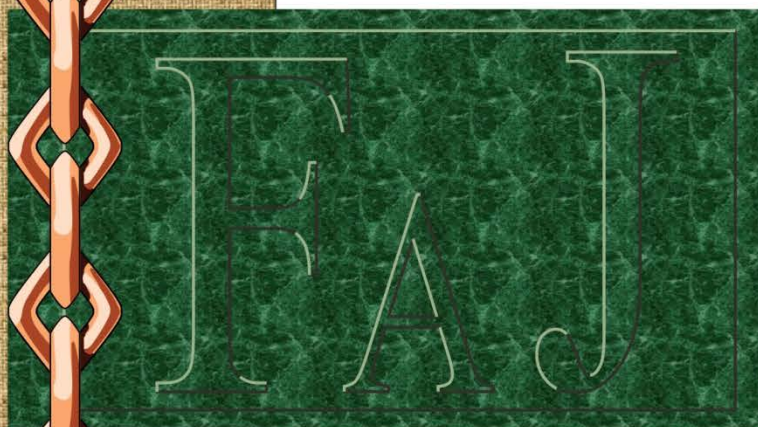


## Fajok kódexe



### Ember

#### Tulajdonságok:

Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	18 (20)
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

#### Korhatárok:

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
13-16	17-30	31-42
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
43-55	56-75	76-

#### Lehetséges kasztok:

Összes kaszt.

#### Különleges képességek:

Nincsenek.

### Elf

#### Leírás:

Négyezer éve még csak Dél-Yneven léteztek elfek. A krániak tevékenysége miatt onnan távozni kényszerültek, néhány csoport északra menekült, néhányan a Lamosifélszigetre, ahol ma is élnek, az Elfendelnok nevezett királyságban. Az északiak birodalma a Sirenar Szövetség, amely a komor erdőségekben talált menedéket, távol a civilizáció minden hatásától.

Az elf elzárkózásra hajlamos, a világot csöndes méltósággal szemlélő nép – egyes feltételezések szerint a lélekvándorlás egy magasabb fokát jelentik. Mérhetetlenül hosszú ideig élnek az embernéphez képest, s ez gondolkodás módjukra, és viselkedésükre is egyaránt rányomta bélyegét. Türelmesek, emberi mércével gyönyörűek, bölcsességük, felhalmozott tudásuk elképesztő. A természet gyermekei, mindenkinél jobban ismerik az élővilágot, tisztelettel és végtelen megbecsüléssel közelítenek hozzá. Városaik, településeik mélyen az erdőben állnak, követ csak elvétve használnak házaikhoz. Idejük nagy részét művészeik gyakorlásával töltik, de az univerzum legkitűnőbb íjászaik egyben, s nem kétséges, náluk jobb lovast is csak ritkán találni.



Testfelépítésük, mozgásuk könnyed és légies, és kézügyességük is a párját ritkítja. Bőrük halovány, hajuk aranyzóke, szemük borostyánszínű vagy mélykék. Bárhová vetődnek közömbös, senki sem marad irántuk.

Nyugodt, megszokott életüket nem szívesen hagyják el, az emberkép mentalitása teljesen idegen tőlük. Nyíltak, és egyenesek, hazugságon nem kaphatja őket még az ellenségük sem. Jellemük az Élet és a Rend értékeinek leghívebb tükre. Ha rossz hírt keltik, arról csak az emberi civilizációkban nevelkedett fajtársuk tehet.

Igazi elfek nagyon ritkán – valószínűsége egy az ezerhez – indulnak kalandozni, így a legtöbb elf kalandozó valamely emberbirodalomból, annak elf közösségéből származik.

Bármennyire eltorzul az ilyen elfek értékrendje, némely ösztönüket sosem vetkőzik le. Nehezen viselik a kövárosokat, az Élet szeretete ott rejtőzik bennük, pusztítás és kegyetlenség távol áll tőlük. A természet teremtményeivel kölcsönösen jó kapcsolatot alakítottak ki az évezredek alatt; egy elf sem nézi tétlenül egy állat bántalmazását, egy liget kiirtását, de egy nekivadult lovat is, vagy kutyát jobb belátásra bírnak előbb, mint más tudná.

