

A Kalandozók táborokban alkalmazható Rúna cikkek és a Méregkeverés

Alkalmazható Rúna cikkek

1.	A tolvajok felszerelése	Rúna I/1	1. old.
2.	A bárd hangszerei	Rúna I/1	5. old.
3.	Anat-Akhan	Rúna I/2	7. old.
4.	Slan útja – legendák és valóság	Rúna I/4	11. old.
5.	Kadal-pap	Rúna I/5	18. old.
6.	Tetoválások	Rúna I/5	20. old.
7.	Alkímia	Rúna I/7	23. old.
8.	Tooma-pap	Rúna I/9	27. old.
9.	A harcművész fegyvertára	Rúna II/1	32. old.
10.	Gorviki fejedő	Rúna II/1	35. old.
11.	A Kráni fejedő	Rúna II/3	38. old.
12.	Álomtáncos	Rúna III/3	48. old.
13.	A bárdok szervezetei	Rúna IV/1	62. old.
14.	Boszorkánymágia - Éjmagia	Rúna IV/4	68. old.
15.	Boszorkánymesteri tetoválások	Rúna IV/4	71. old.
16.	Nomád	Rúna IV/5	75. old.
17.	Gyöngykeresők	Rúna V/1	78. old.
18.	A Hassidisek	Rúna VI/1	85. old.
19.	Méregkeverés táblázatai	MG	88. old.

Ez a gyűjtemény Kalandozók.hu táborokban használható Rúna cikkek szöveges kivonatát tartalmazza. A kivonat a Rúna cikk eredetijének másolásával készült, nem tekinti feladatának sem a játéktechnikai egyeztetéseket, sem a stilisztikai vagy apróbb helyesírási hibák javítását. A gyűjtemény a végén kiegészül a Méregkeverés kétfokú táblázataival.

A tolvajok felszerelése

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

A zárnyításnak, amennyiben kulcs nem áll rendelkezésre, több elterjedt módja ismeretes Yneven - a legegyszerűbb, ám nem feltétlenül legbiztosabb és legelegánsabb az ajtó módszeres elpusztítása. Erre remek lehetőséget kínálnak a nagy erőkifejtést kívánó csákányok, balták, fejszék, esetleg buzogányok és kalapácsok. Az alaptechnika nem túl összetett, gyorsan elsajátítható, bár ebben is vannak szakmai fogások-a tapasztaltabbak a zár környékét kezdik csépelni, bízva abban, hogy a zár

lesz a küzdelem vesztese, s enged. Ha ez nem következne be, az ajtó még mindig szétverhető. Jóval elegánsabb és főként csendesebb módja a zár kinyitásának a finom szerszámokat, tapasztalatot és kézügyességet igénylő eljárás. Tolvajok közismerten járatosak ebben a technikában. Mindehhez szükségük van azonban egy erős, lehetőleg acélból való drótra vagy álkulcsra. A hétköznapi záruk Yneven nem jelentenek különösen komoly kihívást egy tapasztalt tolvajnak, tekintve hogy felépítésüket nemes egyszerűség jellemzi. Komolyabb értékek védelme komolyabb záratokat, Feltörőiknek pedig alaposabb Felkészülést igényel. (Ilyen esetekben sokszor előfordulhat, hogy a KM negatív módosítóval dobhatja a képzettségpróbát.) A tolvajok tehát szükségesnek érezték, hogy tegyenek valamit az esélyegyenlőség érdekében. A szerszámkészlet egyre specializáltabbá vált, s ez egyet jelent a táska növekedésével. A tapasztaltabbak hosszabbító hornyokkal (mély záruk esetére), pöckökkel, támasztékokkal és ki tudja, még miféle csodamicsodákkal szerelik fel magukat. (Ezek mind növelik a zár kinyitásának esélyét, pozitív módosítót adva a képzettségpróbára.) Nem csupán méretük, alakjuk, sokszor anyaguk is különleges ezeknek a speciális zárnyitó készségeknek. Elterjedt módszer a zárról lenyomatot készíteni, például viasz segítségével, majd kulcsot reszelni hozzá. Kissé nehézkes eljárás, mivel vissza kell menni a „tett színhelyére” egy alapos lakatosmunka után - kalandozáskor igen ritkán alkalmazható. Maradnak tehát a jól ismert álkulcsok és kampók. Az alapfelszerelésben 10 féle, méretben különböző kampó található. Ezek kiegészíthetők továbbiakkal, nem szabad azonban megfeledkezni arról, hogy csomagunk minden egyes újabb eszköz beszerzésekor tovább növekszik. A részletes ár- és hatásleírás a táblázatban olvasható.

Falat, Fát mindenki mászhat - ez így igaz. A kérdés pusztán annyi, ki meddig jut el? A fára mászás sikerét kevesen kérdőjelezik meg, holott ez esetben is adódhatnak problémák (csak ki kell próbálni egyszer mondjuk egy jegenyét). A felszerelések szempontjából azonban valóban fontosabb a falmászás. Akik rendelkeznek ezzel a képzettséggel, meglehetősen magabiztossággal haladnak természetes sziklákon, de még nagy kövekből rótt falakon is. Nem létezik azonban ember, aki mágia vagy szerszámok segítségével nélkül felmászna egy tükörsima falon. A magyarázat ebszerű: a mászás akkora támasztékokat, kapaszkodókat igényel, ahová a felfelé haladó beakaszthatja legalább két ujját. Fontos még, hogy a réseknek egy-másfél méterenként kell követniük egymást, különben a feladat lehetetlen. Sokat segítenek a különféle, falba verhető kampók, kis vésők és kalapácsok. Természetes szikla megmászásánál is biztonságosabb ezek használata, bár nagyban csökkenti a mászás sebességét. Építmények megmászásakor legtöbbször fontos a nesztelenség is, ekkor kampók nem használhatóak - bár néha nincs más megoldás. Vésővel a kapaszkodásra kiszemelt rés nagyobbítható meg, a bevert szög vagy kampó pedig maga szolgálhat kapaszkodóul. Használhatnak kézre és lábra rögzíthető mászókampókat is, ezek olyan felületek megmászásakor jelentenek előnyt, melyek elég puhák - a kampó beléjük akasztható, nincs szükség támasztékra. Ilyen anyag a fa, vagy puha kőzet, például a mészkő. Sokszor egyszerűbb kampós kötelet felhajtani a megmászendő hely tetejére, s azon felkapaszkodni, ha az elég biztonságosan tart. Érdemes mászás előtt néhányszor erősen megrántani, mert ki tudja... a KM és az ördög sosem alszik. Előfordulhat, hogy a kampó nem akadt be elég erősen, s mászás közben zuhan le a próbálkozó.

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

Más alvilági képzettségek támogatására is használhatnak szerszámokat, de ezek már eszközök nélkül is majd' minden esetben alkalmazhatóak. Az eszköz itt inkább csak az eljárás szépségét vagy gyorsaságát növeli, esetleg a siker esélyeit javítja. Gondoljunk csak a zsebmetszésre: sokat jelent egy kiélezett pénzérme, vagy pengével felszerelt gyűrű. Használhat a tolvaj kis pengét vagy ollót is a zseb, erszény vagy hátizsák kimetszésére, vékony, hajlékony fémhuzalt tárgyak kihalászására. A lopott

értékek elrejtésére tökéletes a dupla fenekű táska. A lopakodást segíti a vastag, puha lábbeli, mely a lépés zajait tompítja. Korommal bekenve az arcot és kezét, könnyebbé válik a rejtőzés a sötétben - bár nappal, ha észreveszik, elég meghökkentő lehet. A biztonságos menekülést segítik az elszórható fém- vagy márványgolyók, ha a tolvaj üldözői elé veti őket. A hatás csak kemény padlón, kövön látványos, de ott nagyon. Hasonló célokat szolgál a vassulyom is. Ezt a gonosz kis tárgyat legkönnyebben úgy képzelhetjük el, mint egy tetraéder csúcsaiból kiinduló, s a középpontban egyesülő fémtüskék együttesét. Bárhogy érjen is földet, egyik hegye mindenképp a levegőbe mutat - meglehetősen kellemetlen élménnyel szolgálva annak, aki belelép. Bár sebzése nem komoly, csúnya talpsebeket okozhat, s a gyalogos haladási sebességét felére csökkenti, mintegy 5-10 (4+6) órára.

Le kell szögeznünk azonban, hogy az összes létező eszköz, felszerelési tárgy sohasem lehet egyszerre egy kalandra induló tolvajnál. Hiszen úgy nézne ki, mint egy mozgóárus, aki apró portékákkal kereskedik, s hátizsákja alig nagyobb egy söröshordónál. Ezért különböztetjük meg az alapfelszerelést, amivel minden alvilági képzettség módosítók nélkül játszható, és a kiegészítő felszereléseket, amelyek segítenek egy-egy feladat elvégzésében. Sok leírt tárgy csak céhbeliék számára elérhető, vagy saját kezűleg kell elkészíteni őket. Ezeket a táblázatokban csillaggal jelöltük. Fontos tudni, hogy a tolvajok akár harcolhatnak is néhány szerszámmal, ha nincs más lehetőségük. Természetesen ezt a Képzetlen fegyverforgatás idevonatkozó negatív módosítóival teszik. Hasznos lehet, ha a tolvajt lefegyverzik, de nem törődnek eszközeivel. Egy kis kalapács például jó szolgálatot tehet nem csak a mászószeg, de az ör fejének beverésekor is. Amennyiben az eszköz számottevő harci értékkel bír, ez is feltüntetésre kerül a táblázatban. Egyes városok, várak urai nem nézik jó szemmel a tolvajok ténykedését otthonukban, így az őrök sokszor veti alá motozásnak az újonnan érkezetteket, akik át szeretnék lépni a hely kapuját. Ha álkulcsot, fojtóhurkot, zárnyitó drótot találnak, könnyen elvesztik Fejüket, s ennek bizony a tolvaj látja kárát. Ezen incidensek elkerülése végett örvendenek nagy népszerűségnek a különféle rejtett zsebek, erszények, üreges fegyvermarkolatok és más, hasonló megoldások. A kis tolvajeszközök számára készített övek ugyan nem segítenek az ellenőrzések alkalmával, viszont könnyen elrendezhetőek bennük a szerszámok. Ha egy tolvaj rendben tartja Felszerelését, mindig tudja, melyik rekeszből szedje elő az éppen szükséges holmit, meggyorsítva ezzel munkáját. Amennyiben valamely oknál fogva eszközei összekeverednek, keresgélne kell köztük, s máris értékes pillanatok vesznek kárba. Többnyire a zárnyitó felszerelések, egy kis csavarhúzó és a drótvágó vannak az övben, erre akasztva pedig a feszítővas és szögkihúzó, a többi felszerelést jobbra a hátizsák rejti. Következzen most a szerszámok és eszközök listája, a teljesség igénye nélkül. Ha a KM-nek vagy egy játékosnak bármilyen egyéb ötlete támadna, bátran egészítse ki e felsorolást.

I. táblázat: Alapfelszerelés

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

II. táblázat: Kiegészítő felszerelések

Tárgy	Ár	Megjegyzés
Nagy feszítővas*	9e	Gyenge ajtók +35%-kal nyithatóak, harci értékei, mint a kis kalapácsnak
Hosszú zárnyitó kampók*	1 a	Zárnyitás + 10%, ha a zárszerkezet mélyre süllyesztett volt
Nyers kulcsok (10 db)*	8e	Ezekből lehet megfelelő kulcsot reszelni
Kis reszelők (6 db)	7e	Zárnyításra +5%, kulcsreszeléshez szükséges
Viasz	25r	Kulcslenyomat készítéséhez
Mászókampók kézre*	6e	Mászás +4%, ha a fal mészkő vagy annál puhább
Mászókampók lábra*	7e	Mászás +4%, ha a fal mészkő vagy annál puhább
Kézi fűrő	1a	Csapda semlegesítés és zárnyitás +4%
Hosszú kampók és csövek	6e	Csapda keresés és semlegesítés +4%
Vizsgáló tükör	7e	Csapda keresés és semlegesítés +5%
Kocsikenőcs ill. sűrű olaj	25r	Csapda semlegesítés +3%
Hallócső	4e	Csapda semlegesítés +3%
Dupla fenekű táska*	1 a	
Kis kéziolló	4e	Zsebmetszés +4%
Kampós drótok	1e	Zsebmetszés +3%
Kiélezett pénzérme*	3r	Zsebmetszés +3%
Pengés gyűrű*	45r	Zsebmetszés +4%
Bélelt szövet lábbeli*	7r	Lopakodás +5%
2 tucat márvány- vagy fémgolyó	35r	Ellenfél lassítására
2 tucat vassulyom	2e	Ellenfél lassítására, sebzése 1 Fp súlymonkét

