá)

Asztrál ME: 85

Mentál ME: 85

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 80 (SZ), 140 (L)

Pszi: -

Pszi pont: -

Max. Mp.: -

Intelligencia: magas

Magas, izmos embertesttel rendelkezik, de karjai részben hosszú, erőteljes szárnyak. Az avoral szárnyainak közepe táján kicsi kezei vannak.

Amikor összezárja szárnyait, akkor ezek a végtagok nagyjából oda kerülnek, ahol egy hasonló méretű ember kezei lennének. Szinte mindenre hasonlóan képes velük, mint az emberek a saját kezükkel. Az avoral lábai hosszú karmokban végződnek és tollasak, repülés közben madárfarokként használja őket. A mellkasa aránytalanul vaskos és az oldalán erős szárnymozgató-izmok fejlődtek ki. Az arca is viszonylag emberi, haja mégis inkább toll, mint szőr, szemei fénylő aranyszínűek. A csontjai erősek, de üregesek, és így még a legtermetesebb avoral is nagyon könnyű. A látóképességei hihetetlenek, akár 10 kilométerről is jól látja egy tárgy részleteit és azt állítják, hogy száz méterről is képes megmondani egy lény szeme színét. Beszélnek a Mennyei, a Pokoli és a Közös nyelvet.

A földön állva a szárnyaival csap az ellenfele(i) felé, azonban jobban szereti kihasználni a repülési képességéből származó előnyöket, így jobbjára a levegőből harcol. Ilyenkor sziklakemény karmait alkalmazza, s kihasználja hatalmas sebességét és ügyességét (Ügyesség 18). Repülés közben képtelen szárnyaival támadni. Aurája, amely minden mennyei lénynek van, szinte sugárzik a jószágtól. A lénytől számított tizenöt méteren belül minden halál jellemű lénynek (elég ha csak szerepel a jellemben a halál, nem kell elsődlegesnek lennie) tudatalatti mentális Me dobást kell tenniük a hatás ellenében. Akik elrontják a dobást, -40 módosítót kapnak a Téjükre és támadásaik bizonytalanná válnak, sebzéseik feleződnek. A hatás addig tart, amíg meg nem sebzik a lényt, aki az aurát teremtette. Ha ez nem következik be 1 napon belül, az aura elenyészik. Külvilági lévén nem sebzik a nem-mágikus fegyverek, a fél-mágikusak, mint amilyenek az abbit vagy a mithrill, csak sebzésük felét okozzák, és a kidobott sebzésből minden esetben le kell vonni tízet.

Képes 2 Ép-t vagy 6 Fp-t gyógyítani minden körben, Mana ráfordítása nélkül, csupán a nyers, önzetlen jószágát használva. Ötven méteres körzetben érzékeli a mágiát, áradjon akár emberből, tárgyból vagy legyen az egy elsütött varázslat. A mágia mibenlétét meg tudja állapítani, erejét azonban nem. Képes ötvenes erősítéssel alkalmazni a Parancs nevű

papi mágiát, ahogyan a Mágia Szétosztása nevűt is, szintén ötvenes erővel, azaz maximum ötven mana-pontnyi varázslatokat zúzhat szét. Képes tomboló szélvihart támasztani, ami öt körig tart és mindenki a vakharc módosítóival kell harcoljon a körkörösen kavargó portól-kosztól továbbá helyzettől függően akár még sebződhetnek is (Km döntése). Képes alkalmazni a bénítás varázslatot akkora erősítéssel, amekkora az aktuális Ép-i száma. Képes létrehozni egy Csapás varázshoz hasonló hatást napi ötször de körönként maximum egyszer, aminek Té-je 30 és sebzése 4k6. Látja a láthatatlant, amennyiben annak ereje nem haladja meg az aktulis Ép-i számát. Képes napi egyszer mana ráfordítása nélkül Villámcsapást mondani egy halál jellemű lényre (lehet a halál másodlagos is, a lényeg, hogy szerepeljen a jellemben).

Naponta egyszer képes tíz méteres körzetben bárkiben félelmet ébreszteni, ami 2k6 körig tart és ha a lénynek kevesebb Ép-je van, mint 50 vagy 5-nél kisebb tapasztalati szintű, nincs ellene Me, egyébként mentális ellenállásra jogosult a célpont 100-as és a lény aktuális Ép-i számának összege ellen (pl. ha az avoralnak van 5 Ép-je, a félelem ereje 105 lesz).

Képes kommunikálni a növényevő állatokkal, mentális – empatikus, tehát érzelmeken alapuló – módon. Örökösen működik a körülötte öt méternyi körzetben a papi mágia Igaz szó varázsának hatása, melynek véget csak a lény halála vethet, még ő maga sem képes megszüntetni.

Ghéle

Kezdeményező érték: 60

Támadó érték: 95

Védő Érték: 170

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+14 (123 Mp-s egyéni kard) 1/kör vagy 4K6-12 (fény sugar, min 4) 2/kör.

Életerő pontok: 65

Fájdalomtűrés pontok: - (csak túlütéssel sebezhető és mágikus fegyverek kellenek hozzá)

Asztrál ME: 105

Mentál ME: 105

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 90 (SZ), 180 (L)

Pszi: 14 (Mf)

Pszi pont: 68

Max. Mp.: 120

Intelligencia: magas

A mennyei lények kóbor lovagja. Ha valahol gonossággal vagy zsarnoki hatalommal találkozik, hamarosan lépni fog ellene. Más mennyeiekkel szemben ő inkább szeret a háttérből tevékenykedni, de ugyanúgy segít mindazoknak, akiknek szívében jóságot lát. Könnyen összetéveszthetők a nemes elfekkel, csak gyöngyszín, opálosan csillogó szemei és fénylő aurája mutatja a különbséget. Emellett képes felvenni egy testetlen, hátborzongatóan nem evilági alakú gömbalakot, amelynek átmérője 3 méter. Beszélnek a Mennyei, a Pokoli és a Közös nyelvet.