### Tulajdonságok:

Erő	-2
Állóképesség	-1
Gyorsaság	+1
Ügyesség	+1
Szépség	+1

Erő	18
Állóképesség	18
Gyorsaság	19 (21)
Ügyesség	19 (21)
Egészség	18 (20)
Szépség	19 (21)
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

### Korhatárok:

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
30-50	50-700	701-800
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
801-900	901-950	951-

### Választható kasztok:

harcos, gladiátor\*, fejevadász\*, bárd\*, varázsló

### Különleges képességek:

- 2x hallás
- 2,5x látás
- 50m infralátás
- kaszttól függetlenül +30 CÉ alappal rendelkezik
- alapesetben (születésétől) minden elf rendelkezik az alábbi képzettségekkel: Lovaglás Mf; Erdőjárás Mf; Idomítás Mf; Futás Mf
- Nekromancia típusú varázslattal szemben -8 járul a mágia-ellenállásukhoz

### Félelf

### Leírás:

Egyik szülőjük elf, míg a másik ember, s ez a kettősség életük során végigkíséri őket. Gondolkodásmódjukban inkább emberek, külsejük azonban magán viseli elf őseik örökségét. Könnyedebbek mint az emberek, vonásaik megnyerőek, hajuk szőke, olykor ezüstszín, szemük legtöbbször ibolyakék. Állandóan nyughatatlanok, így nagyon sok kalandozó kerül ki közülük. A természet furcsa fintora, hogy két félelf utóda is félelf, sőt egy félelf és egy elf frigyéből is csak félelf születhet. Viszont félelf és ember kapcsolatából mindig ember születik.

A félelfek is szeretik a természetet, jellemük általában Élet és Rend közül kerül ki. Hazudni hamar megtanulnak, de a barátság szentségét még a leggonoszabbak sem törlik meg.

**Tulajdonságok:**

Erő	-1
Gyorsaság	+1

Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	19 (21)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	19 (21)
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

**Korhatárok:**

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
16-22	23-110	111-130
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
131-150	151-170	171-

**Választható kasztok:**

harcos, gladiátor, fejdász\*, lovag\*, tolvaj, bárd, hareművész, kardművész, boszorkánymester\*, varázsló

**Különleges képességek:**

- 1,5x hallás
- 2x látás
- 10m infralátás
- kaszttól függetlenül +15 CÉ alappal rendelkezik
- alapesetben (születésétől) minden félelf rendelkezik az alábbi képzettségekkel: Lovaglás
- Mf; Idomítás Mf; Futás Mf
- Nekromancia típusú varázslattal szemben –6 járul a mágia-ellenállásukhoz

**Törpe****Leírás:**

A törpék Beriqueletről érkeztek, a P.sz. 1200- as években. Hamar összebarátkoztak az Északi Szövetség népeivel, akik rájöhettek, milyen kemény harcosokra, milyen hű barátokra tettek szert. Egész életükben az állandóságot keresik, és arra törekszenek, hogy minél inkább kitűnjenek valamivel, amire társadalmukban két mód kínálkozik:

Az egyik maradandót alkotni. Ezért az építészetben olyan kiemelkedő tudást fejlesztettek ki, amely segítségével bámulatosan szilárd épületeket emelnek, amik évezredekig is szilárdan állnak.

A másik a katonáskodás. Az Északi Szövetség seregének gyalogosainak derékhadát képezik, de rackla-lovasaik is sok meglepetést okozhatnak az ellenségnek. Harcmódorukat jellemzi, hogy sohasem adják meg magukat, utolsó emberig küzdenek.

Persze a kalandozóélet is kínálhat esélyt a kiemelkedésre, hiszen ez az a hivatás, ami a meggazdagodás leggyorsabb módját jelentheti, persze sokkal nagyobb kockázat terhe mellett. Akárhogy is válasszanak, amikor hátralevő életük anyagi/erkölcsi feltételeit biztosítottak látják, hazatérnek otthonukba.