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

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

Kovács Adrián

A bárd hangszerei

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

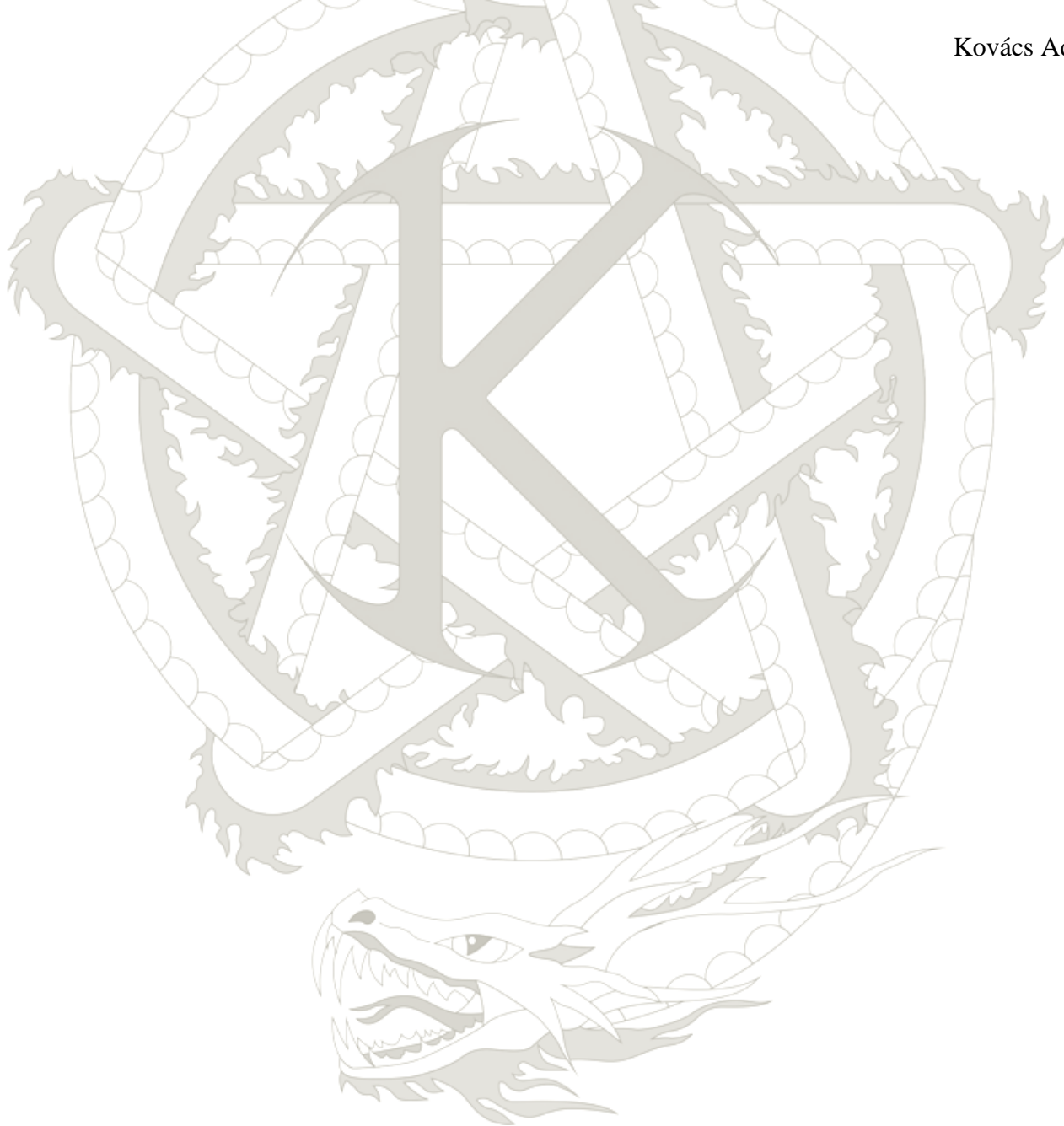
Érdeemes elgondolkodni azon, milyen hangszert is válasszon egy kalandozó bárd. Alkalmassint támaszkodhat pusztán önnön énekhangjára is, ebben az esetben azonban nem részesül a főhangszer jelentette előnyök egyikéből sem. Tulajdonképpen csak az Összhangzat megszólaltatására használhatja, Mana-pontjainak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

A játékosnak a karakter megalkotásakor kell meghatározni a főhangszerének fajtáját. A kiválasztott zeneszerszámot legtöbbször neves kézművesmester készíti el, s már önmagában is jelentős értéket képvisel. Igazi erejét azonban a bárd tanítójának mágiája adja mely az ajándékozás pillanatában itatja át a hangszert, egyetlen szó vagy mágikus rúna nélkül. A zeneszerszám ettől fogva mindig a bárd Személyes Aurájához tartozik, legyen bár több száz mérföldre gazdájától, így a Természetes Anyag Mágiája nem hathat rá. Az efféle hangszer, ha jogos tulajdonosa játszik rajta, minden dalmágiához tartozó varázslat erősségét 2E-vel növeli. A bárd szoros kapcsolatban áll vele, minden esetben érzi, milyen irányban, s körülbelül mekkora távolságban van tőle az eszköz. Mivel a zeneszerszámot a Felsőbb Szférából származó, a mester által közvetített mágikus energia itatja át, az ellenáll a legtöbb őselem pusztító hatásának és a nem mágikus fegyvereknek is nehéz tehát elpusztítani, ám nem lehetetlen. Egy körben 50 STP-nél nagyobb károsodást okozó, tűz alapú sebzés (ne feledjük, az elemi tűz a fán kétszeres STP veszteséget okoz!), illetve mágikus fegyverekkel 25 STP sebzés már használhatatlanná teszi. Ebben az állapotban még lehetséges a javítás, ez azonban nem csupán egy szakavatott kézműves, hanem a bárd jelenlétét is megköveteli, s legalább egy hetes munkát igényel. Ha a sebzés a fent leírtak kétszeresét is meghaladja, a hangszer teljesen elpusztul. A savak és a fagy sebzésük tizedét okozzák rajta, 25 STP elvesztése használhatatlanságot, 50-é megsemmisülést jelent.

A bárdok más, közönséges hangszer segédletével is folyamodhatnak mágiához, ám ez esetben elesnek a főhangszer biztosította előnyöktől, s természetesen nem nyerhetik vissza mana-pontjaikat

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

Kovács Adrián



ANAT - AKHAN

A HALÁL SUTTOGÁSA

A múlt

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

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

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

Az Anat-Akhan aquir eredetű kifejezés. Közös nyelvre rendszerint a halál suttogásaként fordítják, s kevesen tudják, hogy a hegységgyűrű szörnyű lakói a hat főszél egyikét, a nyugat felől fújót nevezték így. Hogy eredetileg hogyan hangzott, arról legfeljebb az ősi nyelveket kutató mágusok alkothatnak fogalmat; a pyarroni és dorani történészek ritkán térnek el az általánosan elfogadott - és bizonyítottan veszélytelen - hangalaktól. A kráni rúnák átiratából ismert Ahan'NataKhan forma már nem ennyire

könnyű eset: papírra vetését csak a titkos tudományok beavatottjai kísérik meg olykor, kiejtésével a néphit szerint közönséges halandó nem próbálkozhat büntetlenül... Ennyi is elegendő, hogy érzékeltesse a szóbeszéd, mítoszok hangvételét. A szektával kapcsolatos eszmék és téveszmék úgy övezik az igazságot, hogy ahhoz csak a legelfogulatlanabb elmék férközhetnek közel. Az ő vizsgálódásuk eredményeit osztjuk meg veled ehelyütt, olvasó.

A szervezet

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

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

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

Vég és kezdet

A Délvidék talán legsötétebb éve volt ez. Ó-Pyarron lángolt, a város és a vallás alapítója, Selmo együtt pusztult az Égi Templommal. A Hárompajzs Szövetség területét ork- és goblinhordák dúlták, kráni lovagok portyáztak a büszke embernép leggazdagabb vidékein. Krán gyepűin viszonylagos nyugalom honolt: az Yllinor ellen vonult hordák már összest, megtizedelve és lerongyolódva özönlöttek vissza, az ellentámadás pedig egyre késlekedett, mintha magát Chei királyt, az egykori kalandozót is megdöbbenetne volna az ynevi civilizáció központjának végzete... A bércek árnyékában megbúvó fejedelmek-településeket ekkor szárnyalta be a hír: két és fél évszázad után megadta magát sorsának az Anat-Akhan alapítója, a klán szellemi vezére, a nagyhatalmú Tutor, s eltávozott.

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

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

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

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

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

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

Az Anat-Akhan Yllinorban

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

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

A Ru-Shennon-i iskola élén a kezdetekkor a kilenc legendás fejvadász, kilenc kimagaslóan képzett Tutor Majoris állt. A testüket átító energiák meghosszabbították életüket: az utolsóként távozó csaknem másfél évszázadot töltött ebben a világban, s majd félezer tanítványt oktatót a

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

Életrajz/filozófia

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

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

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

Tények és adatok - A KM figyelmébe

Az Anat-Akhan állandó létszáma mintegy félezer fő, férfiak és nők egyaránt megtalálhatók közöttük. (A nők egyenrangúsága különösképp bősíti Krán és Gorki fejedelméit, akik, férfijogú társadalmakban nevelkedvén, veszedelmes kilengésnek tekintik az ilyesmit.) A kiválasztottak 3-4 esztendősen kerülnek az iskola falai közé, s 14-15 esztendősen indulnak először "éles" küldetésbe. A beavatottak 60 éves korukig kaphatnak veszedelmes feladatokat, a Transcepséket jóval

hamarabb, 50 esztendőskoruk tájékán rendelik vissza belső szolgálatra - igaz, ekkorra legtöbbször már sokkal öregebbnek látszik.

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

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

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

A Kránt szolgáló fegyverforgatók némileg magasabb TSZ-jét a cél és az eszközök harmóniája indokolja - e harmónia hiánya okozza az Yllinorba átkerült Anat-Akhan legtöbb problémáját. Mágiahasználat alatt a mágia sötét, aquir útját, Pszi-használat alatt a Fejvadász főkasznál megszokott Slan-diszciplínákat értjük. A mágiahasználat Szintje természetesen - a Transceps esetét kivéve - nem azonos az NJK Tapasztalati Szintjével, s naponként mindössze 2 pusztító erejű Hatalomszó felhasználását teszi lehetővé. A Transceps aquir eredetű varázslatai ugyanezen az elven működnek, ám naponként 6 áll belőlük az NJK rendelkezésére. A Hatalomszavak kivétel nélkül az Anyagi Síkon hatnak, 1-3 kör alatt fejtik ki egyszeri hatásukat, hatótávuk sosem lehet több a fejvadász látótávolságánál, nem kerülnek Mana-pontba, de nem is erősíthetők; ellenük Mágiaellenállás nem dobható, közvetlen sebzésük azonban maximálisan 1k6+2 lehet. A Transceps a maga szavaival 1k6+(TSZ száma/2)-t sebez. Lássunk egy-egy példát:

Dühkitörés

Típus: hatalomszó

Mana pont: -

Erősség: 1

Varázslás ideje: azonnali

Időtartam: 1 szegmens

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

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

Árnyékmárok

Típus: hatalomszó

Mana pont: -

Erősség: 1

Varázslás ideje: azonnali

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: lásd a leírást

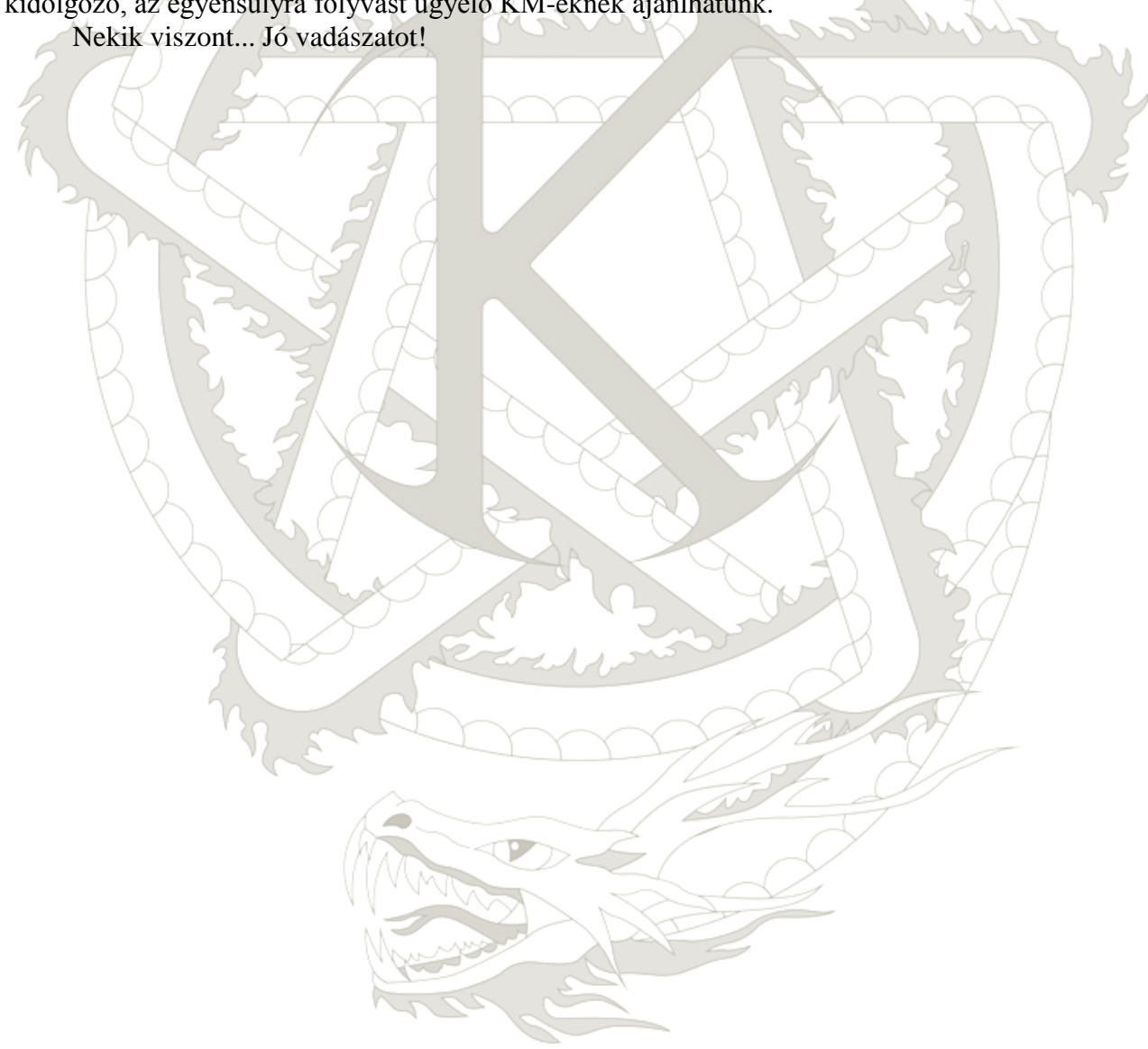
Mágiaellenállás: -

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

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

Nekik viszont... Jó vadászatot!

G.A.