Ha harcolni kell, akkor a ghéle a nyílt küzdelmet kedveli. Általában humanoid alakjában harcol, egy füstölgő mágikus kardot forgatva (123 Mp). Ha mozgékonyaságra van szüksége, akkor felveszi gömbformáját, és fény sugarakkal csap ellenfeleire. Aurája, amely minden mennyei lénynek van, szinte sugárzik a jóságtól. A lénytől számított tizenöt méteren belül minden halál jellemű lénynek (elég ha csak szerepel a jellemben a halál, nem kell elsődlegesnek lennie) tudatalatti mentális Me dobást kell tenniük a hatás ellenében. Akik elrontják a dobást, -40 módosítót kapnak a Té-jükre és támadásaik bizonytalanná válnak, sebzéseik feleződnek. A hatás addig tart, amíg meg nem sebzik a lényt, aki az aurát teremtette. Ha ez nem következik be 1 napon belül, az aura elenyészik. Külvilági lévén nem hatnak rá a közönséges fegyverek, a félmágikus daraboké feleződik és

sebzésükből mindig le kell vonni húszat, hacsak nincsen rajtuk egy legalább 93 Mp-s rúna.

Képes egy kör alatt egyszer, de naponta maximum tízszer gyógyítani egy haldoklón vagy sebesülten 5 Ép-t vagy 15 Fp-t. Képes a fentebb leírtak szerint alakjai között váltani, amihez egy teljes, zavartalan körre van szüksége (nem sebzik meg). Képes létrehozni a Sogron szent tüzéhez hasonló varázslatot napi akárhányszor. Képes bármikor gyógyítani mana ráfordítása nélkül annyi Fp-t valakin napi kétszer, amennyi az aktuális Ép-je. Folytonosan érzékeli a halál vagy jellemükben halállal rendelkező lényeket hatvan méteren belül. Képes napi háromszor alkalmazni a Mágia szétosztása nevű varázslathoz hasonló képességét, amely erőssége annyi, amennyi az aktuális Ép-je. Látja a láthatatlant, amíg annak ereje meg nem haladja aktuális Ép-i számát, s képes teleportra-Mana-pontok ráfordítása nélkül egy kilométeren belül bárhová. Naponta egyszer képes egy negyven méter hosszú, tizenöt méter vastag erőfalat létrehozni, ami két óráig marad ott, ahol létrehozta, hacsak meg nem szünteti(k) előbb. Magassága „csupán” húsz méter, tehát a legegyszerűbb talán átrepülni egy repülő hátason. Képes a boszorkénymesteri Villámláncot létrehozni mana nélkül napi egyszer, amely láncba Villámvarázs I illetve II szerepelhet, maximum 15-es erősséggel. Humanoid alakjában képes a papi mágia Élet, Lélek és Természet szféráiból varázslatokat létrehozni, a Kis és a Nagy arkánumból egyaránt.

Humanoid formában automatikusan megöli az első négy Necrográfiai osztályba tartozó élőholtakat, az 5., 6., 7.-be tartozó lények rettegve menekülnek hatalma elől, amíg csak biztosak benne: maguk mögött tudhatják. Ez a hatás harminc méteren belül érvényesül. Kardja k6+2 Sp bónusszal sebez a Halál jellemű lényeken (a jellemszabály itt is igaz). Gömbformában a fénysugárral száz méterig képes támadni, amihez sikeres támadó dobást kell tenni, mivel tulajdonképpen távolsági érintést hajt végre velük.

Hírnök-arkón

Kezdeményező érték: 70

Támadó érték: 85

Védő Érték: 180

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+11 (123 Mp-s egyéni kard) 1/kör.

Életerő pontok: 68

Fájdalomtűrés pontok: - (csak túlütéssel sebezhető és mágikus fegyverek kellenek hozzá)

Asztrál ME: 125

Mentál ME: 125

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 100 (SZ), 220 (L)

Pszí: 15 (Mf)

Pszí pont: 72

Max. Mp.: 120

Intelligencia: kimagasló

Szépséges, szárnyas elfnek tűnik, ő a mennyei lények hírnöke és futára, bár a harci képességei sem elhanyagolhatóak. Mindig magával hordoz egy kb. 2 méter hosszú, csillogó ezüstharsonát (lásd a következő fejezetben). Beszéli a Mennyei, a Pokoli és a Közös nyelvet. Többnyire kerüli a küzdelmet, inkább gyors varázssal állítja félre ellenfeleit az útból, majd tovább siet dolgára. Ha ennél hosszabb küzdelemre számít (ezt elég jól ki tudja spekulálni), akkor megfújja harsonáját és dühödten veti magát a harcba.

Aurája, amely minden mennyei lénynek van, szinte sugárzik a jóságtól. A lénytől számított tizenöt méteren belül minden halál jellemű lénynek (elég ha csak szerepel a jellemében a halál, nem kell elsődlegesnek lennie) tudatalatti mentális Me dobást kell tenniük a hatás ellenében. Akik elrontják a dobást, -40 módosítót kapnak a Té-jükre és támadásaik bizonytalanná válnak, sebzéseik feleződnek. A hatás addig tart, amíg meg nem sebzik a lényt, aki az aurát teremtette. Ha ez nem következik be 1 napon belül, az aura elenyészik. Külvilági lévén nem hatnak rá a közönséges fegyverek, a félmágikus daraboké feleződik és sebzésükből mindig le kell vonni tízet, hacsak nincsen rajtuk egy legalább 63 Mp-s rúna.

Napi korlátlan alkalommal hozhat létre örökkön égő tüzeket és akármilyen hosszan képes telepátiával kommunikálni bárkivel, akit alkalmasnak talál rá (a csapat legnagyobb erejű vagy legtisztább lelkű tagja, egyben általában vezetője). Képes papi varázslatokat alkalmazni az Élet, Lélek és Természet szférákból a Kis és a Nagy Arkánumból egyaránt, tizennegyedik szintű papnak megfelelő mennyiségű manából (ez fentebb ki van számítva).

Harsonája hangjában a legvégső tisztaság, a legmélyebb szépség, és ha az arkón úgy akarja, akkor a bénító rémület szólalhat meg. Az arkónokat kivéve minden lénynek sikeres Mentális Mágiaellenállást kell tennie 120-as E ellen, máskülönben 1k6-2 (legalább 1) körre megbénul a félelemtől. Ez idő alatt nem csak hogy támadni, de még védekezni is képtelen a rémülettől (Té, Vé: 0). Az arkón emellett megparancsolhatja a hangszerének, hogy erős mágikus karddá formálódjon, ez egy 2 szegmenses cselekedetnek minősül. A statisztikákban leírt kard sebzése a karddá formálódott harsona sebzésével azonos és az értékek is így értendők, máskülönben le kell vonni az értékekből tizenötöt. Ha a harsonát ellopják, akkor a hangszer egy kupac használhatatlan réz és ólom-kupaccá változik és csak a hírnök kezében áll vissza eredeti alakjára. Bánat talál minden tolvajra, akit elkapnak egy ilyen tárggyal, s hamarosan bitófán (pl. Pyarronban és Shadonban) vagy az öngyilkosságba hajszoltan végzik, vagy esetleg hősként kezdik el kezelni (pl. Krán vagy Gorvik területén, ahogyan legtöbbször Toronban is).