Átlagos magasságuk 130 cm, alkatuk tömörszerű, nagy erőkifejtésre képesek, kitartásuk páratlan. Arcuk széles, gyakorta szakáll díszíti, szemük sötét. Az emberekkel ellentétben csak egyszer házasodnak, hűségük a sírig tart..

**Tulajdonságok:**

Erő	+1
Állóképesség	+1
Intelligencia	-1
Asztrál	-1
Egészség	+1
Szépség	-2

Erő	19 (21)
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	19 (21)
Szépség	15
Intelligencia	18
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	16

**Korhatárok:**

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
25-40	41-350	351-600
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
601-680	681-750	751-

**Választható kasztok:**

harcos, gladiátor, tolvaj, boszorkánymester, pap(saját isten), varázsló\*

**Különleges képességek:**

- 30m infralátás
- alapesetben (születésétől) minden törpe rendelkezik az alábbi képzettségekkel: Csapdafelfedezés +35%; Titkosajtó keresés +30%
- föld alatt, teljes sötétben is tudják, hogy milyen napszak van
- föld alatt, kiépített pincékben és labirintusokban is (2 m eltéréssel) meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak, tisztán érzik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt közelítőleg annak fokmértékét is meg tudják határozni.
- képesek megmondani egy épületről (plusz mínusz 5 év eltéréssel), hogy mikor építették

**Udvari Ork****Leírás:**

Mágikus beavatkozás eredményeképp létrejött faj, melynek egyedei az orkok legértékesebb tulajdonságait csillogtatják: macacssáig menő kitartást, illetve vadságot.

Az udvari ork északon jelent meg, egy hadúr szolgálatában. Alkotóik igen magas intelligenciával ruházták fel őket, így gondolkodási készségük messze meghaladja a „természetes körülmények” között élő orkokét. Alacsonyabb rendűnek érzik magukat az embereknél, és nem tudják felfogni, hogy személyük értékek hordozója is lehet. Az utóbbi évszázadban gyakori, hogy főnemesek a kiemelkedően teljesítő orkjaikat tanítatják, netán szélnek is eresztik. Az ilyenek legtöbbször – már csak jobb híján is – kalandozásra adják fejüket.

Átlagos magasságuk 180 cm, szőrzetük világos, arcukon, nyakukon kimondottan ritkás. Szemük savószínű, ritkábban földbarna.

**Tulajdonságok:**

Erő	+2
Állóképesség	+1
Intelligencia	-1
Asztrál	-3
Egészség	+2
Szépség	-3

Erő	20 (22)
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	20 (22)
Szépség	13
Intelligencia	16
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	13

**Korhatárok:**

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
15-19	20-120	121-200
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
201-230	231-260	261-

## Amund

### Választható kasztok:

harcos, gladiátor, tolvaj, pap\*, boszorkánymester

### Különleges képességek:

- 15m infralátás
  - alapesetben (születésétől) minden udvari ork
    - rendelkezik az alábbi képzettségekkel: Csapdafelfedezés +35%; Titkosajtó keresés +30%
    - föld alatt, kiépített pincékben és labirintusokban is (4 m eltéréssel) meg tudják mondani,
    - hogy milyen mélységben járnak; tisztán érzik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt közelítőleg annak fokmértékét is meg tudják határozni.
    - 5x szaglás
- 2 óránál frissebb nyom: 80% eséllyel követik  
 4 óránál nem régebbi: 60% eséllyel követik  
 8 óránál frissebb nyom: 30% eséllyel követik  
 12 óránál frissebbet: 15% eséllyel követik  
 24 óránál nem régebbit 5% eséllyel követik  
 egy napnál régebbire nem tudnak rábukkanni

Az esélyeket óránként kell dobni, s amennyiben a százalékértéknél kevesebb a dobás eredménye, az udvari ork képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

### Leírás:

Az amund nép nem emberi faj. Más létsíkról érkeztek az idők kezdetén, s a mai napig megőrizték vérük tisztaságát. Ősi ellenségeikkel a dzsennekkal már más síkokon is pusztító háborúkat vívtak, mondáik szerint e miatt kellett elhagyniuk ősi hazájukat. Később Yneven folytatódott a háború. Az évezredes harcban egyik nép sem tudott ellenállni az emberek térhódításának, így az amundok a sivatag mélyén lévő titkos városaikba menekültek, hogy távortartsák maguktól az embert.