SLAN

A Slan útja - legendák és valóság

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

(Arval d'Incarra)

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

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

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

Előfordulhat persze, hogy a gondos képzés ellenére sem történik minden az elképzeléseknek megfelelően, netán (ne adják az istenek!) torz lelkű tanító kezébe kerül az ifjú - hiszen az eszme makulátlanul tiszta lehet, az emberek azonban oly ritkán foltalanok. A nevelődő harcművész személyisége tehát nem a fentiek szerint változik meg, s a fent leírtak ellentétévé válik. Az ilyen alakok percről percre tudásukat bizonyítják, nem hagynak ki egyetlen alkalmat sem, ha küzdeni lehet. Ezt többnyire addig folytatják, míg egy náluk erősebbet nem vezérel útjukba a sors - egy csúf vereségnek

komoly pedagógiai értéke lehet. Ámbár az is megtörténhet, hogy a legyőzött lelke még jobban eltorzul, csak az eljövendő bosszú élteni, a következő néhány évben csupán ennek sikeres végrehajtása foglalkoztatja. Az efféle ökölharcosokat hamar megtalálják a Sötét Út képviselői.

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

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

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

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

Hasonló koncentrációt igényel a Belső idő alkalmazása is. Ennek használata után is pihennie kell az alkalmazónak, hiszen teljesen valószínűtlen sebességgel merítette ki a testében felhalmozott energiát. Ez ebben az esetben teljes kimerülést jelent, a harcművész a diszciplína használata után annyi körön át próbál erőt gyűjteni, ahány kört - szegmenst - Belső idővel felgyorsított állapotban töltött. Ez a kimerülés semmiféle Pszi tevékenységet nem tesz lehetővé, a pajzsok fenntartásán kívül. A harc, vagy bármely megerőltető tevékenység csak -25-ös negatív módosítóval végezhető, mely minden, a cselekvéssel összefüggő értéket sújt - harcnál például a Kezdeményező, Támadó, Védő és Célzó értéket egyaránt.

Az Aranyharang diszciplína szintén sok túlzás tárgya. Való igaz, használata akárha emberfeletti képességekkel ruházná fel a Slant, ám nem szabad elfelejteni, hogy igen veszedelmes technika, melynek túlzásba vitele igen komoly károkat okozhat használójának. Ez annyit tesz, hogy az Aranyharangot elméletileg a pszi-pontok számától függően viszonylag sokáig lehet alkalmazni, de ha valaki túllépi a 3kör/szint határt, az annyi időre, amíg használta az Aranyharangot, elveszít annyi

Állóképesség pontot, amennyivel túllépte az időhatárt. Azaz, ha egy első szintű harcművész 6 körig alkalmazott Aranyharangot, akkor 3 körrel lépte túl a határt, tehát a következő hat körre -3 járul az Állóképességéhez.

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

Az irányzatok:

Shien-ka-to

Az egyik legősibb harci irányzat, az iskola alapítását a P.sz.-i XXII. évszázadra teszik. Leghíresebb mestere Twien Loo Ka, Niaréből származott, harminc évesen telepedett le Tiadlanban. Itt ismerkedett meg a Shien-ka-to stílussal, s hamarosan a legtehetségesebb tanítványnak számított. Ötven éves korára ő lett az iskola nagymestere, ekkor látott hozzá a technikák megreformálásához és bővítéséhez. Az addigi stílusjegyekhez igazította Niaréből származó tudását, s majd tíz év tökéletesítés és csiszolás után létrejött az a tudásanyag, amit ma Shien-ka-to néven ismer a világ. Szimbólumuk sárga kör alapon fekete lángnyelv, s ezt előszeretettel viselik fejkötőiken, vagy tunikájuk hátán. Fegyvereket nem szívesen használnak, ha mégis, úgy a botot részesítik előnyben. A kemény, ám könnyű drakfa husángjából csiszolják e botot, amelynek erezete vöröses színű, s igen ellenálló - egy képzett Shien-ka-to kezében méltó ellenfele bármely acélból kovácsolt fegyvernek. Eltörni, elválni nem könnyű, sebzése, amennyiben a megfelelő technikákkal forgatják 2k6. Ez az egyetlen fegyver, amelyet egy Shien-ka-to harcos Chi-harc közepette is tud használni. Az iskola egyik legnagyobb hátránya, hogy más stílussal használni igen nehéz, így a Shien-ka-to harcosnak 16 Kp-t és legalább két évet kell áldoznia rá, ha egy másik iskola technikáit is szeretné elsajátítani.

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

A stílus harci értékei:

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

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

Dart-nid-kinito

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

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

Testük általános harcértékei:

Ké	Té	Vé	Sebzés
7	10	19	K3+1

Avad-ka-kinito

Eredeti Niaréből származó stílus, változtatás nélkül tanítja a Sárga Kolostorok technikai anyagát. Gyakran ma is Niaréből érkezett mesterek oktatják, igen magas színvonalon. A női tanítványok igen ritkák, hisz elsősorban a fizikai erőre és állóképességre épülő technikákból áll. Egyformán, és talán a legmagasabb színvonalon tanítja a kilenc alapfegyver forgatását, igaz a fegyvereket Chi-harc közepette nem tudják használni.

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

A harcértékeik:

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

Nisen-nid-to

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

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

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

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

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

Kovi és Lord Critai

Kadal pap

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

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

Képzettségeik 1. szinten:

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

A további szinteken megkapott képzettségek:

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

A Kadal-pap fegyvertára

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

A Kadal-pap különleges képességei

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

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

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

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

Kovács Adrián

Tetoválások

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

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

„...A rajzoló két napig böjtöl, s a harmadik nap megkezdí szerszámai megtisztítását. Füstölő párájába helyezi a tűt, és kikeveri a festéket. Ez tartalmazzon csontörleményt, hamut, tintát, s néhány cseppet a rajzoló véreből. A jel felrajzolását éjközép idején kezdje meg, s a tetoválás művelete alatt egyfolytában kántálja a jelhez tartozó mágikus litániát. Ily módon plántálhat Manát a jelbe, amely majdan életben tartja, s őrzí a bélyeg mágikus hatását. A tetoválás elkészültével a viselő immár birtokába jutott a csodának, de még nem képes felhasználni. Ehhez újabb Manát igényel a rajzolat, csak eztán kezdí meg működését. A hatás addig tart, míg fel nem őrlődí a jelnek másodjára

adományozott Mana. Ha ez elfogyott, megszűnik a varázslat hatása, s csak a litániával bekerült Mana őrzi emlékét, egészen újabb feltöltésig...”

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

Látójel

Mp: 7

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

Időtartam: 6 óra

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

Hallójel

Mp: 7

A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

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

Macskaszem

Mp: 7

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

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

Őrző szem

Mp: 10

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

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

Szellemtest

Mp: 20/35

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

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

Hatalom bélyege

Mp: lásd a leírásban

Varázslás (feltöltés) ideje: 5 perc

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

Csigás Gábor és Kovács Adrián

Alkímia

- A Prima Materia keresőinek tudománya

...A laboratórium alig tenyérnyi ablakain nehezen találtak utat a lenyugvó nap sugarai. Sötét, ólomnehéz füst ült meg a helyiséget; a bent tüsténkedő köpenyes alak ajkát halk szavak hagyták el, melyek nem dicsérőleg emlékeztek meg a laboratórium kéményeinek egykori tervezőjéről. Egy elhamarkodott mozdulat következményeképp a tudósnépet már messziről megkülönböztető köpeny ujja lesodort egy kémcsövet a sárgaréz forralóállványról. Az alak lassan a zaj irányába fordult, majd csendes átkozódás után arra gondolt: ez ma már a harmadik... Továbbszötte a gondolatot:... de csak víz volt benne. Ezenközben a kamra padlójának egy pontjára meredt, ahol kékes folyadék fortyogott már fertály órája. Az alkímista már elfelejtette, mi is volt a kérdéses anyag, nem siette hát el feltörlését...

Ismerkedjünk most meg részletesebben az alkímia, a nemtelen anyag tudományával. Ynev kalandozói közül sokan tudják, milyen segítséget jelenthet egy-egy jókor alkalmazott keverék, por, örlemény még a legkilátástalanabb helyzetekben is. Ám ezek az anyagok meglehetősen drágák, mi több, beszerzésük sem egyszerű feladat. A leghíresebb, legnagyobb tudású alkímisták ugyanis birodalmi udvarok, nemesek szolgálatában állnak, akik elegendő pénzt biztosíthatnak olyan kutatásokra is, melyeknek gyakorlati haszna kétségbevonható ugyan, ellenben elméleti jelentősége megkérdőjelezhetetlen. Egy állandó laboratórium fenntartása ugyanis meglehetősen költséges, ennél már csak a bérleti díjak elképesztőbbek. Ez utóbbihoz tudni érdemes, hogy Ynev nagyobb városaiban felszerelt laboratóriumokat találhat a kalandozó, melyek nem csekély összegért kibérelhetőek. Ezeket elsősorban az utazó herbalisták, vándoralkímisták igényeinek kielégítésére szerelték fel - segítségükkel utazásaik alatt is pótolni tudják árukészletüket, anélkül, hogy haza kellene térniük. A megfelelő alapanyagokból bárhol új főzeteket, keverékeket készíthetnek, útjuk rövid megszakításával. Ezt a lehetőséget kalandozók is igénybe vehetik - például boszorkányok, boszorkánymesterek - akiknek szükségük van a megfelelő felszerelésre mágikus italaik (Hatalom Itala!), esetleg mérgeik vagy gyógyfőzeteik elkészítéséhez. A jól felszerelt laboratórium ugyan elengedhetetlen feltétele az összetettebb anyagok előállításának, de egyszerűbb főzetek akár néhány edény segítségével is elkészíthetők.

Az alkímia képzettség sikeres alkalmazásában fontos szerep jut a megfelelő felszerelésnek. Azokat az anyagokat, melyeket alkímia segítségével készíthetünk el, egy fontos szám, az Alkímiai Szint jellemzi. Ez megmutatja, milyen tudás, illetve felszerelés szükséges az adott vegyület, keverék előállításához, amennyiben annak pontos összetételével tisztában vagyunk. Az Alkímiai Szint (továbbiakban ASz) értéke 1-től 8-ig változhat; minél nagyobb a szám, annál összetettebb az előállítandó anyag.

Az előállítás sikerességét három körülmény határozza meg: a kívánt anyag ASz-e, a készítő tudása (Alap vagy Mesterfok), továbbá a felszerelés minősége. Ez utóbbiban négy kategóriát különböztetünk meg, ezek sorban:

- 1 - Alkalmi felszerelés
- 2 - Alapfelszerelés
- 3 - Bővített felszerelés
- 4 - Laboratórium

A fenti adatok alapján a következőképpen határozható meg a sikeresség:

ASz:	1	2	3	4	5	6	7	8
Af:	1	2	2	3	3	4	--	--
Mf:	1	1	2	2	3	3	3	4

A fenti táblázatban az Alap és Mesterfok mellett szereplő számok a kívánt körülményeket jelölik. Látható, hogy a Mesterfokon képzett alkimista "többet hozhat ki" az azonos minőségű felszerelésekből, mint képzetlenebb társai. A képzettség két foka között természetesen nem csak ennyi a különbség. Ezek az adatok ismert összetételű, esetleg elkészítési módú anyagokra vonatkoznak. A Mesterfokon képzett nem csak ügyesebben, otthonosabban bánik a laboratóriumi eszközökkel, több alapismerettel is rendelkezik, azaz többféle anyag, vegyület létrehozására képes. Lássuk, mit is takarnak a felszerelési kategóriák:

1, Alkalmi felszerelés:

Teljesen hétköznapi tárgyak, csak éppen nem ételt vagy teát, hanem kémiai anyagokat állítanak elő bennük. Megfelel erre a célra egynéhány bögre, lábos, kanalak, esetleg tűzhely. Következésképpen azok az anyagok, melyek nem igényelnek ennél komolyabb háttérrel, út közben, kalandok közepette is előállíthatóak - kellő mennyiségű idő ráfordításával.

2, Alapfelszerelés:

Általánosságban a következő eszközöket foglalja magába - 5 kémcső (1 ezüst/db), 5 tégely (25 réz/db), 5 különböző méretű lombik (5-15 ezüst/db), 2 olajjal vagy alkohollal működő égő (45 réz/db - egy adag alkohol vagy olaj fél órára elegendő), kis rézmozsár (15 réz), 5 kanálka (2 réz/db), 20 üvegcsé az oldószereknek, kész anyagoknak (2 ezüst/db), kis mérleg súlyokkal (2-15 ezüst, a pontosság függvényében). Az alapfelszerelés ára tehát 10-11 arany, ha minden kémcső megfelelő minőségű üvegből készült, a mérleg pontos, a réz nem szennyezett olyan anyagokkal, melyek reakcióba lépnek a készülő vegyületekkel. Az alapfelszerelés csak zárt helyiségben használható, legalább egy asztalt igényel, segítségével pedig egyszerre negyed liter vagy kilogramm anyag készíthető.

3, Bővített felszerelés:

A következőket tartalmazza: 1 gázégőt (2 arany), kis lepárló készüléket (3 arany), 2 porcelánedényt erős savaknak (2 arany/db), nagy rézmozsarat (25 réz), 3 kémcsőfogó csipeszt (25 réz/db), két anyagfogó csipeszt (35 réz/db), 3 tölcse (8 réz/db), 5 speciális lombikot (2 arany/db), 5 lombikállványt (1 ezüst/db), 3 légfogót (lásd a leírásban - 5 arany/db), sav és hőálló tálcát (3 arany), az alapfelszerelés kémcsöveinek, egyéb eszközeinek dupláját. Ára összesen 55-60 arany körül mozog, a laboratóriumi helyiség pedig alapvető követelmény, legalább két szekrényel, két asztallal. A szellőzés kielégítő megoldása igen fontos. 4, Laboratórium: Minden fellelhető benne, ami a Bővített felszerelésben megemlítésre került, továbbá speciális forralók, párlók, mérőedények, szigetelt gázfelfogó kamrák, stb. - ennek csak a KM fantáziája és kémiai ismeretei szabhatnak határt.

Mint látjuk, a különböző üvegedények elképesztően drágák. Ennek az az oka, hogy Yneven ritka az igazán jó minőségű üvegtárgyakat készítő mester, munkáját ennek megfelelően jól meg kell fizetni. A legszebb és legjobb minőségű lombikok, kémcsövek toroni üvegfúvó mesterek kezének munkáját dicsérik, ám ezek ára akár 10-15-szöröse is lehet a fent leírtaknak. Egyes alkimista iskolák hajlamosak az eszközök silány minőségét okolni kudarcaik miatt, és egyre tökéletesebb, szabályosabb, tisztább üvegedényeket szeretnének. Nem egy iskola varázslók segítségével készítette laboratóriumainak eszközeit - mindenki könnyen elképzelheti ezek árát. Egy-egy ilyen helyiségben alkalmasint nagyobb értékek lehetnek, mint egynémely főnemes kincstárában. Nem véletlen hát, hogy a legnagyobb alkimisták királyi, hercegi udvarokban tevékenykednek - elképesztő összegeket fizettetnek ki a felszerelésért. Most álljon itt néhány anyag leírása, melyet a képzettség birtokosai előállíthatnak a megfelelő tudás, alapanyag és felszerelés segítségével.