Asztrál-déva

Kezdeményező érték: 85

Támadó érték: 105

Védő Érték: 200

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+15 (123 Mp-s kétkezes buzogány)
2/kör.

Életerő pontok: 105

Fájdalomtűrés pontok: - (csak túlütéssel sebezhető és mágikus fegyverek kellenek hozzá)

Asztrál ME: 155

Mentál ME: 155

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 120 (SZ), 250 (L)

Pszi: -

Pszi pont: -

Max. Mp.: -

Intelligencia: 18

Az asztrál-déva a nála kisebb hatalmú (10.Tsz vagy kisebb, de legalább 5.), jó lényeket kutatja és ha szükséges, akkor segít nekik. Gyakorlatilag a síkutazók patrónusa. Nagyhatalmú lény, amely alávetette magát a jótétemény „igájának”. Szépséges embernek tűnik hosszú, fehér szárnyakkal. Neve alapján kapcsolatot feltételezhetnénk közte és az Asztrális Síkok között, de ez csak egy általános félreértés: semmi köze nincs az érzelmek síkjaihoz. A jelleme lehet bármilyen, a lényeg, hogy benne legyen az Élet. Beszélnek a Mennyei, a Pokoli és a Közös nyelvet.

Aurája, amely minden mennyei lénynek van, szinte sugárzik a jóságtól. A lénytől számított tizenöt méteren belül minden halál jellemű lénynek (elég ha csak szerepel a jellemben a halál, nem kell elsődlegesnek lennie) tudatalatti mentális Me dobást kell tenniük a hatás ellenében. Akik elrontják a dobást, -40 módosítót kapnak a Té-jükre és támadásaik bizonytalanná válnak, sebzéseik feleződnek. A hatás addig tart, amíg meg nem sebzik a lényt, aki az aurát teremtette. Ha ez nem következik be 1 napon belül, az aura elenyészik. Külvilági lévén nem hatnak rá a közönséges fegyverek, a félmágikus daraboké feleződik és sebzésükből mindig le kell vonni tízet, hacsak nincsen rajtuk egy legalább 93 Mp-s rúna.

Ha az asztrál déva egyazon körön belül kétszer is eltalálja ellenfelét, akkor annak az ellenfélnek sikeres Állóképesség-próbát kell dobnia hogy el ne

kábuljon – ha nem sikerül neki, megkapja a kábulás negatív módosítóit és hatásait.

Körönként egyszer, de naponta korlátlan alkalommal alkalmazhatja egyik különleges képességét, amibe 4 Ép-t vagy 12 Fp-t gyógyíthat. Képes örökkön égő lángokat létrehozni. Folytonosan működik személye körül (40 méter) egy 100-as erősítésű Igaz szó varázslat, tehát meglehetősen nehéz átverni vagy füllenteni neki, hazudni pedig egyenesen lehetetlen – ilyen esetben másfélszeres erősséggel kell számolni. Aktuális Ép-i számának megegyező erősséggel képes létrehozni a Mágia szétosztatása varázslatot a papi általános listáról. Képes visszánöveszteti egy Élet jellemű lénynek levágott karjait, ha megvannak még a levágott testrészek, napi egyszer. Képes a papi gyógyítást alkalmazni úgy, mintha összesen 120 Mana-pontja lenne, tehát képes gyógyítani a betegségeket és rettentő mennyiségű Fp-t vagy Ép-t. Hetente kapja meg ezt a 120 Mana-pontját és csak gyógyításra használhatja őket. Napi hétszer aktiválhatja a láthatatlant felfedő szemét, amivel minden Ép-i aktuális számánál kisebb erősítésű láthatatlanságot lát. Naponta egyszer képes egy fegyver sebzéséhez felhasznált kockák számának megduplázására, tehát egy pallos 2K6+8 helyett 4K6+8-at fog sebezni, amihez az esetleges módosítók is járulnak, pl. erőből vagy a fegyver mágikus mivoltából, de a nem-kocka alapú bónuszok nem kétszereződnek meg.

Sosem lehet meglepni, sosem lehet sikeresen lopózni a 40 méteres körzetében ártó szándékkal, sosem lehet hátbaszúrní vagy rejtett támadást, orvtámadást vagy hasonlót végrehajtani rajta, mivel még azelőtt rájön a hasonlóra készülők szándékára, mielőtt a támadásokat végrehajtanék. Hallása ötszöröse az embernek.

Planetár

Kezdeményező érték: 100

Támadó érték: 135

Védő Érték: 230

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K6+13 (123 Mp-s egyéni nagykard)
3/kör.

Életerő pontok: 133

Fájdalomtűrés pontok: - (csak túlütéssel sebezhető és mágikus fegyverek kellenek hozzá)

Asztrál ME: 205

Mentál ME: 205

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 100 (SZ), 200 (L)

Pszí: pyar 17 (Mf)

Pszí pont: 89

Max. Mp.: 153

Intelligencia: 18

A mennyei lények nagyhatalmú tábornoka. Időnként megsegíti a nagyhatalmú halandókat a jótékony küldetéseik során. Leginkább azoknak segít legszívesebben, akik a gonosz síkok lényei ellen (legfőbbképpen az ördögök ellen (ld. hamarosan a gonosz síkok leírásában), mivel azok a leggyűlöltebb ellenfelei) indulnak küldetésre. Túlméretezett emberre hasonlít, a bőre lágy, smaragdzöld, a szárnyai fehér tollúak, teste szőrtelen. Beszéli a Mennyei, a Pokoli és a Közös nyelvet.

Aurája, amely minden mennyei lénynek van, szinte sugárzik a jóságtól. A lénytől számított tizenöt méteren belül minden halál jellemű lénynek (elég ha csak szerepel a jellemben a halál, nem kell elsődlegesnek lennie) tudatalatti mentális Me dobást kell tenniük a hatás ellenében. Akik elrontják a dobást, -40 módosítót kapnak a Té-jükre és támadásaik bizonytalanná válnak, sebzéseik feleződnek. A hatás addig tart, amíg meg nem sebzik a lényt, aki az aurát teremtette. Ha ez nem következik be 1 napon belül, az aura elenyészik. Külvilági lévén nem hatnak rá a közönséges fegyverek, a félmágikus daraboké feleződik és sebzésükből mindig le kell vonni harmincat, hacsak nincsen rajtuk egy legalább 123 Mp-s rúna.