Testük szoborszerűen szép, a férfiak atlétatermetűek, a nők a dzsad hurikat is megszágyenítik. Arcvonásaik lágyak, keskeny vágású szemükben mély kékség honol. Fekete egyenes szálú hajuk van.

Elvont módon gondolkodnak, szeretet, harag, gyűlölet számukra egyenértékű a legjobb érvekkel. Viszont jellemük rosszindulatú, romlott, aki különbözik tőlük azt lenézik, az embereket szinte állatként tartják számon, elsősorban rabszolgának és élelemnek tekintik őket.

JK csak kiszakadt amund lehet! A mágiával kimentett árvák többsége odaveszett, de néhányra rátaláltak az emberek – ilyen lehet a játékos is. A JK amund keveset tud népéről, inkább embernek számít, mint amundnak. Természetesen külsejét nem vetkőzheti le, jellemében azonban csak két vonást őriz: előszeretettel hallgat érzéseire és sohasem tud tökéletesen azonosulni a jót hirdető eszmével. Gyakran folyamodik a gonosz eszközeihez, még a jó szolgálatában is.

### Tulajdonságok:

Erő	+1
Állóképesség	+1
Szépség	+3
Asztrál	-1

Erő	19 (21)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	20 (22)
Intelligencia	18 (20)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	17

**Korhatárok:**

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
15-20	21-49	50-75
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
76-99	101-119	120-

**Választható kasztok:**

harcos, gladiátor, lovag\*, tolvaj, pap, boszorkány

**Különleges képességek:**

Minden különleges képesség sikeres Intelligencia próbát igényel, ami azt hivatott eldönteni, hogy a karakter felismeri-e és tudja-e használni azokat. Ha elvétí, akkor le kell mondania róla mindaddig amíg egy tapasztalt amund ki nem tanítja. Ekkor minden gyakorlással töltött hónap végén újra Intelligencia próbát dobhat.

- a  $\Psi$ -t nem tudják elsajátítani
- asztrális és mentális ME 4/szint
- telekinézis: szintenként 10 kg súly 10 percig naponta egyszer
- telepátia: akit lát bármikor, bármilyen hosszasan tud telepatikusan üzenetet küldeni, elég összpontosítania
- perzselő tekintet: egy kör alatt lángra lobbanthatja az éghető anyagokat

**Dzsenn****Leírás:**

A dzsenn (jann) titokzatos nép. Nem emberek, de az emberek között élnek, igaz az ősidőkben önálló társadalmat alkottak, egy síkon ahol rajtuk kívül csak az amundok éltek – egyes források szerint ez a két nép lehetett az emberi faj elődje. Háborúskodásuk valódi oka már a feledés homályába merült, az viszont bizonyos, hogy ez okozta őshazájuk pusztulását, majd Ynevre jutva folytatódott a harc. Míg azonban az amundok visszavonultak az emberek elől, ők elvegyültek közöttük, keveredtek és létrehozták a dzsad népet, később felismerték, hogy az utódok keveset örököltek ősi vérükből, így most már gondosan vigyáznak vérük tisztaságára. A dzsenn külsejében teljesen megegyezik a dzsaddockal, bőrük barna, hajuk hullámos és fekete, orruk hajlott, gyakran horgas, szemük fekete. Túlzott tisztaságigény jellemző rájuk, naponta többször mosakodnak, fürdőbe járnak, illatszereket használnak, ruháikat naponta akár többször is váltják. Képesek elviselni a mocskot, ám ha lehet akkor inkább elkerülik. Megvetik a koszos, bűzlő embereket. Nevezetesen hűvös, könyörtelen logikájukról. Sohasem jönnek ki sodrúkból, nem ragadtatják magukat heves cselekedetekre. Viszont ha valamely érzelem, gyűlölet, szeretet, barátság, hűség vagy bosszúvágy egyszer befészkelte magát a lelkükbe, többé nem távozik onnan. Mint minden másban, érzelmi téren is megbízhatóak.