Légfogó

Alkímiai szint: 5

Elkészítési idő: 40 perc

Nem más, mint egy különlegesen kezelt széndarab. A megfelelő oldószer hozzáadásával a kívánt gázból 20 liternyi szippant magába. A légfogó puha, könnyen alakítható, így üvegcsébe is behelyezhető. Ha tudjuk, a felfogni kívánt gáz könnyebb-e avagy nehezebb, mint a levegő, a légfogót alá vagy fölé helyezve és a rendszert megfelelően szigetelve, a kérdéses gázunkat elnyelhetjük. Az oldószer eltávolítása után a légfogó újra felhasználható.

Oldószer

Alkímiai szint: 2

Elkészítési idő: 5 perc

A legkülönbélebb - nem maró, vagy szerves anyagot egyéb módon roncsoló - oldószer készíthetőek el, melyek további munkánkhoz lehetnek szükségesek. A legegyszerűbb oldószer a tiszta víz, ez egyben az egyik leggyakrabban használatos is - ám egyes anyagok előállításához nem megfelelő. Ekkor a vízben különféle kristályokat, esetleg porított növényeket kell feloldani.

Gázfejlesztő

Alkímiai szint: 5

Elkészítési idő: 60 perc

Különböző eljárások alkalmazásával készülő anyag, melynek segítségével a gázegő működtethető. Az ezzel táplált gázláng hőfoka 500 Celsius lesz, egy gázfejlesztő tömb 10 perc használatra elegendő.

Gyenge sav

Alkímiai szint: 2

Elkészítési idő: 15 perc

A módszerrel gyenge szerves illetve ásványi savak állíthatóak elő. Ezek maró ereje nagyon kicsi, de bőrre kerülve égető fájdalmat okoznak. Egy pohárnyi sav sebzése k6 Fp, semmiképpen sem csúszhat át Ép-be. A savval fém tárgyakat feloldani szinte lehetetlen - de legalábbis nagyon sokáig tart.

Közepes sav

Alkímiai szint: 4

Elkészítési idő: 25 perc

A közepes erősségű savak erős szerves illetve közepes erejű szervetlen savak. Vízen jól oldódnak, így egy adag közepes erejű savból víz óvatos hozzáadásával 3 adag gyenge sav nyerhető. Még ez a sav sem okoz túl komoly károsodást fém tárgyaknak, de a hatás már mérhető. Egy pohárnyi sav 3k6 Fp-t sebez, melyből legfeljebb 3 csúszhat át Ép sebzésbe. A fémeken poharanként k6 STP-t sebez.

Erős sav

Alkímiai szint: 7

Elkészítési idő: 25 perc

Tömény szervesetlen savakat nevezünk erős savaknak. Ezeknek szállítása törékeny edényekben kifejezetten veszélyes, az üveggel bélelt fémfiolák pedig meglehetősen drágák (2 arany/db). A savból egy adagnyi (egy pohárnyi) 3k10 Sp-t sebez, ez Ép veszítést is okozhat. A sav fémtárgyakon 2k6+3 STP-t sebezhet. A sav vízzel közepesen erős savvá hígítható, egy pohárnyi erős savból 3 adag közepes nyerhető.

Gyógyszer

Alkímiai szint: 5-8

Elkészítési idő: 25-150 perc

Különböző betegségekhez az alkimista - ha jártas a Sebgyógyításban legalább Alapfokon - gyógyszereket készíthet. Ezek az anyagok a KM megítélése és az alkimista ismeretei szerint +1 - +4-et adhatnak az Egészségpróba dobásakor.

Enyv

Alkímiai szint: 6

Elkészítési idő: 50 perc

Az alkimista ásványi alapú ragasztószert készíthet. Ez valójában persze nem enyv, hiszen azt csontból, inakból főzik, de hatásában ahhoz hasonló. A különbség, hogy keményebb kötést tesz lehetővé az összeillesztett felületek között. Száradási ideje 15 perc, ez alatt a két összeragasztandó felületnek össze kell nyomódnia, nem elég csak illeszkednie.

Vízálló kenőcs

Alkímiai szint: 3

Elkészítési idő: 25 perc

Az alkimista kenőcsével mindenféle szövet vagy bőr, mely képes azt beszívni, vízállóvá tehető. A szövet kissé merevebbé válik ugyan, de a vízállóság tökéletes lesz. Az így készített tartókban papírok, iratok szállíthatók.

Tűzálló kenőcs

Alkímiai szint: 8

Elkészítési idő: 90 perc

A kenőcs mindenben hasonló a Vízálló kenőcshöz, de a tűz ellen hatásos. Bőr és posztóvérték is kezelhetőek vele. A védelem nem teljes, az így kezelt anyagon a tűz sebzésének fele érvényesül. A kezelt vért viselőjének tűz ellen 2 SFÉ-t ad.

Alkímia segítségével még sok egyéb vegyület, kenőcs készíthető - többek közt mérgek is. Ezek pontos meghatározása természetesen a KM feladata, de a továbbiakban tervezzük több kidolgozott mérget és egyéb főzet leírásának közlését is.

Szerző nem volt feltüntetve

Tooma pap

Tooma, a Hadak Ura a törpe panteon egyik legkedveltebb istene Kadal, a Tárnákat Rengető és Bul Ruurig, a Mélységek Ura mellett.

A Bátrak és Vakmarók Barátja, a Fegyver Élének Ereje, Tooma, a harc istene minden törpe harcos példaképe. Tooma adja az erőt a harcosok karjának, hozzá fohászkodnak minden hadjáratkor, és ő viszi győzelemre a törpe seregeket. Nincs olyan törpe, aki győztes csatából, hadjáratból megtérve ne áldozna oltárán a zsákmányolt fegyverekből. Ősi törpe szokás szerint, a legyőzött ellenfél fegyvere a győzött illeti, de ezek közül a legszebb mindig Tooma jussa.

Szerte a Tarin birodalom hatalmas csarnokaiban, tágas termeiben mindenütt megtalálhatók Tooma szobrai és oltárai. Az istent leggyakrabban láncinges, elszánt, csatabárdot forgató törpeként ábrázolják, de számtalanszor látható kezében harci kalapács, csatacsákány, sőt néha számszerij is. Fegyvereit vagy két kézre fogja, vagy balján pajzsot visel. Előfordul, hogy hatalmas rackla nyergében ül.

Papjai egyben a törpék legjobb harcosai is. Tooma pap csakis olyan törpe harcosból vagy katonából lehet, aki bebizonyította rátermettségét. Miután a tanonc felesküszik Toomára, még sokáig nem kezdődnek el vallási tanulmányai - előbb a testét edzik acélosra. Ha már elég jó harcos, akkor tanítják tovább tudományokra és a papi mágia fortélyaira.

Istenük szolgálata mellett más lényeges szerepük is van a Fejszés követőinek, ők alkotják ugyanis a törpe seregek tisztikarát. A törpéknél a hadseregben az előmenetel semmiféle rangtól vagy kiváltságtól nem függ, mindig a legjobb harcosok és stratégák kerülnek parancsnoki helyekre. Ők pedig minden kétséget kizáróan Tooma papjai. A hadsereg vezetése mellett az újoncok kiképzését is ők végzik. Előfordul az is, hogy egy magasrangú törpe utazó Tooma papokat visz magával testőrként. A Hadak Urának hívei elsősorban a harcnak élnek, azonban mint minden - vagy legalább is a legtöbb - törpe, értékrendjükben a Rendet és az Életet helyezik előtérbe. A harcot művészetnek tekintik, és legalább annyira fontos foglalkozásnak tartják, mint a kovácsokét vagy a serfőzőkét. Ettől persze még nem lesznek harcművészek, attól meglehetősen távol áll a felfogásuk, abban azonban hasonlítanak, hogy ők sem ontanak vért, csak ha elkerülhetetlenül szükséges. Akad dolguk, hiszen a Tarin hegységből mindmáig nem sikerült teljesen kiirtani az orkokat és goblinokat.

A Tooma pap akkor is kalandozással kezdi az életét, ha történetesen nem vezérli kalandvágy - a papnövendékek (1. Tapasztalati Szinten) egy éves portyára indulnak, hogy segítsék az elesetteket és a bajbajutottakat, és hogy harcoljanak a törpe nép ellenségei, a goblinok, orkok ellen. Ez idő alatt a pap tapasztalatokat gyűjt és diadalokat arat. A portya leteltével visszatér szentélyébe, ahol immáron teljes jogú papi rangot kap. Az átlag (Nem Játékos Karakter) Tooma papok ritkán hagyják el a Tarin birodalmat portyájuk során. Ez rendjén is való, hiszen az ország nagy és ezek a papok egyfajta rendfenntartó erőt képviselnek. Nélkülük a közbiztonság közel sem lenne annyira jó. A Legnagyobb Harcos követői urukhoz méltó módon próbálnak élni és ez a játékszabályokban is megmutatkozik. A többi paptól eltérően Erejüket k6+12+kf módon dobják, hiszen fizikai erejükre nagy gondot fordítanak. Harcértékeik sem a hagyományos módon alakulnak, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, Szintenkénti Harcérték módosítójuk pedig 10, amelyből 3-3 pontot kell TÉ-jük illetve VÉ-jük fejlesztésére fordítaniuk.

Tooma szférái Természet és Élet, melyekből papjai a litániákat és rituálékat használhatják. A többi pappal ellentétben Tooma papjai minden Tapasztalati Szinten 7 Mana-pontot kapnak, mivel harci képességeik mellett nem figyelnek oda annyira mágikus hatalmuk növelésére. Képzettségeik is eltérnek a megszokott papi képzettségektől.

Első Szinten az alábbiakat tanulják meg:

Képzettség	Fok
Ökölharc	Af

4 fegyver használata	Af
Pajzshasználat	Af
Írás/olvasás	Af
2 nyelvismeret	Af 5, 4
Pszí	Mf
Vallásismeret (törpe)	Mf
Sebgyógyítás	Af
Harci láz	Mf

További Tapasztalati Szinteken újabb képzettségeket kapnak, azonban a tudományos képzettségek elsajátításához Szintlépéskor vissza kell térni mesterükhöz.

Szint	Képzettség	Fok
2.	Vakharc	Af
2.	Legendaismeret (törpe)	Af
3.	Fegyverismeret	Af
3.	Ősi nyelv (törpe)	Af
4.	1 fegyverhasználat	Mf
4.	Történelemismeret	Af
4.	Hadvezetés	Af
5.	Pajzshasználat	Mf
5.	Sebgyógyítás	Mf
6.	Ökölharc	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Fegyverismeret	Mf
9.	Hadvezetés	Mf

A felsoroltakon felül Tooma papjai egyéb különleges képességeket is kapnak. Természetesen használhatják azokat a litániákat, amelyeket Tooma biztosít számukra. 3. Tapasztalati Szinten képesek lesznek saját maguk fanatizálására. Ez a képesség isteni eredetű, hasonló a Fanatizálás nevű papi rituáléhoz, azonban a papnak nem kell rá külön Mana-pontot áldoznia. A varázslatot egyébként nem használhatná, hiszen Tooma szférái között nem szerepel a Lélek. A pap, ha helyzete megkívánja, rövid imát intéz istenéhez, a Harc Atyjához (1 teljes kör). Ezalatt nem harcolhat, nem használhat Pszít és nem is varázsolhat. A kör leteltével a papból fanatikus harcos válik, élvezve a varázslatnál leírt előnyöket. Ezt a lehetőséget istene csak egy teljes nap elteltével biztosítja újra.

6. Szinten a fanatizálás hatását a pap kiterjesztheti másokra is. Számára is érvényes a 100m sugarú kör, mint hatótávolság, viszont a harcosok befolyásolásához sem kell Mana-pontot áldoznia. A harci kedv megnövelése érdekében rövid szónoklatot kell tartson Toomáról, melynek végén a közelben állók lelkesen, megnövekedett harci kedvvel fogják várni az összecsapást. Játékos Karakterek és 5. Tsz feletti Nem Játékos Karakterek megkapják a Harcártékmódosítókat, míg a többieknek a Bátorsága nő. A szónoklat jellegénél fogva a fanatizálás csak és kizárólag törpékre van hatással, közülük is azokra, akik tisztelik Toomát (ez gyakorlatilag minden törpe harcosra igaz). Emberekre, elfekre és más fajzatokra ez a lelkesítés semmiféle hatással nincs. Ehhez a szónoklathoz is Tooma hatalmát hívja segítségül a pap, amit csak napjában egyszer tehet.

A 9. Tapasztalati Szintet elérő törpe papokat a megtisztelő Gromgrom Bul Drangthrong megnevezés illeti, azaz az emberek nyelvén: Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja. A rang fontos szerepet jelent a törpék hadseregében is, amelyet díszes ünnepség keretében ajánlanak fel. Ezt a törpe elfogadhatja vagy visszautasíthatja - egyik esetben sem sértődik meg senki. (A törpék általában elfogadják ezt a ritka megtiszteltetést, azonban kalandozók számára ez nem előnyös, hiszen nem csak kiváltságokkal, de felelősséggel is jár. Háború esetén legyen akárhol, azonnal haza kell térnie, hogy a rábízott sereget vezethesse).

Ezen a Szinten lesznek képesek a Hősi Harcra is, amelyet maga Tooma adományoz nekik. Ez a különleges képesség a Hősi lélek nevű rituáléval egyező hatást vált ki, de - akárcsak az eddigiek - nem kerül a papnak Mana-pontjába. Ez közvetlen áldás magától a Legnagyobb Harcostól, amit csak különös alkalmakkor érdemelhet ki híve. Például ha bátran néz szembe az orkok sokszoros túlerejével, hogy asszonyokat és gyermekeket védelmezzon akár saját halála árán is, Tooma megáldja, kérés nélkül is. Ha azonban gyáva módon megfutott, és az orkok utolérték, körülfogták, fohászkozhat akárhogy, Tooma nem fogja meghallgatni.