Képes a többi mennyeihez hasonlatosan naponta akárhányszor örökké égő lángot teremteni, s alkalmazni a papi mágia szétosztatását akkora erősítéssel, amekkora az aktuális Ép-inek száma. Napi tízszer öklének csapása minden Halál jellemű (elsődleges vagy másodlagos jellem, nem számít) lényre sebez 3K6 Sp-t továbbá megvakítja őket és elveszi az összes varázshatalmukat – a különleges képességeiket azonban nem. Képes magán akkora erejű láthatatlanságot elhelyezni, amekkora az aktuális Ép-i száma. Gyógyításra 130 Mp-t kap egy hétre, amivel azt gyógyít, amit csak szeretne – tehát ez a képesség nem jellemfüggő. Képes használni a Holtak nyelve boszorkánymesteri mágiát de ő csupán jó célokra alkalmazhatja azt (csak védelemre sarkalhatja a holtakat). Naponta háromszor képes megduplázni egy fegyver sebzését kidobó kockák számát, ahogy az asztrál déva is. Naponta háromszor alkalmazhatja továbbá retentő tűzkitörését, amit látótávolságon belül akármilyen messze létrehozhat, akkora erővel, amekkora az Intelligenciája aktuálisan – alaphelyzetben tehát a kitörés sebzése 18k6 és az égési módosítók – pl. ha egy múmiát sebez vele, akkor 27k6. Napi két alkalommal képes feltámasztani egy holtat, de csak akkor, ha azok életükben jó célt szolgáltak és azért is haltak meg. Képes hatalmas erejű földrengéseket kelteni naponta egyszer, aminek során a földben egész a belső magig nyúló hasadékok nyílnak, örökre elnyelve mindenkit és mindent, kivéve a planetárt, maguk fölött. Egy ilyen földrengés során mindenki aki lakott területen tartózkodik és nem húzódik kellő védelembe, körönként K6 Fp-t veszít a rázuhanó tárgyaktól vagy hasonlótól és ha elájult, a sebzés tovább folytatódik, ám immáron az Ép-t csökkentik, amíg tart a rengés. Sziklafalak mellett kőomlásokat is okozhat a képesség, ennek sebzése és hatása meghatározása a Km feladata.

Képesek a papi mágiát alkalmazni akár egy tizenhetedik szintű pap (ez van kiszámolva az Mp rovatban feljebb). Az Élet és a Lélek szférákból válogathatnak a

Kis vagy a Nagy Arkánumból, de erősíteni csupán a megadott Mp érték felébe kerül nekik. Testük szívós és ráadásul körönként 2 Ép-t vagy 10 Fp-t regenerál, egész addig, amíg a lény meg nem hal vagy maximumra nem kerül. A lény halála után a regeneráció nem folytatódik.

Szolár

Kezdeményező érték: 110

Támadó érték: 155

Védő Érték: 230

Célzó Érték: 80

Sebzés: 2k6+18 (183 Mp kétekzes pallos, gonosz ellen (Halál jellem) +2k6 Sp) 4/kör vagy k10+9 (93 Mp nagy hosszúj, gonosz ellen (Halál jellem) +2k6 Sp).

Életerő pontok: 209

Fájdalomtűrés pontok: - (csak túlütéssel sebezhető)

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 150 (SZ), 350 (L)

Psz: pyar 17 (Mf)

Psz: 94

Max. Mp.: 153

Intelligencia: 23

A mennyei lények legnagyobbja. Egyetlen egy létezik belőle síkonként. Általában közeli kapcsolatban áll a leghíresebb bajnokok szellemével s néha magukkal az istenekkel is érintkeznek. Három méternyi magas humanoid, csillogó, topázszín szemekkel, ezüstös vagy aranszín bőrrel és szintén túlvilági fénnel csillogó, fehér szárnyakkal. A hangja mély, bátorító, de egyben lehet kemény, parancsoló is.

Elméletileg felülmúlhatatlan hatalomban, egy-egy ellen legalább is szinte biztosan az. A démonhercegeken, a főördögökön és az istenségeken kívül senki sem remélheti hogy egyedül sikeresen szállhat szembe vele. Kardja a világ egyik leghatalmasabb kardja (amíg nála van, minden körben 5 Ép-t gyógyul és nem törhet csontja!) s íját kihúva képes kegyetlen pontossággal halálos vesszőket útjukra indítani.

Képes naponta korlátlan alkalmazni egy speciális gyógyítást, amivel bármilyen Élet (első-, vagy másodlagos is lehet) jellemű lényen gyógyíthat körönként maximum 15 Ép-t vagy 45 Fp-t. Képes

életre kelteni a körülötte lévő tárgyakat, amelyek ezután akarátának engedelmessé válnak (a mozgó tárgyakra bővebben a Ravid leírásánál). Képes ő is örökkön égő lángokat előállítani, naponta korlátlan számú, összesen kettőt körönként. Képes maximum 130 Mp-s Űző Litániához (varázslói magasmágia, nekromancia) hasonló hatást létrehozni. Képes láthatatlanná válni, amelynek ereje akkora, amekkora az aktuális Ép-i száma. Képes visszanyerni bármilyen Élet (első-, vagy másodlagos is lehet) jellemű karakter egy végtagját, napi akárhányszor, összesen kettőt körönként. Képes bármilyen átkot vagy betegséget meggyógyítani, a mérgekkel ugyan ez a helyzet, ezeket mind egy kör alatt képes elvégezni, napi akárhányszor. Napi háromszor képes egy varázsszerű hatást létrehozni, amivel 30 tetszőleges elem sebzéséből származó sebést figyelmen kívül hagyhat, tehát 90 tűzsebzés csak 40 Sp-t fog neki okozni (ld. további információt lentebb). Képes megszüntetni a félelmet és a bénítást, ahogyan az émelygést és a kábulást is, naponta akárhányszor alkalommal, körönként maximum egyszer.