Jellegzetes fegyverük a jann szablya, amit természetesen nem kap meg a JK 1. Szinten, de ha összegyűjti a 120-150 aranyat akkor hazájában egy dzsenn kovácsművész elkészíti neki – de nem dzsenn származásúaknak soha nem adnak ilyen fegyvert, akármennyit is fizetne az illető.

**Tulajdonságok:**

Intelligencia +2

Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	18 (20)
Intelligencia	20 (22)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

### Korhatárok:

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
18- 24	25- 114	115- 160
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
161- 199	200- 229	230-

### Választható kasztok:

harcos, gladiátor, lovag\*, tolvaj, bárd, varázsló

### Különleges képességek:

- alapesetben (születésétől) minden dzsenn rendelkezik a Ψ pyarroni iskola Mesterfokával, ha másik pszi iskolát is ismer akkor azt is tudja alkalmazni, de 1 Ψ-ponttal többet kapnak minden szinten!
- képes a varázslói mentál mozaikokat mint Ψ diszciplinákat alkalmazni /1 Mp = 1 Ψ pont/
- általában két dzsad dzsambiát (hajlított pengéjű tör) használnak fegyverként – ezekkel (csak ezekkel!!) mesterfokon képesek a kétkézes harcra.

## Khál

### Leírás:

A khálok a titokzatos Démonikus Óbirodalom uralkodóinak elkorcsosult ivadékai. Az ősi rituálékból mára már csak egy a nomádokéval rokon vallás maradt fent.

A Déli hegységben, a világtól elzárkózva él a khál nép. Őshazájukon kívül csak néhány ezren tengetik létüket, királyok, uralkodók, nagyurak testőreként. Olyan családok leszármazottai, akiket hazájuk száműzött, ugyan ősi hagyományok szerint élnek, de haza már nem térhetnek.

Jóval magasabbak az embernél, átlagos magasságuk 2m feletti, testsúlyuk 140-200kg, barna bőrüket világos- vagy sötétbarna ritkán fekete, csillogó szőrzet fedi, sörényük (ápoltsága alapján hajuk) hollófekete. Arcuk az emberi arc s a nagymacska pofájának harmonikus keveréke, néhány jellemző bajuszszál kivételével csupasz. Fogaik tühegyes tépőfogak, szemük borostyánszínű, szőrös mancsuk kiereszthető karmokban végződik, farkuk az oroslánéra emlékeztet.

Állati ösztöneik kifinomultabbak, viselkedésükben gyakran állatinak tetsző indokok vezérlik őket, holott intelligenciájuk emberi. Nagyon heves vérmérséklet jellemzi őket: virtus, néha még a józan ésszel szemben is inkább az ösztöneikre hallgatnak. Másik kulcsszavuk: becsület. A khál szava szent, hiszen becsületének megnyilvánulása. Kétszer is meggondolja mire adja a szavát, de ha megtette, azt többé sohasem szegi meg. Jellemük minden esetben Rend és Élet, ritkábban Élet és Rend vagy csak Élet.

Mindig feltűnést keltenek, ez olykor előny, máskor ellenben leküzdhetetlen akadály. Kevesen ismerik fajtájukat, de akik igen, azok szerfelett elővigyázatosak velük szemben.