A 11. Tapasztalati Szintet elérve jutnak birtokába a smaragd mágiájának. Toomához fohászkozva képesek lesznek egy smaragdot mágikus hatalommal felruházni, amit ha fegyver markolatába foglalnak, mágikus fegyvert hoznak létre. Ilyen ékkövet legfeljebb tíz évente egyszer készíthetnek, és hogy pontosan milyen tulajdonságai lesznek, azt Tooma (a KM) határozza meg, aszerint, hogy eddig milyen hősiiesen viselkedett a pap, illetve milyen áldozatokat mutatott be. A smaragdot a pap saját maga kell csiszolja, de ennél is jobb, ha hősi küzdelemben zsákmányolja. A tiszta szerkezetű smaragdot kell választani, olyat, ami képes befogadni a mágiát.

Esett már szó a harc papjainak képességeiről, szóljunk most a fegyvereiről, felszereléséről. A Tooma papok már első Szinten elsajátítják négy fegyver használatát, ezek általában a csatabárd, a csatacsákány, a harci kalapács és a buzogány. Előfordul, hogy a hajítóbárd, netán a nyílpuska kezelését tanulják meg. Kardot ritkán fognak a kezükbe, akkor is csak rövidet vagy hosszút (kétkézesként). A szálfegyvereket és a nagyobb löfegyvereket méretüknél fogva nem kedvelik. Ha nem kétkézes fegyvert forgatnak, szinte biztos, hogy baljukra pajzsot csatolnak, ez azonban legfeljebb közepes nagyságú lehet.

Bármilyen fegyverrel is tanuljanak meg bánni, lesz egy fegyverük, amelyet mesterüktől, egy idősebb paptól kapnak ajándékba, és amelynek markolatában egy smaragd díszel. Ez a smaragd Tooma isten köve, ezért papjai az ilyen fegyvert a következő módosítókkal használják: +2 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Ez a smaragd egyben a pap szent szimbóluma is, amelynek segítségével varázslatait létrehozhatja. Később, negyedik Szinten ezt a fegyvert tanulja meg Mesterfokon forgatni. Páncélt gyakran hordanak a Háború Istenének papjai. Csak a fém vértetet becsülik, vacak, fércelt bőrholmikat nem szívesen hordanak, csak ha nincs más lehetőség. Kedvelik a láncinget és a sodronyínget, de nem vetik meg a pikkely és lemezvértetet sem. Mellvértet általában csak a Törpe Seregek Hosszúszakállú Atyja visel, rajta annak a törpe ezrednek a harci jelvényével, amelyiket vezet. Felvértet és teljes vértet a törpék ritkán készítenek, és akkor is kevesek kiváltsága, hogy hordhassák. Ha tehetik, sisakot viselnek, rajta a Thongli, az orkölő harcosok jele.

Ruházkozásukban leginkább a zöldet részesítik előnyben, annak is a sötét árnyalatait, mivel ez a smaragd színe is. Ha teljes ruházatuk nem is egyszínű, valahol mindegyikük visel zöldet. Törpe szokás szerint széles bőrvet, vastag pantallót és kemény bakancsot vagy csizmát hordanak. Szakállukat - főleg háború idején - két varkocsba fonják, a végét pedig széles övük alá tűrik, így nem zavarja őket a harcban.

Tooma papjai szigorú erkölcsi rend szerint élnek. Számukra a harc szent dolog, ezért soha nem vetemednének arra, hogy orvul, lesből öljenek meg valakit. Szinte soha nem támadnak meglepetésből, legalább egy-két szegmensnyi időt hagynak az ellenfélnek, hogy méltó módon felkészüljön az összecsapásra. Harc közben igyekeznek minél kevesebb fájdalmat okozni ellenfelüknek - ha meg kell halnia, minél előbb végeznek vele, ha életben akarják hagyni, vigyáznak rá, ne kapjon súlyos sebet. Ha lehet, nem ontanak vért, de ha a harc elkerülhetetlen, akkor is megpróbálják megkímélni ellenfelük életét. Ez alól kevés kivétel van, az orkok, goblinok és trollok esete azonban mindenképpen ilyen. Tooma papja számára nem létezik nagyobb szégyen, mint a gyávaság. Inkább életét áldozza a csatában, semhogy a becsületét veszítse el. Ha egy Tooma papot megfutamodáson kapnak, az egész törpetársadalom kiközösíti, mindaddig, amíg ismét ki nem érdemli a bátor nevet. Megfutamodásával és gyávaságával nem csak társai, de istene haragját is kiválthatja a pap. Ilyen esetekben Tooma (a KM) megvonhat bizonyos előnyöket papjától, attól függően, hogy milyen súlyos volt a vétség. Például, ha tízszeres túlerő elől menekült, úgy, hogy közben senki mást nem fenyegetett veszély, akkor Tooma is

elnézőbb, de ha a szentélyébe menekülő asszonyokat hagyta cserben, akkor istene akár az életét is elveheti.

Persze a Legnagyobb Harcos követőinek büszkesége nem azonos az ostobasággal. Mint papok meglehetősen bölcssek, így provokálni nemigen lehet őket. Ha egy ember gyávának nevezi Tooma papját, az nem fog nekitámadni. Különbösen is, mit számít egy ember szava... A törpék pedig illet még tréfa kedvéért sem mondanak. Ha azonban a pap úgy dönt, hogy harcba bocsátkozik, akkor csak két lehetősége maradt: győztesen kerül ki, vagy meghal. Elmenekülni gyávaság lenne, amit büszkesége és hite nem enged meg. Ez azonban nem azt jelenti, hogy egymaga száll szembe orkok egész hadával - ez nem bátorság, hanem ostobaság. Tooma papja mindig bölcsen mérlegel, esélytelen küzdelemben nem kezd, hiszen ezt az istene sem akarja. Ez alól egyetlen kivétel van - ha ezzel más életét mentheti meg. Mindenképpen segítenie kell a bajbajutottat, akár az élete árán is. Ilyen esetben sorsára hagyni a szerencsétlent az egyik legsúlyosabb bűn, amit csak a Háború Istenének szolgája elkövethet. Természetesen ez a szabály csak törpök életére vonatkozik - ha embert, elfet vagy bármi más szerzetet fenyegeti a halálos veszedelem, a pap nyugodtan mérlegelhet, harcba szálljon-e.

A Harc Istenének papjai gyakran mutatnak be áldozatot istenüknek. Hitük szerint a legyőzött ellenfél fegyvere a győztest illeti. A legszebb, legdíszesebb fegyvereket a papok mindig Toomának ajánlják, elhelyezik az oltárán és a keyét kérik.

Végül lássuk Tooma papjainak saját varázslatait

Tooma áldása

Szféra: élet, természet

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: különleges

Hasonló a Kis Arkánus Áldás nevű litániájához, ezzel azonban csak fegyvert lehet megáldani, ami a varázslat időtartama alatt az Áldásnál megadott módosítókat kapja: +5 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Igaz ez mindaddig, amíg Tooma jellemével (Rend, Élet) egyező jellemű törpe - vagy akár ember forgatja a fegyvert. Ha más veszi a kezébe, jellemétől függően negatív módosítókat kap. Rend vagy Élet jellemű karakterek módosító nélkül harcolnak. Káosz, Élet illetve Rend, Halál jelleműek -10 módosítót szenvednek el minden harcértékükre, Káosz vagy Halál jelleműek -20-at, míg Káosz, Halál jelleműek -30-at. Ha egyszer megfogták a fegyvert, nem engedhetik el, amíg a varázslat időtartama le nem jár. Ha sikeres Asztrál Mágiaellenállást dobznak, akkor megszabadulhatnak tőle.

A varázslatot nem lehet olyan fegyverre alkalmazni, ami más személyes aurájának védelmét élvez (viseli vagy fogja). Minden további +1 Mana-pont ráfordításával az Erősséget 4-gyel lehet növelni, az időtartam és a módosítók azonban változatlanok maradnak.

Tooma ereje

Szféra: élet

Mana pont: 12

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: nincs

A Kis Arkánum ezen litániája segítségével a pap megacélozza saját vagy társa izmait, emberfeletti erővel megáldva azt. A varázslat alanya a fent jelzett időtartamra 1k6 pontot kap Erejéhez, de az így sem haladhatja meg a 22-t. A harcos, aki Tooma erejével küzd, természetesen megkapja a megfelelő módosítókat Támadóértékére és sebzésére. A litánia csak törpékre fejt ki hatását. A varázslat időtartama további Mana-pontok rááldozásával nem növelhető, a siker azonban biztosítható. További 2 Mana-pont felhasználásával a varázslat 1k6+1-gyel, de legfeljebb 6-tal növeli az alany Erejét. Hasonlóképpen +4 Mp +2 módosítót, +8 Mp +3 módosítót, +16 Mp +4 módosítót jelent, míg +24 Mp esetén az alany Ereje 6-tal nő.

Tooma tombolása

Szféra: élet

Mana pont: 16

Erősség: 80

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: nincs

Tooma hatalmát segítségül hívva a pap rendkívüli hősiességgel harcol, az őt érő támadásokra és sebesülésekre rá sem hederít. Hasonlít ez a tombolás a harci lázhoz, azonban itt a pap nem elvakultan csapkod, hanem tudatosan, a lehető legjobban harcol. Harcértékei a következőképpen változnak: TÉ +20, VÉ -10, sebzés +2. Tombolás közben fegyverével nem védekezik, azaz annak VÉ-je nem érvényesül, pajzsa azonban védi a papot.

A varázslat erősítésére, az időtartam vagy a módosítók növelésére nincs mód, még további Mana-pontok rááldozásával sem.

Fontos még megjegyezni, hogy a fanatizálás, a Hősi Harc és a Tooma tombolása nem alkalmazható egyszerre, azaz hatásuk nem adódik össze. Ha mégis egyszerre kellene hatniuk, az kerekedik felül, amelyiknek nagyobb az Erőssége. A különleges képességek E-je a pap Szintjének nyolcszorosa.

Szerző nem volt feltüntetve

A harcművész fegyvertára

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

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

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

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

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

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

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

Ívkard (sho-khot): Pengéje a slan kardéra hasonlít, keresztvása kör alakú, éppen ökölnyi. Egykezes, egyélű fegyver; többnyire párban forgatják, bár Tiadlan északkeleti területein több iskola is egyedüli használatát tanítja. Kedvelt eszköze a színes, könnyű selymekben járt "Bibordaru" táncnak, mely amellett, hogy lenyűgöző látványosság, alkalmas a harcművészek tudásának bemutatására is. Az ívkard tizenegy alaptechnikája kizárólag vágásokra épül; egy szúrástípust ismer, ámbar ennek számtalan (meglehetősen tágan értelmezett) változata létezik. KÉ: 6 TÉ:14 VÉ:16 Sp: k10

Sryn tör: Keskeny, borotvaéles és igen hegyes pengéje 25-30 cm hosszú, néha enyhén hullámos; markolata szögbe törve illeszkedik hozzá, akár a pisztolyagy. Kiképzése is inkább ahhoz hasonlatos - a

sryn markolat mindig „tulajdonosa tenyeréhez kell elkészíteni”, hogy mikor ráfog a lehető legtökéletesebben illeszkedjék. Úgy mondják, a sryn markolat gazdája lelkének lenyomata. Kiegészítő fegyver, szorosan értelmezett küzdésirányzat nem alakult köré; noha szakavatott harcos képes vele vívni is, voltaképpen egyetlen célt szolgál: fenyegetett helyzetben szemkápráztató gyorsasággal előrántani (úgy, mint földünk revolverhősei), és az ellenfele mellébe döfni. KÉ: 10 TÉ: 14 VÉ: 5 Sp: K10/2

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

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

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

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

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

Tonfa: Elsőként a niarei határvidék hegyi szerzetesei alkalmazták, ők „mori-mitari”, vagyis fürge bambusz néven ismerték. 40-50 cm hosszú, általában szögletes, bizonyos területeken kerek átmetszetű fa, melynek egyik végétől mintegy 15 centiméterre merőleges keresztfa áll. A saihoz hasonlóan a cél itt is a pusztakezes technikák megtámogatása volt. A markolatnál fogva, a hosszabb részt alkarhoz szorítva tartják alaphelyzetben, innen lendítik körkörös mozdulattal előre. Háritásra többnyire a leszorított hosszabb, míg ütésre az előreálló rövidebb részt használják, ám ez természetesen egyáltalán nem törvényszerű. KÉ:8 TÉ:12 VÉ:19 Sp: k10/2

Holdsarló (hagai): Lényegében egy rövid fanyélre erősített sarló, melynek borotvaéles pengéje iskolánként és tájanként különböző formájú. Irányzatai egyelnőképpen megegyeznek abban, hogy főfegyvernek tekintik; még pusztakezes technikákat sem tanítanak mellé (azokat többnyire előbb szokás elsajátítani). Forgatását igen nehéz megtanulni, a kezdők gyakorta komoly sérüléseket okoznak saját maguknak. Általában a nyéllal háritanak, a pengét csak támadásra szokás használni. Amennyiben nem kívánnak ellenfelüknek komoly sebet okozni, úgy fogást váltanak, és a nyéllal ütnek. Forgatják

párban is, az egyiket ilyenkor általában bőrszíjjal a csuklójukra erősítik, hogy "ki tudják vetni". Valódi mestere kevés van; három kicsiny iskola ismert viszonylag széles körben - a Holdezüst Árnyék Tiadlanban, a Két Karom Pyarronban és a Felhővilág Niarében. Emellett magányos tanítók oktatják, de száz közül talán csak egy, aki méltó rá, hogy mesterként tiszteljék. KÉ:8 TÉ:17 VÉ:5 Sp:k10/2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Daktari

Gorviki Fejvadász

avagy a Gorviki vértestvériség

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

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

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

részlet Dale Avery „A renegát” című regényéből

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

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

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

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

Becsület kódex

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

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

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

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

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

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

Vértestvériség

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

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

Különleges fegyverek

A fejedász majd minden fegyverrel megtanul bánni. Felettébb hasznos tudomány ez, mert klánja jellemző fegyvereihez csak titokban nyúlhat, élete során legtöbbször egyéb fegyverekkel harcol. Hasonló a helyzet az alkar- és lábszárvédőkkel: hatékony használatuk óriási gyakorlatot és akrobatikus ügyességet igényel, ami általában a fejedászok sajátja. Nem jelent egyértelmű lebukást, mint a

különleges fejjavadász fegyverek, hiszen olykor más kasztok tagjai is használják, de gyanút kelt. Márpedig a gyanú sok esetben azonos a lelepleződéssel.