Aurája, amely minden mennyei lénynek van, szinte sugárzik a jószágtól. A lénytől számított tizenöt méterrel belül minden halál jellemű lénynek (elég ha csak szerepel a jellemében a Halál, nem kell elsődlegesnek lennie) tudatalatti mentális Me dobást kell tenniük a hatás ellenében. Akik elrontják a dobást, -40 módosítót kapnak a Té-jükre és támadásaik bizonytalanná válnak, sebzéseik feleződnek. A hatás addig tart, amíg meg nem sebzik a lényt, aki az aurát teremtette. Ha ez nem következik be 1 napon belül, az aura elenyészik. Külvilági lévén nem hatnak rá a közönséges fegyverek, a félmágikus daraboké feleződik és sebzésükből mindig le kell vonni harmincötöt, hacsak nincsen rajtuk egy legalább 153 Mp-s rúna.

Naponta egyszer képes feltámasztani egy bármilyen jellemű lényt, véglegesen és megmásíthatatlanul megvakítani egy gonosz lényt (MMe lehet, 250-et kell túldobni, ha valaki immunis, akkor az ellenállása 245-nek számít ez ellen!), képes naponta egyszer megölni akarátával egy gonosz lényt, ez ellen is MMe tehető, 225 ellenében. Ezt a hatást nagyon ritkán alkalmazza, szinte csak akkor, ha már nincs más megoldás – ami számára eléggé ritkán jön el. Képes napi egyszer lebénítani egy bármilyen jellemű lényt, ami ellen nincs Me, az aquirók hatalmaszavaként működik, 50

Od-val lehet hatástalanítani – ez a mennyiség azonban örökké elvész, és semmiképp nem nyerhető vissza. Képes naponta egyszer bármilyen varázslói szimbólum rajzolására, aminek ereje gyakorlatilag végtelen, tehát bárki is lépjen mondjuk egy tűz-csövát magába foglaló végrehajtó varázskörbe megég azonnal és visszafordíthatatlanul, akármilyen erejű vízaura is legyen rajta – hacsak nem immunis a tűzre, istenség vagy végtelen erejű vízaurával rendelkezik (ehhez meglehetősen ősi mágiákhoz kell fordulni, pl. crantaihoz vagy talán godonihoz). Naponta egyszer képes egy lénynek teljesíteni bármilyen kívánságát, ez a képesség nincs jellemhez kötve. Egy lénynek életében maximum egyetlen kívánságát teljesítheti és sosem kér ellenszolgáltatást.

A szolár körül folyamatosan és megszüntethetetlenül jelen vannak a következő hatások:

- Láthatatlan látása (hacsak az E nem nagyobb, mint az aktuális Ép-k száma)
- Halál jellem érzékelése (hacsak az illető meg nem dobja MMe-jét 250 ellen)
- Látja a csapdákat – legyenek akármivel elrejtve és legyenek akár mágikusak, akár mechanikusak
- Igaz szó (érezkelem a hazugságot, de nem befolyásolhatja a kimondott szavakat, ellenállás van ellene, mentális 250-es E ellen)

Képes a papi varázslatokat alkalmazni, bármilyen szférából az erősítéshez csupán a megadott érték negyedét kell egy varázssra fordítania, tehát mondjuk 16 Mana-pont helyett 4 Mana-pontot. Immunis a kövéváltoztatásra, az elektromoságra, a hidegre és a sötétet akár milyen erős legyen is, feloszlatja maga körül, a tűzzel kapcsolatos hatások ellenében le kell vonni a sebzésből még további huszat, ami a természetéből fakad.

Amint olvasható, a szolárok hatalmas lények, s nagyon ritkán (két évente legfeljebb 2x) jelennek meg Ynev anyagi síkján, s azok az alkalmak hatalmas gonoszszággal kell, hogy izzanak (ilyenek voltak pl. Orwella és Amhe Ramun manifesztációi).

Ravid

Kezdeményező érték: 40

Támadó érték: 65

Védő Érték: 100

Célzó Érték: -

Sebzés: K6+1(farokcsapás) 1/kör vagy 1K3+1 (karom) 1/kör + pozitív energia (ld. leírást).

Életerő pontok: 16

Fájdalomtűrés pontok: 38

Asztrál ME: 55

Mentál ME: 55

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 150 (L)

Pszí: -

Pszí pont: -

Max. Mp.: -

Intelligencia: alacsony (7)

Külső síkokról származó lény, mely megtestesíti a pozitív síkok energiáit. A bizarr külsejű teremtmény képes pusztán energiáival csapni le ellenfeleire, és képes életre kelteni a nem-mágikus tárgyakat, akik ezután őt védik és szolgálják. Kígyószerű testével tekergőzve úszik a levegőben, és a feje mögött egyetlen karmos kéz mered ki hátából. Néha valahogyan átjön az Elsődleges Anyagi Síkra, ilyenkor csak úgy céltalanul vándorol, néhány általa életre keltett tárgy kíséretében.

Csak és kizárólag önvédelemből harcol. Önmagában nem jelentékeny harcos, de mindig van vele néhány életre keltett tárgy, amelyek megvédik a veszélyben (a tárgyak részletesebben – ld. lentebb). Amikor a ravid pusztán megérint valakit, a karmaival vagy a farkával odacsap az ellenfelének, akkor feltöltheti a csapást (érintést) pozitív energiákkal. Az energia az élőlények esetében csak kellemetlen bizsergést kelt, de az élőholtaknak (még az anyagtalanság-tesztelenszerű-láthatatlan szellemeknek is) 2k10 pontnyi extra sebzést okoz és azonnal megszünteti az élőhalott álcáját, ha volt neki ilyen (mint mondjuk a hatysa esetében lehet).

Körönként egyszer a ravid képes életre kelteni egy a közelében lévő, véletlenszerűen kiválasztott tárgyat. Ezek a tárgyak megvédik a ravidot, de maga a lény nem elég intelligens, hogy bonyolult parancsokat adjon nekik, kivéve egyet: támadd meg! Amíg egyetlen tárgy is a ravid védelmét szolgálja, a ravidot nem érheti ütés: mindenképp a tárgyakat kell először szétrombolni.

Életre keltett tárgyak

Értékek a következő mérethez viszonyított sorrendben: Kicsi, Emberi, Nagy, Óriási. Ahol csak egy érték van feltüntetve, akkor az minden méretre vonatkozik.

Kezdeményező érték: 60/45/30/0

Támadó érték: 30/45/70/100

Védő Érték: 100/85/55/40

Célzó Érték: -

Sebzés: K3+1/K6+1/K6+6/2K6+7.