### Tulajdonságok:

Erő	+3
Állóképesség	+2
Gyorsaság	+2
Ügyesség	+1
Egészség	+3
Asztrál	-5
Intelligencia	-1

Erő	21 (22)
Állóképesség	20 (22)

Gyorsaság	20 (22)
Ügyesség	19 (21)
Egészség	21 (23)
Szépség	18 (20)
Intelligencia	17
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	13

**Korhatárok:**

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
5-9	10-24	25-32
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
33-40	41-49	50-

**Választható kasztok:**

harcos, gladiátor\*, fejvadász\*, lovag, harcművész\*

**Különleges képességek:**

- 2x látás
- 2x hallás
- 5x szaglás

2 óránál frissebb nyom: 80% eséllyel követik  
 4 óránál nem régebbi: 60% eséllyel követik  
 8 óránál frissebb nyom: 30% eséllyel követik  
 12 óránál frissebb: 15% eséllyel követik  
 24 óránál nem régebbi 5% eséllyel követik  
 egy napnál régebbire nem tudnak rábukkanni

Az esélyeket óránként kell dobni, s amennyiben a százalékértéknél kevesebb a dobás eredménye, a khál képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

- veszélyérzékelés: ösztönösen megérik a veszélyt (20%), ha az életükre tör (40%)
- mancsuk sebzése: k6, Té, Vé 20, Ké 10
- képes két kézzel is harcolni, két egykezes fegyverrel (Kétkezes harc Mf)
- ordításával képes megvadítani az állatokat alapesetben (születésétől) minden khál rendelkezik az alábbi képzettségekkel:  
 Erdőjárás Af; Vadászat/halászat Af;

Időjóslás Af; Úszás Af; Futás Mf; Démonologia Af (ősi hagyományok szerint nevelt khálok); Lopakodás +30%; Rejtőzködés +30%; Esés

- +20%; Mászás +20%; Ugrás +20%; Zárnyítás -30%; Zsebmetszés -30% - minden asztrális varázslat és disziplína 20- szal nagyobb erősséggel hat rájuk
- Ψ-t csak alapfokon képes elsajátítani (ha az asztrál legalább 12!), mesterfokra csak a fejvadász,
- vagy lovag kasztú fejlesztheti, de csak a meghatározott szinten, előbb nem

**Fegyvereik:**

Ezekkel a tradicionális fegyverekkel a kitaszított khál is megtanul harcolni (3 Fegyverhasználat

Af), de új hazájuk fegyvereinek forgatását is megtanulják, kivéve a harcművész kasztúak.

**Ghon, a szarvkard**

KÉ:10; TÉ:15; VÉ:25; Sebzés:k6+3;  
 Forgatásához mindkét kéz szükséges, de - 20 TÉ, VÉ-vel egy kézzel is használható.

**Rakhar, a törkarom**

KÉ:8; TÉ:12; VÉ:6; Sebzés:k6;  
 Egymás mellé erősített görbe és egyenes törpengéből áll. Szúrásra, tépésre is jó.

**Khrga, egykezes szarvkard**

KÉ:7; TÉ:15; VÉ:14; Sebzés:k6+1;  
 Két egykezes fegyverből álló készlet.

**Páncéluk:****Harak**

SFÉ: 4; MGT: -1. Anyaga: acélbőr.  
 Ezen kívül mást nem hordanak, ezt is csak csata előtt, ősi rítus keretében öltik magukra.



**Wier****Leírás:**

Bizonyos szempontból nem tekinthetők külön fajnak, nincs társadalmuk, kultúrájuk, emberként élnek, igazi kilétüket titkolva. Idővel megejtően szép férfivá vagy nővé serdülnek, és semmiben sem különböznek külsőre az emberektől, szemfogaik alig észrevehető különbségtől eltekintve. Viszont sorsuk egy átkos szenvedéllyel verte meg őket: olthatatlanul szomjaznak a friss vére, ettől függetlenül éppúgy táplálkoznak, mint más ember. Először hús esztendő korában jelentkezik bennük a friss vér iránti vonzalom. Nem cél nélküli vágy ez, hanem olyan képességekkel ruházza fel a wiereket, amelyeknek az ember csak ritkán juthat birtokába.

Természetükhöz az uralkodás illik, a szolgasorsot nehezen viselik. Különös képességeik révén már ifjúkorban magas pozíciókba kerülnek.