Kobratánc

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

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

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

Nyulászi Zsolt

A kráni fejvadász

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

A rettegett Krán

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

A kráni fejvadász

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

A fejvadász karakter

A M.A.G.U.S. szabályai szerint kráni fejvadász csak nem játékos karakter lehet, ám a játékos könyörgő mosolya, az érvek és fogadalmak olykor meglágyítják a KM szívét. Bárhogyan is, minden KM-nek előre meg kell húznia a határvonalat, melyen túllépni soha nem engedi játékosát – ebben segít a sors akarata paragrafus. Egy kráni fejvadász megszemélyesítése, a származásából adódó számtalan konfliktus túlélése a leggyakorlottabb szerepjátékost is próbára teszi – ezért a KM alaposan fontolja meg, melyik játékosnak engedélyezi a különleges szerepet. Az átkozott vér paragrafus a játék során felmerülő problémákat ismerteti, és segítséget nyújt a KM-nek azok kezelésére. Végül a bűn és bűnhődés címszó alatt következnek a kráni fejvadász karakter jellemével, a szerepjátékkal kapcsolatos kívánalmak, valamint tanácsok a KM-nek, miként regulázza meg engedetlen játékosát.

A sors akarata

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Átkozott vér

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

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

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

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

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

Áruló jel	Hírnév	Álcázás Af	Álcázás Mf
Kráni vágású szem	10%	0%	Nincs
Kráni beszéd	50%	-	-
Kráni akcentus	10%	5%	0%
Kráni öltözet	30%	0%	Nincs
Kráni harcmódor	-40%	-	-
Sequor	80%	50%/kör	30%/kör
Mara-sequor	65%	-	-

Nincs: tökéletesen álcázható, nincs esély a lelepleződésre

-: nem álcázható

A kráni vágású szem nem perdöntő bizonyíték, hiszen nomád származásra is utalhat. A kráni öltözet álcázása nem az átöltözést, hanem a kráni ruhák elváltoztatott viselését, apró átalakítását jelenti. A kráni harcmódor minden kráni karakter álcázhatatlan ismerve, megváltoztatása csak esztendő, külhoni tanulással lehetséges; a negatív érték mutatja, hogy csak a Kránt alaposan ismerők leleplezhetik

le harcmodora alapján a karaktert. A sequor és a mara-sequor tökéletesen álcázható tokban vagy szövetbe csavarva, csak harc közben válik használójának árulójává.

A hírnév dobásakor minden karakter hozzáadhat a táblázatban szereplő értékhez:

5%-ot minden tapasztalati szintje után

5%-ot kráni nyelvismerete minden egyes szintjén

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

Bűn és bűnhődés

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

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

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

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

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

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

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

Az öt fejvadász kaszt

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

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

Gyilkosok kasztja

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

A gyilkosok jellemében minden esetben helyet kap a halál.

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Csapdaállítás	Af
Hátbaszúrás	Mf
Álcázás/álruha	Af
Mászás	40%
Esés	5%
Ugrás	5%
Lopózás	35%
Rejtőzködés	45%
Csapdafelfedezés	10%
Éberség*	5%

* Az éberség hamarosan megjelenik a MAGUS kiegészítőben.

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

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

Testőrök kasztja

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

A testőrök jelleme rend, vagy rend és halál.

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

Tsz	Képzetség	Fok/%
4.	Lefegyverzés	Mf
4.	Pszi	Mf
4.	Nyomolvasás	Af
4.	Álcázás/álruha	Af
5.	Fegyverhasználat	Mf
5.	Fegyvertörés	Mf
5.	Vakharc	Mf
8.	Nyomolvasás	Mf

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

Katonák kasztja

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

Képzetség	Fok/%
Ökölharc	Mf
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Hadvezetés (fejedelmek-egység)	Af
Pszi	Af
Mágiahasználat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%

Lopózás	25%
Rejtőzködés	30%
Csapdafelfedezés	15%

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

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

Fürkészek kasztja

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

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

Tsz	Képzetség	Fok/%
2.	Pszí	Af
2.	Kötélékből szabadulás	Af
3.	Mágiahasználat	Af
3.	Álcázás/álruha	Mf
5.	Kötélékből szabadulás	Mf
6.	Hátbaszúrás	Mf

7.	Futás	Mf
8.	Pszi	Mf

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

Vadászok kasztja

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

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

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

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

Híres klánok

Birodalmi fejedelmek klán

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

A Birodalmi Fejedelmek Klán nem önálló fejedelmest-szervezet; nem képez kezdőket, nem foglalkoztat kémeket, különféle mesterembereket. A klánokra jellemző felépítésnél sokkal inkább

emlékeztet egy lovagrendre. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat, kirendelt transzcepsek (varázstudók) és magasrangú birodalmi tisztségviselők mellett teljesít szolgálatot.

A klán tagjai a Birodalom és (az utóbbi évezredben) Gorvik klánjaiból kiválogatott fejedáaszok – hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A több emberöltőt felölelő kiképzés során a birodalmi fejedáaszok páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre és évezredek tapasztalataira tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmódorukat démonoktól és aquiroktól lesték el. Testüket évszázados gyakorlással és varázstudók segítségével készítik fel az emberpróbáló harcművészetre. Nem egyszerűen szigorú fegyelemben élnek: A Klán törvényei önálló személyiségük levetkőzését is megköveteli. A klán fejedáasza a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékeztetükbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel.

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

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

Messeni fejedáasz klán

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

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

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

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

Shien-gorr

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

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

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

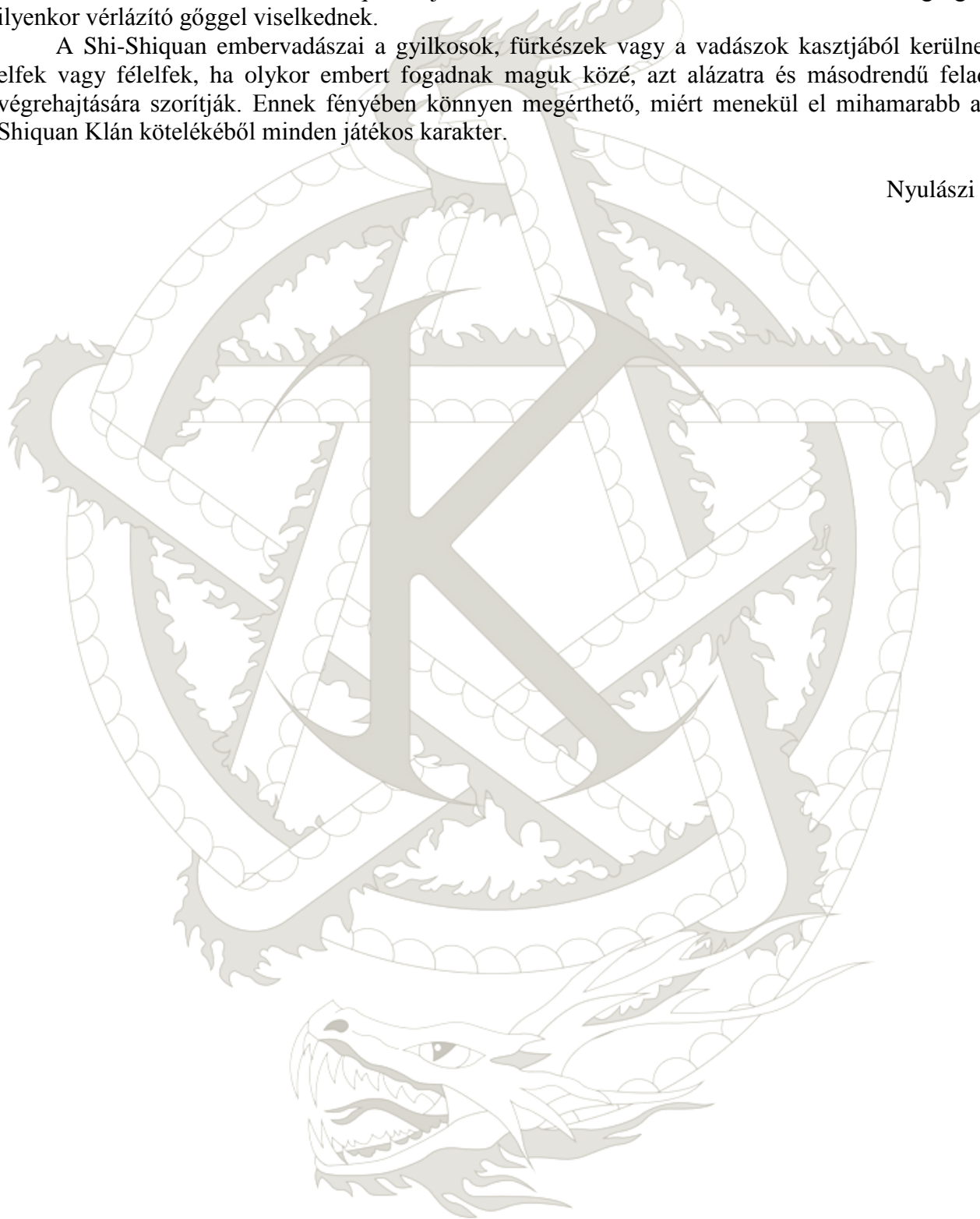
Shi-Shiquan

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

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

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

Nyulászi Zsolt



Álomtáncos

„Számos bölcs vont már párhuzamot a kreatív művészetek és a mágia között, és be kell látnunk, hogy az elgondolásaikban lehet valami igazság. Képzeljünk el másfél tucat, viharvert képű, mogorva barbárt, talpig fegyverben, akik betoppannak egy füstös fogadóba; még le sem verték magukról az út porát, máris ital után üvöltene, ökölrel döngetik az asztalt; szemlátomást harapós kedvükben vannak, az élő fába is belekötnének. Azután képzeljük el ugyanezeket a barbárokat tíz perccel később, szóltanul üldögélve a hosszú falócákon; könnyekig meg vannak hatódva mindannyian, szemük gyanúsán csillog, fátyolos pillantásuk valahová a messzeségbe réved. Nemde egyből mágiára gyanakszunk, asztrális praktikákra, ravaszul kiforgatott érzelmekre?

Pedig csak egy szomorú szerelmes balladát szavaltak el nekik, nem is valami nagy műremeket; de a dalnok éneke a lelke legmélyéről fakadt, s ahogy lantjával kísérte, véresre csupaszított szíve rezgett a húrokon.

Mi ez, ha nem mágia?

Nos, a táncról biztosan tudjuk, hogy magasabbrendű formájában a tapasztalati mágia egyik változata. Senki ember nem sajátította még el ezt, talán nem is lenne képes rá; a test fizikai felépítése egy bizonyos szinten túl határt szab a mozdulatok kifejező erejének.

Más fajokon azonban finomabb bélyeget hagyott a teremtő természet keze.

Az álomtáncosok szektája még az elfek között is legendának számít. Persze nem szekta ez igazából, még csak nem is szervezet; inkább lazán egymásba szövődő tanítványi láncolatról beszélhetünk. Ősükként egy asszonyt vagy egy madarat tisztelnek – esetleg mindkettőt egyszerre; a régék e ponton nagyon zavarosan fogalmaznak -, aki a világon először fakadt dalra szavak nélkül. A lépéseivel énekelt, a csipője ringásával, a szárnya hullámozásával. Végigtáncolt az erdőn, s amerre elhaladt, szivárványszín álomvirágok nyíltak.

Legenda, mondhatnók legyintve, ha nem gondolkodtatnának el más töredékek. Ezek már jóval későbből valók, arról a ködösen derengő mezsgyehatárról, ahol a mítoszok lassan, észrevehetetlenül történelemmé kristályosodnak.

Berail Astumialról szól az első, a néma trubadúrról, akit béklyóba verve hurcoltak egy földmélyi kastélyba, és ráparancsoltak – gúnyból, megaláztatásból -, hogy tegyen mulatságos kedvére a Terdt Tanács egyik nagyurának. Berail igazságot táncolt neki. Rányílt a nagyúr szeme a saját roppant lelkére, megpillantotta a feneketlen sötétséget a mélyén; és a sötétség hullámot vetett, és elemésztette őt.

A második történet a Kritályvölgy ostromának végső napjairól regél: dérről és dermedésről, hidegről és halálról, a vezérek hullásáról az utolsó védműveken. A Ködbenéző fuvallata fehér gomolyban hömpölygött alá a domboldalon; akit csak megsimított, mindnek torkára fagyott a lélegzet. Egyvalaki volt a völgyben, aki szembeszállhatott volna vele, az alvó sárkány, vénnél is vénebb, az ősvilág emléke, aki egybekövesedett már a hegyek gyökerével. Olyan igékkal kérlelték, hogy levedlette tőlük kérgét a föld és lángkönyveket hullatott az ég; mindhiába, nem mozdult. Akkor előállt Nailleth, a Fátyolkeblű – tegnap még asszony és leány, ma már özvegy és árva -, és táncolni kezdett a sárkány körül. Táncolt, egyre csak táncolt, gyászon és bánaton túl, míg odakint lehanyatlottak az utolsónak maradt kardok, míg a fehér jégpára gomolyogva betódult a fal repedésein; míg a szíve meghasadt és holtan hanyatlott a dérvirágos kristálylapokra. Ekkor a sárkány kinyitotta a szemét. Elalvása óráján még forró és vörös volt a világ, ahogyan szerette. Ez az újfajta fehérség egyáltalán nem tetszett neki, amihogy a hideg sem, a Ködbenéző pedig, mikor végül megmutatkozott, mind közül a legkevésbé. Így történt, hogy védői bár szálig elhullottak, a Kritályvölgy mégsem került az ellenség kezére.

Legenda ez is, vélhetnének még mindig; újabb keletű tán, de azért mese.