Életerő pontok: 5/11/22/44

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Sebesség: 100/85/70/50 (Sz)

Pszí: -

Pszí pont: -

Max. Mp.: -

Intelligencia: -

Az életre keltett tárgyak sokféle formában, színben és méretben előfordulnak. A létezésüket felsőbbrendű lényeknek vagy nagyobb hatalmú varázslók vagy mágusok, esetleg papok kísérleteinek köszönhetik. Az életre keltett tárgyak pusztán az életre keltőjük parancsainak engedelmeskednek. A parancsokat kérdés nélkül végrehajtják, és mindig mindent úgy csinálnak, hogy a legjobban kihasználják képességeiket. Mivel nincs szükségük sem élelemre, sem vízre, sem lélegzetvételre, igencsak teherbíró szolgáltnak számítanak.

Immunisak mindenféle elmebefolyásoló hatásra, ugyanúgy, mint a mérgekre, az altatásokra, a kábításra, a bénításra, a betegségekére és a nekromantikák és a boszorkánymesterek, ahogyan a boszorkányok átkaira is. Formájuktól függően rendelkezhetnek több különleges képességgel is.

A lap formájú életre keltett tárgyak befedhetik a náluk maximum 4 méterrel nagyobb lények

szemét, eltakarva a világot annak szeme elől, aki kénytelen lesz ezután a harc vakon módosítóival harcolni. A tárgyat nem lehet eltávolítani csak úgy, ha levágják vagy letépik, ám ez meglehetősen fájdalmas jár a „tulajdonosra” nézve is.

A rugalmas életre keltett tárgyak, mint például egy kötél vagy egy levágott és halott inda, vagy akár egy rongyszőnyeg is, automatikusan k6 sebzést okozhatnak méretkategóriánként azzal, hogy szorosan rátekerednek ellenfelükre – ehhez általában sikeres támadó-dobásra van szükségük. A lény maximum három méterrel lehet nagyobb a tárgy hosszánál.

A legalább 10 Ép-vel (STP-vel) rendelkező tárgyak képesek megtaposni a náluk legalább két méterrel kisebb lényeket. Az áldozat Gyorsaság-próbára jogosult, hogy elkerülje az alapsebzéshez járuló +2k6 sebzést.

A statisztikákban megadott sebességek a tárgyak olyan-módon való mozgására vonatkoznak, ahogy a leggyorsabban képesek mozogni – tehát görögnek, pattognak, csúsznak. A tárgyaknak lehetnek egyéb sebesség-értékei is, pl. egy farönk rávetheti magát a vízre, ami ezután, ha a víz történetesen egy folyóhoz vagy patakhoz tartozott, további sebességet ad neki, vagy annyival csökkenti a sebességét, amennyi a víz sodrásának sebessége (ha felfelé kíván úszni).

Aasimar síklakók (kasztal rendelkező NJK vagy JK faj egyaránt)

Kezdeményező érték: kasztbéli +5

Támadó érték: kasztbéli +10

Védő Érték: kasztbéli +15

Célzó Érték: -

Sebzés: fegyvertől függ, vagy K2+1 Fp ököllet.

Életerő pontok: kasztbéli +2

Fájdalomtűrés pontok: kasztbéli +5

Asztrál ME: kasztbéli +10

Mentál ME: kasztbéli +10

Méregellenállás: kasztbéli +2

Sebesség: kasztbéli (SZ), 40 (L)

Pszi: kasztbéli

Pszi pont: kasztbéli +3

Max. Mp.: kasztbéli +2

Intelligencia: kasztbéli

A szent vér áldásától az aasimar általában magas, jóképű és kedves. Némelyikük megjelenésén

kisebb külső jellemző mutatja az eredetét – valaha egyik őse mennyei lény volt. Ilyen jelek az ezüstsín haj, az aranszín szemek vagy más szokatlan apróságok. A többségük Élet, Rend jellemű. Harcol a gonoszság ellen, és megpróbál mindenkit rávenni maguk közül arra, hogy hasonlóképp cselekedjen. Néha a bosszúálló és az ítélkező mennyei jellemzőkkel rendelkezik, de ez ritka. Néha láthatjuk vezetőként, és gyakran magányosan éli életét, köszönhetően a jóság melletti elkötelezettségének. Néhányuk kevésbé fanatikus, és kényelmesen be tud illeszkedni egy emberi közösségbe.

Az aasimarok gyakorta vesznek fel kalandozó kasztokat, ilyenkor tulajdonságaikhoz a következő módosíthatókat adhatják hozzá: Állóképesség: +1; Intelligencia: +1; Asztrál: -2. A harcos, a lovag, a pap, a paplovag és a bárd, továbbá a varázsló kasztok közül választhatnak. Papként illetve paplovagként csak és kizárólag jó istenek papjai lehetnek, varázslóként nem ismerik a nekromanciát, nem képesek elemi sötétséget idézni, de a mentálmágiát és a fényvel kapcsolatos varázslatokat fele annyi Mana-pontért képesek létrehozni vagy erősíteni – ezt a létrehozáskor kell meghatározni. Harcértékeik kiszámításához a fentebb megadott alapokat fel kell használni.

Ha NJK-ként szerepel a játékban, az aasimar a nyílt, egyenes küzdelmet kedveli. A gonosz ellenfeleivel szemben hihetetlen ravaszságról képes tanúbizonyságot tenni, és a végsőkig kitart. (+5 minden értékre ha démonnal, gonosz dzsinnel, mágiahasználóval vagy élőholtal harcol)

Naponta egyszer képes Mana-pontok felhasználása nélkül létrehozni egy Fókuszált fényhez hasonló hatást, aminek sebzése 2k6 lesz és ez semmiképpen nem növelhető. Ez egy fajból adódó, kaszttól független különleges képesség.

Fél-mennyei lények

Statisztikai megegyeznek a kasztjában általánossal, de mindenhez tíz adható, kivéve az Ép-hez, amihez „csupán” 5. Szintenként egyel több Fp-t kapnak és 2-vel több Hm-et.