Jellemük általában Halál, de ez nem jelent minden esetben velejéig romlott, gonosz lényt. Az Élet jellem nagyon ritka, így akár „jó” istenek papja is lehet, de ha hódol szenvedélyének, akkor könnyen elveszíti istene jóindulatát és varázslatait.

**Tulajdonságok:**

Szépség	+1
Intelligencia	+1
Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	19 (21)
Intelligencia	19 (21)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

**Korhatárok:**

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
13- 16	17 -30	31- 42
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
43- 55	56- 75	76-

DE ha vért iszik, azon a napon NEM öregszik!  
 Választható kasztok: harcos, fejedelmész\*, lovag, tolvaj\*, pap\*(csak halál jellemű isten papja), paplovag\*(csak halál jellemű isten paplovagja), boszorkány, boszorkánymester, varázsló\*

**Különleges képességek:**

- vérmágiának, vérrel kapcsolatos varázslatnak nem esnek áldozatul, az aktív vérmágiát 20m-es körzetben megérik
- szükségük van naponta egy kb. pohárnyi, vagy kupányi állati vagy emberi vére Ha nem fogyasztanak vért egy napig: arcuk elkínzott lesz (Szépség -1), gondolataik szinte csak a körül járnak (Intelligencia -1), mind ingerültebbé válnak (Asztrál -1). Mindez öt napig elviselhető, utána már fizikai fájdalommal jár, képességei lecsökkennek (kábulat módosítói érvényesek). Ilyenkor a vér szaga, látványa könnyen az örületbe kergetheti, Akaraterő és Asztrál próba, ha sikertelen, ráveti magát a „táplálékra”. Saját és más vérivók, betegek vére nem oltja szomját, alvadt vértől megbetegszik. Rendszeres vérivással: Infralátás 30m, hallás és szaglás 2x, nem öregszik aznap!! - Élet csókja: Ép szívás gyógyításra, vagy elraktározza különleges szervébe hogy varázsoljon belőle (max. Egészsége 10 feletti része), szomját oltsa vagy gyógyítsa magát.
- Varázslatai:
  - 1 Ép-ért: Árnyak, Elkoppintás (Tűzgyújtás fordítottja), Rettegés,
  - 2 Ép-ért: Bűbáj/Szerelemvarázs,
  - 3 Ép-ért: Parancs, Felejtés csókja,
  - 4 Ép-ért: Halál csókja. Minden varázslat: erőssége: 5E, v.idő: 1 szegmens, szint = wier szintje.

## Gnóm

### Leírás:

Az ősi népek közé tartoznak Yneven, és bölcsességüket dicséri, hogy sohasem ártották bele magukat a „nagyok” háborúskodásaiba, s nem szegődtek egyetlen náluk hatalmasabb faj szolgálatába sem. Településeik mindenhol megtalálhatóak, falvaikat hegyvidéki barlangrendszerbe építik. Rendelkezik saját nyelvvel is amit kevesek beszélnek rajtuk kívül Yneven, de szinte mindannyian beszélnek a közös nyelvet is.

Gyakorlatias nép, kézművességben kiemelkedők, ötvösmunkáikat, bonyolult mechanikájú szerkezeteiket szinte lehetetlen utánozni. Feltevések szerint Kahre technokratái tőlük tanulták művészetük alapjait.

Magasságuk kb. 120 cm, termetük: arányos felépítésű, hatalmas szemű, horgas orrú, sötét hajuk és testszörzetük van. Ötujjú kezeik hihetetlen ügyességgel forgatnak bármilyen szerszámot.

Istenük Berzebaal, papjaik nincsenek.