Véres menekülők hozták a hírt az Ibarából, alig egy esztendeje: kheb-thueeth névvel illették a roppant kolosszust, a Kék Hold Urának faragott gránitmását. Homlokáról lepattantak a katapulták lövedékei, talpa alatt sóként mállottak szét a kőfalak. A semmiből termett előtte a homoki elf, esküdöztek a menekülők; tán az életét unhatta meg, vagy megsimította fejét a déli nap. Elvégre ki

hallott még olyat, hogy valaki szökkenve-pörögva táncra perdüljön a véráztatta rommezőn, miközben körös-körül tombol a mézárulás, előtte meg egy kőből vésett rémálom magasodik? Az már egyszer biztos, hogy hihetetlenül nagy szerencséje volt a nyomorultnak!

Tessék?

Nem, még mindig nem érti senki, mitől tört darabokra a kolosszus.”

Silasius Senex: Magiatrix

Az álomtáncosok a mágiahasználóknak egy egészen különleges alkaszájához tartoznak. Tagjaik kizárólag az elfek közül kerülnek ki, mágiájuk pedig semmi máséhoz nem hasonlítható Yneven.

A táncvarázs valódi eredetéről talán még ők maguk sem tudnak semmi bizonyosat, az azonban tény, hogy egyedül a könnyűléptű nép tagjai alkalmazzák a mágikus energiáknak pusztán a mozgás által történő felhasználását. E hagyomány gyökereit kétségkívül a régmúltban kell keresnünk, ám mivel maguk az elfek között is jelentős véleménykülönbségek vannak a mozgásmágia kialakulásának valós okairól, feltételezéseken kívül semmire nem juthatunk.

Jelenlegi ismereteink alapján az álomtáncosok egykor több stílusirányzatra, iskolákra osztották mesterségüket, legalábbis erre utalnak bizonyos ötödkori feljegyzések. Manapság azonban, ha nagy néha fel is tűnik valahol egyikük, a szemtanúk közel egyforma beszámolót adnak tevékenységükről.

Az, hogy valaki álomtáncos, sohasem nyilvánvaló első ránézésre. Nem különböznek semmiben egy átlagos elftől, s viselkedésük sem üt el társaikétól. Hogy az embernépek előtt ismeretlen elf szállásterületeken belül léteznek-e más iskolák tanításait követő táncosok, egyelőre rejtély. Mindazok, akik Ynev útjait járják és esetenként beférkőznek az emberi közösségekbe is, feltehetően egyazon irányzat mágiahasználóinak tekinthetők. Hogy jelenlegi tudásunk egy mindent túlélő irányzat fennmaradt hagyományain alapul, avagy a különféle varázstáncok olyan részleteit ötvözi, melyek nem veszték el az ezredévek viharai alatt, nem tudni. Mégis, ez utóbbi megállapításra enged következtetni a tény, hogy hatásaikban több, ha nem is túl élesen elkülöníthető vonást lehet felfedezni.

Az álomtáncosok által használt mágia egy része a dalnokok fénymágiájával rokonítható, hiszen segítségével különféle káprázatok, illúziók idézhetők fel. Más felhasználási módja is hasonlatos hatásokat vált ki áldozataiból, ám ilyenkor nem a fényeket vonják a táncosok az uralmuk alá, hanem a befolyásolni kívánt személyek elméjét próbálják birtokba venni. Megint mást idézhetnek fel, amikor áldozataikat valóban elaltatják, és őseik ismeretlen álmait bocsátják rájuk.

Egyes vélemények szerint Noirral, az álmok istenasszonyával állnak közelebbi kapcsolatban, ám ezt a vélekedést az istennő papjai következetesen cáfolják, noha azt ők is elismerik, hogy az álomtáncosok nem csekély hatalommal bírnak az Antyssen.

Bűvös mozdulataikat, mágikus táncaikat soha nem tanítják meg idegeneknek, s kétséges, hogy más fajúak egyáltalán sikerrel próbálkozhatnának vele. Ugyan egyes kétes eredetű krónikák homályos utalásokat tesznek félvér elfek és a táncmágia lehetséges kapcsolatáról, de ennek lehetősége szinte teljes bizonyossággal kizárható. Egy álomtáncos kizárólag csak egy másik elftől tanulhatja meg e művészet alapjait. Nem kétséges, hogy a könnyűléptű nép tagjai művészetként kezelik a bűvös mozdulatok egymásutánját, s igen ritkán használják fel egymás közötti nézeteltéréseik tisztázására.

Az álomtáncosok meglehetősen nyugtalan természetű lények, ritka közöttük a kiegyensúlyozott, határozott teremtmény. Sokan a birtokolt tudást teszik ezért felelőssé, ám nem elhanyagolható az a tény sem, hogy a maguknak tanítványt választó táncmesterek szinte kizárólag a hozzájuk hasonló mentalitású és érzelmvilágú növendékeket keresik.

Az álomtáncos mester gyakorta egész életében csupán egyetlen tanítványt vesz maga mellé, s akkor sem választ újabbat, ha az már tökéletesen elsajátította a szükséges ismereteket. Az ilyen tanítványok kiválasztását gondos kutatás előzi meg. Nem ritka, hogy a mester évszázadokon keresztül keresi a megfelelő alany(oka)t, s a tényleges képzés is eltarthat ugyanennyi ideig. Említettük már, milyen megfontolt döntés előzi meg a kiválasztást, nem csoda hát, ha az utód után kutató mesterek gyakorta hihetetlen vándorutakat tesznek meg ez idő alatt.

Annak okát, hogy miért nem találkozni mégsem együtt vándorló mesterrel és tanítványával, abban kell keresni, hogy bármilyen hosszútra is nyúlik a tanulás ideje, arra az időre valamely

elhagyatott helyen telepednek le a vadonban, s az ilyen territóriumokat részint álcázzák, részint foggal-körömmel védik, ám csak a legritkább esetben hagyják el. Erre csupán a tanulói idő lejártakor kerül sor.

Azok az álomtáncosok, akik kalandozásra adják a fejüket, rendszerint a tanulóidejüket nemrég kitöltött – gyakran nem is túl fiatal – elfek, akik mesterük utasításait követve indulnak megtalálni azt, akinek tudásukat továbbadhatnák. Azok pedig, akik számukra lehetővé tették, hogy a végtelenségig ismételt, újra és újra végigcsiszolt mozdulatok segítségével hatalmat nyerjenek a mana fölött, esetleg végleg megpihennek, s elindulnak a harinnianra, a végső útra. Az esetek többségében valahol a délvidéken érnek célba.

Maga a tény, hogy az álomtáncosok ilyen hosszú utat tesznek meg Yneven, némileg különlegessé is teszi őket az elfek között. Nem becsülik ugyan túl az utód fajokat, ám a gyakoribb találkozások megértőbbé, elnézőbbé teszik őket velük szemben, s csupán akkor gerjednek haragra, ha súlyos inzultusok érik őket.

Miként már említettük, nincs semmi, ami a többi elftől külsőleg megkülönböztetné őket, s ha lenne is, nagyon kevés az olyan kívülálló, aki szokásaik, ruházkozásuk, öltözékük díszai alapján különbséget tudna közöttük tenni. Egyedül a vérmérsékletük az, amely valamelyest mássá teszi őket. Nem kell azonban minden lobbanékony elfben rejtőzködő álomtáncost keresnünk. Csupán tüzeesebb, kiszámíthatatlan habitusuk nem elegendő ehhez. Meg kell legyen bennük az a belső összhang, adottság, amely alkalmassá teszi őket mágiájuk gyakorlására.

Az álomtánc nem egyfajta filozófia vagy életmód, amely szigorú eszmei fegyelmezővel egyen gondolkodásúvá változtatná használóit. Ahány álomtáncos, annyi önálló egyéniség, kiknek lelki alkatában egyedül a nyughatatlanság, az izgékonyosság a közös. Mindójuk a maga ura, s noha életszemléletükben valószínűleg erős nyomokat hagy az őket beavató táncmester, a világról való gondolkodásukat kevésbé befolyásolja, mint azt más mágiával foglalkozó iskolákban teszik. Neveletésükben csupán a tánc az, ami igazán fontos szerepet kap, a mesterek a világ dolgainak alakulásával, a környező államalakulatok politikájával, erkölcsi elkötelezettséggel nem törődnek.

Minden álomtáncos erős, önálló egyéniség, individualizmusuk gyakorlta még fajtársaik kárára is válhat. Így fordulhat elő, hogy bizonyos elfek lakta helyeken nincs túlságosan jó hírük a táncmágiát gyakorlóknak.

Általában az elfek lakta területeken lehet felbukkanásukra számítani, ám ritkábban, de olyan vidékekre is elvetődnek, ahol nincs az elf kultúrának mélyebb gyökere.

A táncmágia szinte ismeretlen a mágiaelmélettel foglalkozó tudorok előtt, mivel gyakorlóit nem szívesen engednek betekintést tudományukba. Ám számukra is kétségtelen, hogy alkalmazói pusztán mozdulataik segítségével képesek megkötni a manaháló energiáit, s azokat saját céljaikra felhasználni. Maga az álomtáncos kifejezés is a dorani magiszterek meghatározásai nyomán terjedt el, az elfek hyssel issenelnek nevezik őket, amely kifejezést ködöket keltőnek, ködöket láttatónak, esetleg homályhozónak lehet fordítani.

A már sokat emlegetett táncot tulajdonképpen nem lehet az emberek között elfogadott táncok közé sorolni. A varázslat mozdulatai nem nélkülözik az elfek senki mással össze nem hasonlítható kecsességét és légiességét, a be nem avatott szemlélő előtt mégis egyfajta monoton és érthetetlen szertartás ismeretlen jelentésű elemei lebegnek csupán. Az elfeket nem ismerők egy percig sem gondolnák, hogy valamiféle táncsal van dolguk, ám ha hosszasan alkalmuk nyílik figyelemmel kíséreni egy ilyen szertartást, előbb-utóbb valóban feltűnhet nekik valamely távoli párhuzam az egymásba folyó, monoton és hullámzó mozdulatok meg egyes utód fajok táncai között.

Az álomtáncos egész testével varázsol, minden porcikája összhangban van a készülő mágiával, éppen ezért nem érthet nagyobb kár egy ilyen mágiahasználót, mint testének megcsonkítása vagy béklyóba verése.

Az ismétlődő mozdulatok, lépések és kézjelek egymásutánja gyűjti fókuszba a jelenlévő manát, s alakítja át valamely mágikus mintává. Minél tovább tart egy ilyen tánc – az egyszerűség kedvéért maradjunk ennél a fogalomnál – annál erőteljesebb és hosszabb lesz a hatása. A tánc megszakításával nem szűnik meg azonnal a varázs, és amennyiben a beavatott elegendő tudással bír, a hatóidő vége előtt

ismét életre keltheti tovább szóheti a megszakított táncot, még akkor is, ha eredetileg nem ő volt az, aki létrehozta.

Egyes források szerint a Sirenart és Elfendelt óvó mágia egy részét is ily módon, a leghatalmasabb álomtáncosok segítségével alkották, s újíjtják meg időről időre.

Természetesen a varázs csakis létrehívójától függ, és egyetlen táncot sem lehet a végtelenségig folytatni. A megköthető manamennyiség határozza meg, hogy az adott táncos milyen hosszán és milyen hatékonysággal táncolhat. Amennyiben elhasználja a rendelkezésre álló mágikus energiát, a visszanyerésére is egyfajta táncal van lehetősége. Ez az a szertartás, amit először sajátítanak el magányos mestereiktől.

Harcérték

Az álomtáncosok szinte soha nem bocsátkoznak harcba, s mindenfajta fegyveres küzdelemtől tehetségük szerint megpróbálják távol tartani magukat. Ha csak tehetik, a háttérből avatkoznak a harcba, táncaik segítségével. Mivel ez a fajta mágia bizonyos időt igényel, igen ritka az, ha egy álomtáncos provokálja ki a fegyveres összecsapást. Ennek megfelelően harcértékeik is igen gyengék. Ké-jük csupán 3, Té-jük 15, Vé-jük 70, és jöllehet elfek, a Cé-jükre is csupán 20-at kapnak. Minden szinten 5 harcértékmódosítót kapnak, amit tetszés szerint oszthatnak el értékeik között, csupán Té-jükre és Vé-jükre kötelesek 1-1-et szánni.

Életerő és fájdalomtűrés

Ebben a kérdésben sem emelkednek sokkal a többi mágiahasználó fölé, noha mágiájuk nem teszi tönkre annyira a szervezetüket, mint sok más kaszt tagjainak. A természetközeli életmód azonban megedzette annyira őket, hogy valamelyest jobban tűrjék a fájdalmat másoknál. Ép alapjuk 4, ehhez járul még egészségük tíz feletti része, Fp alapjuk 5, ehhez pedig akaraterjük és állóképességük tíz feletti hányadán túl szintenként K6+2 járul.

Képzettségek

Az egyszerűség kedvéért e helyütt két különféle képzettségcsomagot adunk meg. Az egyikkel a M.A.G.U.S. régebbi kiadásai alapján, míg a másikkal a Summarium szerint lehet a kaszttal játszani.