A mennyei lények természetük és anatómiájuk folytán képesek párosodni szinte minden más lényel. Ennek az eredménye egy dicsőséges és csodálatos lény, amelynek az ereiben mennyei vér csörgedezik. Mivel a mennyei lények feladataik teljesítése közben sok időt kell eltölteniük a halandók birodalmaiban. Tekintve szépségüket és természetüket, gyakran szerelembe eshetnek bárkivel: emberrel, elffel, unikornissal egyaránt. Egy mennyei szerelme sosem lehet gonosz lény s legtöbbször kiemelkedő intelligenciával rendelkezik. A gyermektől a halandó fél gondoskodik, mivel a halhatatlan szülőt gyakorta elszólítják kötelességei. Kedves és nemes teremtmények lévén a félmennyeiket gyakran érnek gonosz hatások a halandók részéről és sokszor nem képesek beilleszkedni az emberi társadalmakba. Ilyenkor általában magányosan utazó jótevőkként tengetik életüket. Bőrük aranyárnyalatú, szemeik aranyszín fényt árasztanak, s akár (75%) gyönyörű, hófehér tollas szárnyaik is lehetnek, de más jel is mutathatja felsőbbrendű örökségüket.

A félmennyei lények CSAK ÉS KIZÁRÓLAG NJK-KÉNT SZEREPELHETNEK A KALANDOKBAN. Általában kalandozó kasztokat vesznek fel, ilyenkor a kidobott értékeket a következőképpen módosítjuk:

Erő	+4
Állóképesség	+4
Gyorsaság	+2
Ügyesség	+2
Egészség	-
Szépség	+4
Intelligencia	+2
Akaraterő	+2
Asztrál	+2

Amint látható, igen hatalmas értékek jöhetnek ki, tehát a Km kétszer is gondolja meg, hogy alkalmaz-e egy ilyen erejű csapatársat vagy ellenséget. Ellenségként jó „főgonosz” válhat belőle egy gonosz parti számára.

A harcos, lovag, bárd, pap, paplovag, boszorkány, varázsló kasztok közül és a szerzetes kaszt közül választhatnak. Mindig szem előtt kell tartaniuk azonban, hogy jellemük csak és kizárólag Élet, Rend; Élet; vagy Élet, Káosz lehet. Papként és paplovagként csak jó isteneket szolgálhatnak (leggyakrabban Dreina, Domvik vagy Adron, esetleg Krad vagy Arel híveiként tűnhetnek fel), varázslóként nem ismerhetik a nekromanciát és az ahhoz kapcsolódó rajzolatokat, de kétszeres erővel hozzák létre fényvarázslataikat és a mentális operációkat.

Képesek szinttől függően ezeknek a hatásoknak a létrehozására Mp feláldozása nélkül:

Tsz	Hatás
1-2	Áldás (3/nap)
3-4	Gyógyítás (15 Mp)
5-6	Gyógyítás (45 Mp)
7-8	Betegségek gyógyítás (bármilyen)
9-10	Úzó litánia (Tsz x 10 Mp)
11-12	Parancs (100 E)
13-14	Fanatizálás* (3/nap)
15-16	Gyógyítás (90 Mp)
17-18	Mennyei lények idézése**
19-20	Feltámasztás

* Harcérték módosítók az eredetiek másfélszeresei

** Képesek 75%-kal Avoralt, 50%-kal Ghélet, 40%-kal Asztrál dévát, 25%-kal Planetárt idézni, akik teljesítik kérését (általában...)

A gyógyítások csak vétagokra, Ép-k és Fp-k gyógyítására használhatóak. A képességek naponta csak egyetlen alkalommal használhatóak ha csak a

zárójelben nem mond mást a táblázat. A huszadik Tapasztalati szinttől már nem kapnak újabb különleges képességeket, mivel akkor torpan meg bennük a mennyei mivolt továbbfejlődése, tehát ezután már csak „normális” kaszt-tagként fejlődnek, de azért a +1Fp/Tsz és a +2Hm/Tsz még érvényesül.

Miután részletesen megvizsgáltuk a lények egyéni képességeit és harcértékeit, vessünk egy pillantást a társadalmi berendezkedésükre saját síkjaikon!

Egyfajta békés hierarchiában élnek ezek a lények a Jó Síkokon, mindenki engedelmeskedik a rangban maga felett állónak, szó nélkül és készséggel. Sosem kérdőjelezik meg a feljebbvalók mondásait és egy vitában – ezek meglehetősen ritkák – mindig a rangidősnek áll a pózna. Nincsenek háborúk a síkokon belül s ha valami gonosz teremtmény mégis oda vetődne, gondolkodás nélkül rávetik magukat a legkisebbektől a leghatalmasabbakig.

Minden sík élén az az egyetlen szolár áll, aki a síkon született és ott nőtt fel. Ő a sík királya, de hatalmát nem zsarnokként vagy rablófejedelemként gyakorolja, népe érdekeit szemé előtt tartva uralkodik és mindenkor annak örök boldogságának érdekében. Ha egy szolár elpusztul, azonnal újjászületik elillanó életenergiáiból, amik azonnal visszatérnek a szülősíkra. A palnetárok látják gondját, amíg a fiatal szolár fel nem nő – ehhez két teljes hétre van szüksége, hogy elnyerje minden különleges képességét és teljes valójába növekedjen-erősödjön. Amint leül fennséges trónjára, ami pusztá fényből látszik felépülni, azonnal ott terem lábai előtt régi fegyvere, ami minden egyes elpusztulása után +1 sebzést ad a fegyvernek, azaz minél többször pusztul el egy szolár, annál jobbak lesznek a kard értékei – legfeljebb +5-ös sebzésre tehet szert ezáltal.

A szolárok tanácsadói a kormányzásban és tábornokai a szent hadjáratok vezetésében a planetárok. Síkonként 7 van belőlük, akik főnemesként uralkodnak a síkok hét tartományán. E hét tartomány nevei: Har-lor Pa (Jóság); Klah-jut Pa (Hűség); Jet-nor Pa (Békesség); Boer-lor Pa (Becsületesség); Oar-ulrich Pa (Engedelmesség); Ylrih-nau Pa (Segítőkézség); Gag-nej Pa (Fényesség). Minden tartomány nevének első tagja a rajta uralkodó planetár nevét viseli, például megállapítható, hogy Hűség tartomány feje a Klah

névre hallgató planetár. A második és a harmadik tag a mennyei nyelven jelenti a Közörsre fordított jelentést és a tartományt (pa). A középső tag a főváros nevét is magában rejti továbbá a planetárok egyik tulajdonságát, amiben kiemelkednek a többi közül. A planetárok halálakor – mely szintén igen ritka alkalmakkor következik be – esszenciái a tartományuk legnagyobb városának főterére ereszkedik vissza, ahol újszülött formában élednek újra. Asztrál dévák nevelik egy héten és három napon át.