### Tulajdonságok:

Erő	-1
Ügyesség	+1
Intelligencia	+1

Erő	16 (18)
Állóképesség	18
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	19 (21)
Egészség	20
Szépség	18
Intelligencia	19 (21)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

### Korhatárok:

I.	II.	III.
16-20	21-124	125-170
IV.	V.	VI.
171-200	201-210	211-

### Választható kasztok:

harcos, tolvaj, varázsló

### Különleges képességek:

- 25m infralátás
- Ötvös Af ; Mechanika Af ; Térképészet Af
- kiváló emlékezőtehetségük miatt nem valószínű, hogy eltévednek valahol, ahol pedig már többször is jártak, ott egészen biztos, hogy nem
- Érzékelés és Emlékolvasás diszciplinával minden gnóm rendelkezik, alapban MMEjük 12, Ψ-t képesek elsajátítani.

### Udvari Goblin

### Leírás:

Az udvari orkokhoz igen hasonló, mondhatni teljesen azonos módon létrejött faj. Különbség mindössze abban adódik, hogy ők nem harci feladatokat, sokkal inkább szolgálai, esetleg kémfeladatokat hivatottak ellátni. Termetük megegyezik vad rokonaikéval, azaz ha kihúzzák magukat, akkor akár még a 110 cm-es nagyságot is elérhetik. Bőrük zöldes-narancssárga színben pompázik; hajuk és szemük pedig változatos színeket ölthet. Amúgy sunyi és aljas fickók, de többnyire van bennük valamiféle tisztességérzet teremtőik kemény munkájának köszönhetően.

### Tulajdonságok:

Erő	-2
Állóképesség	+1
Intelligencia	-1
Asztrál	-2
Egészség	+1
Szépség	-2

Erő	16
Állóképesség	19 (21)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	21
Szépség	14
Intelligencia	16
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	15

- 20m infralátás
- ±5m mélységbecslés föld alatt
- ±10% lejtésszögbecslés lejtőnél
- 3x szaglás

1 óránál frissebb nyom: 95% eséllyel követik  
 2 óránál nem régebbi: 60% eséllyel követik  
 4 óránál frissebb nyom: 30% eséllyel követik  
 8 óránál frissebbet: 15% eséllyel követik  
 12 óránál nem régebbit 5% eséllyel követik

Az esélyeket óránként kell dobni, s amennyiben a százaléktértnél kevesebb a dobás eredménye, az udvari goblin képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

### Korhatárok:

<b>I.</b>	<b>II.</b>	<b>III.</b>
16-18	19-110	111-180
<b>IV.</b>	<b>V.</b>	<b>VI.</b>
181-200	201-230	231-

### Lehetséges kasztok:

harcos, tolvaj, sámán\*

### Különleges képességek:

## Táblázatok

### Fizikai képesség csökkenés:

Korkategóriák	Erő	Állóképesség	Gyorsaság	Ügyesség	Egészség	Szépség
I. serdülőkor	-2	-1	-	-	-	-
II. ifjúkor	-	-	-	-	-	-
III. középkor	-	-	-1	-1	-	-1
IV. meglett kor	-1	-1	-3	-2	-1	-3
V. idős kor	-3	-3	-5	-4	-2	-3
VI. aggastyánkor	-5	-5	-7	-6	-4	-4

### Faji tulajdonság módosítók:

Faj	Erő	Állók.	Gyors.	Ügy.	Egészs.	Szépség	Int.	Ake.	Asztrál
Ember	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Elf	-2	-1	+1	+1	-	+1	-	-	-
Félelf	-1	-	+1	-	-	-	-	-	-
Törpe	+1	+1	-	-	+1	-2	-1	-	-1
Ork	+2	+1	-	-	+2	-3	-1	-	-3
Amund	+1	+1	-	-	-	+3	-	-	-1
Dzsenn	-	-	-	-	-	-	+2	-	-
Khál	+3	+2	+2	+1	+3	-	-1	-	-5
Wier	-	-	-	-	-	+1	+1	-	-
Gnóm	-1	-	-	+1	-	-	+1	-	-
Goblin	-2	+1	-	-	+1	-2	-1	-	-2

© 2004 magus.rpg.hu

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS RPG.HU

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk hiányos változata (Csak az amunddal bezárólag), azonos címmel megjelent a Mathias-Site G-portal oldalon, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk kivonatai több fajon vonatkozásában megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon és a Hotdog/MAGUS oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.