A jóság síkjainak kisnemesei az Asztrál dévák. Belőlük 49 van tartományonként, négyes csoportokban kormányozzák a megyéket, kivéve a főmegyét, a legnagyobbat és leggazdagabbat. A főmegyét kilencen uralják, tehát kiszámolható, hogy egy tartományban mindig tizenegy megye van. Halálukkor – ami megint csak nem egy gyakori jelenség, főleg nem az Anyagi Síkokon – esszenciájuk visszaszáll megyéjükbe, annak legnagyobb városába, az ún. megyeszékhelyre, ahol is újszülöttet formálva a hírnök-arkónok kegyeire vannak bízva. Itt bizton felnevelik őket, pontosan hét nap alatt. Egy hét elteltével testi és lelki fejlődésük véget ér, elfoglalhatják helyüket megyéjük élén a társaik – és egyben legjobb barátaik – mellett.

A síkok városainak kormányzói a hírnök-arkónok. Ők vannak minden város élén, szám szerint 343-an. Minden város élén áll egy, tehát összesen háromszáznegyvenhárom város van minden egyes nemesi tartományban – amiknek az urai ugye bár a planetárok, mint néhány sorral fentebb írtam. Amikor egy déva elpusztul, életerejének megmaradó morzsái a városok főkútjára szállnak egy gömböt formálva, akit aztán a ghélek nevelnek fel teljes értékű hírnökké. Teljes kifejlődésükhöz tíz napra van szükségük, akár csak a planetároknak.

A mennyei lények seregeiben a ghélek és az avoralok szolgálnak, ha hadjáratot indítanak a gonoszság síkjai ellen. Ők a támadó, ellenfelet aprító zsoldosok, várvédők, védőmérnökök, kapitányok, város-, és börtönőrök a jóság síkjain. Városonként összesen 2401 darab van belőlük, vegyesen. Halálukkor nem támadnak fel, de minden

második elpusztult nő vagy férfi helyett egy éled újra a város főterén teljes kifejltségükben – tehát ha egy támadás teljesen elbukik, a városok nem maradnak védtelenek ha esetleg az ellenfél ellentámadásban gondolkozna.

A városlakók a kutya-arkhónok soraiból kerülnek ki, akik tulajdonképpen az átlagos embernépet képviselik. Szám szerint 16807 darab ilyen lény él tartományonként. Vidáman dolgoznak a földeken, kovácsolnak friss vérteteket és pengéket, idomítanak új hátasokat (griffekből, unikornisokból és pegazusokból) vagy öntenek aranygyűrűket és mithril-láncokat. Nem boldogtalanok sorsukkal, sőt: büszkék arra, hogy segítségükkel a seregek katonái vagy kapitányai, városaik kormányzói, tartományuraik és királyuk is élelemhez, ékszerekhez és fegyverekhez juthatnak. Szabadidejükben harci tudásukat fejlesztik vagy beszélgetéseket folytatnak a házukat őrző lámpás-arkhónokkal. Halálukkor nem éled újra belőlük semmi, de szokványosan, emberekhez hasonlóan szaporodnak, szexuális kultúrájuk gyakorta eléri a mesterfokú szintet is.

Azok a szerencsés félmennyei lények vagy aasimar síklakók, akik valamiféleképpen a Jóság Síkjaira kerülnek – például szülői befolyás és segítség felhasználással – nem tartoznak egyik osztályban sem, de külön tisztelettel járnak el irányukban és felnéznek rájuk – ugyanis szülejük lehet akár egy asztrál déva vagy akár egy planetár is.

A ravidok, lillendek és a couatl-ök csak kóborolnak a síkon az alkalmat várva, hogy egy nagyobb rangú lény, tegyük fel egy asztrál déva, szent küldetéssel adományozza meg, melynek jutalma nyugalom, fényesség (ez gazdagságot és jólétet jelent) és tisztelet.

A hierarchia osztályai, tagjaik számával röviden a következő táblázatból olvasható ki:

Név	Darab	Emberi rangmegfelelő
Szolár	1	császár vagy király
Planetár	7	tartományurak, főurak
Asztrál déva	49	kisnemesek
Hírnök-arkhón	343	kormányzók
Ghéle és Avalor	(2401)	harcosok, lovagok
Kutya-arkhón	(16807)	városnép, parasztság, iparosok, kereskedők
Egyebek	(változó)	vándorok, utazók

Vannak helyek, ahol mindig szívesen látják őket, bármily esetlenek, esendők vagy bármily legyőzhetetlenek legyenek is. Ezzel szemben vannak helyek, ahol semleges félként viszonyulnak hozzájuk és vagy hatalmuk, vagy tetteik határozzák meg az ott élők hozzájuk való viszonyát. Mindezek mellett ott vannak a sötétebb, gonosz birodalmak, ahol halált idéznek fejükre és nem nyerhetnek nyugovást, nyugalmat. Ezekben a nagyobb királyságokban, birodalmakban, államokban gyakran nem is tartózkodnak sokat, csupán átutaznak vagy ehhez hasonlóak. Az alábbi táblázatból kiolvasható, hogy mely birodalmak miképpen viszonyulnak hozzájuk.

Jól	Semlegesen	Rosszul
Elfendel	El Hamed	Krán
Yllinor	El Sobira	Gorvik
Syburr	Al Madoba	Erion egyes települései (Necropolis)
Enysmon	Al Abadana	Elátkozott vidék
Sempyer	Ordan	Anuria
Új-Pyarron	Tiadlan	Városállamok egyes városai
Predoc	Ilanor	Abaszisz
Edorl	Niare	Toron
Shadon	Alidar	Alidax
Erion egyes területei	Enoszuke	Gro-Ugon
Sirenar szövetség	Hat Város Szövetsége	Fekete lobogós barbárok
Dwyll Unió	Beriquel	Ediomad
Gianag Hercegség	Kereskedő Hercegségek	
Haonwell hercegség	Tarin	
Eren hercegség		
Városállamok egyes városai		
Viadomo		

Remélem hasznosnak bizonyul e a véleményem szerint hosszabb terjedelmű kiegészítő, és könnyebbé, színesebbé – s akár veszélyesebbé – teszi a játékot...

2004.05.18.

Szerző: Lord RuFuS

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal és a Sárkányvár (2005.03.18.) oldalon is.