A régi M.A.G.U.S. alapján:

Az álomtáncos 1. tapasztalati szinten a következő képzettségeket kapja:

1 fegyver használata	Af
Pszi	Mf
2 nyelvtudás	Af
Ének/zene	Mf
Tánc	Mf
Legendaismeret	Af
Emberismeret	Af
Herbalizmus	Af

Az álomtáncos a további szinteken a következő képzettségekben részesül:

2.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
3.	Legendaismeret	Mf
4.	Herbalizmus	Mf

5.	Emberismeret	Mf
6.	Nyomolvasás/eltűntetés	Mf

A Summarium alapján:

Az álomtáncosok elsődleges képzettségei első szinten:

Ének	3.fok
Zene	2.fok
Tánc	3.fok
Mozgásegyeztetés	3.fok
Egyensúlyérzék	3.fok
Élő nyelv	2.fok, 3.fok
Kultúra	2.fok
Herbalizmus	2.fok
Jelbeszéd	3.fok
Pszi	Mf

Választható elsődleges képzettségek listája:

Színészet	Ugrás
Úszás	Lopózás
Állatismeret	Idomítás
Veszélyérzék	Akrobatika
Esés	Írás-olvasás
Lélektan	Szexuális kultúra
Nyomolvasás	Csomózás
Helyismeret	

Tiltott képzettségek listája

SZAKÉRTŐ HARCÍ KÉPZETTSÉGEK

TITKOS HARCÍ KÉPZETTSÉGEK

POLGÁRI KÉPZETTSÉGEK

PÓRI KÉPZETTSÉGEK

ALVILÁGI HARCÍ KÉPZETTSÉGEK

BEHATOLÓ KÉPZETTSÉGEK

Belharc

Taktika

Stratégia

Parancsnoklás

Kriptográfia

Mechanika

Építészet

Alkímia

Anatómia

Balzsamozás

Méregkeverés

TITKOS ELMÉLETI KÉPZETTSÉGEK

TITKOS SZERVEZETI HAGYOMÁNYOK

Nem számít tiltott képzettségnek:

Ösztönharc
Harc alvó lélekkel
Akrobatikus harc
Kocsihajtás
Auraleplezés
Szinkronharc
Kontraharc
Vulgármágia (álomtánc)

Különleges képességek

Az álomtáncosok elsődleges különleges képessége a táncmágia varázslatainak alkalmazása. Max. Mp-jük minden szinten 7-tel növekszik (1. szinten 7, másodikon 14, harmadikon 21; és így tovább).

A psi kyr módszerének alkalmazására képtelenek.

Az álomtáncosok a varázslók egy fajspecifikus specializációjához tartoznak, ezért képességeik meghatározásánál is ezek szerint kell eljárni. Tapasztalati szintet is ennek megfelelően lépnek, s a fent említett változtatásokon kívül mindenben az ott meghatározottak alapján kell eljárni.

A táncmágia

A táncmágia, mint a fentiekben már kifejtettük, tulajdonképpen nem más, mint mozdulatok segítségével létrehozott varázslási forma, amelynek szigorúan kötött szabályai és feltételei vannak. Létrehozásához az egész testre szüksége van a táncosnak, tehát kizárólag azok alkalmazhatják, akiknek a mozgását semmilyen külső vagy belső körülmény nem gátolja. Megjegyzésre érdemes, hogy azok is alkalmazhatják, akik tanulmányaik megkezdése előtt szenvedtek valamilyen maradandó sérülést. Ha az alkalmazó valamilyen okból Fp-t veszített, ám ez a mozgásában nem akadályozza, továbbra is képes a mágiaja használatára, mégpedig megkötések nélkül, amíg max. Fp-i felének a birtokában van. Amennyiben sérülései következtében max.Fp-i felénél többet veszített el, úgy a varázslat ideje 50, míg ha háromnegyedénél is többet, akkor 100%-kal növekszik. Ép veszteség esetén a gyógyulásuk elképzelhetetlen a mágia alkalmazása. Ugyanígy kizáró körülmény lehet a mozgás akadályozása – egészen szűk cella, kötelek -, fegyveres harc, vagy egyéb olyan cselekvés, amely bármilyen összpontosítást igényel a karaktertől. Amennyiben elveszíti valamelyik végtagját, esetleg az egyik kéz- vagy lábfejét, az elf képtelenné válik a továbbiakban a varázslásra.

Az álomtáncosok számára két olyan rítus létezik, amely nem követeli meg a mana alkalmazását mégis szoros összefüggésben van a mágia használatával. Az egyik ilyen rítus, amely során az elhasznált mana-pontjaikat összegyűjthetik. Ez az úgynevezett khaliniyan, avagy a kitarulkozás. Ez a tánc 35 környi játékidőt igényel, és a végére a karakter visszanyeri elhasznált mana-pontjait.

A másik rítus a shínaggian, vagyis egyéolvasás. Ez teszi lehetővé, hogy az álomtáncos már meglévő, működő varázslatokba kapcsolódhasson és továbbszóhassa azokat. Ennek csupán az a feltétele, hogy ismerje az eredeti varázslatot (legalább annyi Mp-tal rendelkezzen, mint amennyibe annak létrehozása került) és az működjön még, amíg az egyéolvasás végére ér. Ez a rítus 15 környi koncentrált mozgást követel alkalmazójától, aki ezután már saját energiáival fejlesztheti a meglévő varázst.

Amennyiben az elfet megzavarják mágikus tánca közben és egy körön belül képtelen azt folytatni, a varázslat nem jön létre, és a mágiaira szánt Mp-k is elvesznek.

A varázslatok leírásánál a legtöbb helyen nem egy konkrét idő szerepel a varázslat ideje meghatározásánál. Ennek oka az, hogy más mágiaformákkal ellentétben a táncmágia erejét a ráfordított manamennyiségen kívül az adott tánc hossza is meghatározza.

A legismertebb táncvarázslatok

Erdők leple

Mana pont: 15

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1E/1 kör

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: 20 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

Az egyik legnépszerűbb táncmágia, melynek segítségével különböző területeket tudnak álcázni a mágia beavatottjai. Lehetnek ezek kis ligetek, egy-egy zent hely környéke, egyetlen fa, vagy akár egy egész elf település. Ez utóbbi esetben az álomtáncosok általában nem elégednek meg egyetlen óvó gyűrűvel, hanem több álcát vonnak maguk köré. A leghatalmasabb mágiák oly energiákat emésztenek fel, hogy fenntartásukra folyamatosan táncosoknak kell ügyelniük. A táncos a varázslat során nem csak azt határozhatja meg, hogy milyen álcát búvöljön az adott területre – mocsár, bozótos, dombok, hegyek stb. -, hanem egyben meghatározhatja azon személyeket is, akik oda belépést nyerhetnek, magyarul, akik átlátnak az adott leplen.

Minél erősebb a varázslat, annál tökéletesebb lesz az illúzió is.

Az alaperősítés csak arra elegendő, hogy a varázslat áldozatai mindent az álomtáncos akarata szerint lássanak az adott környéken, ám az illúzió még korántsem tökéletes. 20 E fölötti erősítésnél sikertelen ME esetén az álomtáncos különféle szagokat és egyéb enyhe ingereket éreztetet áldozatával (szellő, fűillat stb.). 35E fölötti erősítésnél az ME-t elvető már tapintani is tudja az elé vetített tárgyakat, fákat, s a révükön jókora kerülőutakra kényszeríthető. Mindazok hangját, akik figyelmeztethetnek, elnyeli az illúzió, noha ők maguk annak részeivé válnak. 50E-s erősség esetén már különféle terepviszonyok illúzióját is el lehet hitetni az ME-t elvetővel. Képzeltbeli dombokat mászhatnak meg, völgyekbe ereszkedhetnek le. Nem csak a szóbeli, de a mentális kommunikációt is megszünteti azok között, akikre nincs hatással és figyelmeztetni akarják a kárvallottat, ugyanakkor lehetetlenné teszi az infralátás használatát is. 60E fölött – az előzőeket kiegészítendő – az ME-t elvető elől eltűnnek mindazok, akikre esetleg nem hat a varázslat. A mágia megszünteti az ultralátás alapján való tájékozódást is. A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 1 Mp-ért 1 E-vel. A hatótáv szintén 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető szintenként. Az időtartam 10 Mp-ért szintenként 5 perccel növelhető. Tehát egy 12. szintű álomtáncos 80 Mp-ért 60E erővel védhet egy 240 láb sugarú körön belül elhelyezkedő területet 4 óráig.

Ezen mágiával okozott képzeletbeli sérülések (zuhanások, horzsolások, törések) csakis addig vannak érvényben, ameddig az áldozat az illúzió hatása alatt áll. Halált okozó sérülést előidézni ilyen módon lehetetlen, ebben az esetben az illető egyszerűen csak elájul.

Az illúzió akkor kezdi meg kifejteni a hatását, ha a varázslathoz szükséges Mp-k felét az elf már felhasználta.

Elfek leple

Mana pont: 6

Erősség: 6

Varázslás ideje: 2E/1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: -

Ezen varázslat segítségével nem különböző területek, hanem egyes személyek külalakja változtatható meg. Segítségével az álomtáncos bármilyen illúzióalakot magára ölthet, illetve felruházhat vele másokat is, amennyiben a káprázat méretei nem haladják meg testmagasságának kétszeresét. Az illúzió mindenben az ő akarata szerint fog mozogni, függetlenül attól, hogy a teste milyen mozdulatokat végez. Az ily módon létrehozott illúzió kívülről mindenben tökéletes lesz, de az erősség függvényében tovább javítható. 10E felett az illúziónak már szaga is lehet, saját hangokat is kiadhat – ruhasuhogás, cipő csikordulása – ám a hangja mindig azé az illetőé lesz, akit az álca rejt. 15E felett a látvány már tapintható is, ám sebzést még ebben az esetben sem okozhat.

A bárdoknak és a hasonló típusú mágiát alkalmazó varázshasználóknak 25% esélyük van a turpisság felfedezésére, mások nem jogosultak még mentődobás tételére sem. Ez alól természetesen egyedül az álomtáncosok jelenthetnek kivételt, ők 75% eséllyel lepleznek le egy ilyen varázslatot.

Létezik ennek a varázslatnak egy másik alkalmazási módja is, amennyiben a mágiával nem egy alakot, hanem a már meglévő környezetet próbálják utánozni, mintegy „átlátszóvá” változtatni ily módon a mágia alanyát. Az eképpen létrehozott láthatatlanság azonban csakis addig működik, ameddig az alany mozdulatlan. Mihelyt változtat a testhelyzetén, azonnal lelepleződik, s ezen csak akkor segíthet, ha ismét mozdulatlaná dermed, hiszen az illúzió ekkor ismét megkísérli eltakarni.

Azonos erősségű láthatatlanság érzékelésével a varázslat leleplezhető.

A varázslat erőssége 3 Mp-ként eggyel növelhető, időtartama pedig 5 Mp-ként, 2 körrel növeli meg a szintenkénti határt.

Az illúzió akkor kezdi meg kifejteni a hatását, ha a varázsláshoz szükséges Mp-k felét az elf már felhasználta.

Árnyékkreatúrák

Mana pont: 3

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1E/2 szegmens

Időtartam: 5 kör/szint

Hatótáv: 3 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal az elf a tánc végeztével különféle árnyékokból szőtt teremtményeket kelthet életre, szintenként legfeljebb egyet. A nemlétező szörnyeket a környék árnyékaiból szivároztatja össze, környezete színeit fakítja ki, ha színeket akar kölcsönözi nekik. Megjelenésüket, külalakjukat tehát mindig a környezet – és az álomtáncos – határozza meg. Soha nem lehetnek magasabbak, mint az álomtáncos maga, és semmilyen körülmények között nem hasonlíthatnak sem rá, sem bármely más konkrét személyre. Az árnyékkreatúrákon azonnal észrevehető nem evilági származásuk, ám bármennyire is tökéletesek, sebzést okozni, tárgyakat megfogni képtelenek. Mozgásukat az álomtáncos irányítja, s ha a varázslat erőssége megengedi, ő határozza meg azt is, mit mondjanak.

A leggyengébb árnyékkreatúrák féligmeddig áttetsző, füstszerű lények, mozgásuk zavarba ejtő, kiszámíthatatlan. 10E felett már képlékeny állagú entitások, zajokat, értelmetlen hangokat bűvölhet melléjük az elf, arcuk, alakjuk alapján megkülönböztethetők egymástól. 15E felett már önálló hangok kiadására is képesek, s bár még mindig kellően légiesek – az erős fények átsütnek rajtuk – egészen meggyőző a megjelenésük. Az árnyékkreatúrák addig vannak jelen a való világban, ameddig létrehívójuk ereje el nem fogy, vagy vissza nem engedi őket az árnyékok közé. Mozgatásuk folyamatos, felszínes koncentrációt igényel, ennek megszűnésével mozdulatlanságba dermednek.

A varázslat erőssége 2 Mp-ért eggyel növelhető, időtartama pedig 5 Mp-ért 1 körrel szintenként.

Fényár

Mana pont: 7

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5E/1 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 10 láb/szint

Mágiaellenállás: gyorsaságpróba

Az egyik leghatásosabb támadó jellegű varázslat. Hatására a tánc végeztével a táncos által meghatározott ponton szörnyű erősségű fénycsóva villan fel, elvakítva mindenkit, aki a varázslat hatótávolságán belül tartózkodik. Ez alól egyedül az elf lehet kivétel. A hatás alól csakis azok mentesülnek, akik tudják, hogy mi fog következni és jó előre lehunyják a szemüket. A fény iszonyú erejű, megpillantása fizikai fájdalmat okoz, rosszabb esetben vakságot is eredményezhet. Azok, akik sikeres gyorsaságpróbát tesznek, nem szenvedik el, csupán a veszteségek felét, és a vakság időtartama is a felére csökken.

A varázslat minden 1E után 2 Fp veszteséget okoz. A 15E-t meghaladó erősségűek hatására az áldozatok 4, a 25E-t meghaladókéra 10, a 35E-nél erősebbekére 20 körre megvakulnak. Az 50E-t meghaladó varázslatok hatására az áldozatok maradandóan megvakulnak. (sikeres gyorsaságpróba esetén csak 5 óráig).

A varázslat erőssége 7 Mp-ként 5E-vel növelhető.

Uralom

Mana pont: 6

Erősség: 10

Varázslás ideje: 10E/2 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: mentál

Ezen mágiaforma hatására az álomtáncos rövid időre uralmat nyer egy általa kiválasztott személy felett, amennyiben az elvétí az Me-t. Az illetőnek meghatározhatja a cselekedeteit, amelyeket az a legjobb tudása szerint fog végrehajtani. Ha kell elesik, elhajtja fegyvereit, az elf védelmére kel vagy egyszerűen ordítani kezd az álomtáncos akaratától függően – öngyilkos cselekedetekre azonban semmiképpen nem kényszeríthető.

Az áldozatnak nem szükséges azonos nyelvet beszélnie az álomtáncossal, hiszen a parancsot nem szóban, hanem mágikus úton kapja.

A mana-pontok megtöbbszörözésével a varázslat erőssége és időtartama is megtöbbszörözhető.

Üzenet

Mana pont: 7

Erősség: 10

Varázslás ideje: 10E szer 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: mentális

Ezzel a mágikus módszerrel az álomtáncos különféle képeket tud megjeleníteni valakinek, szövegeket hallathat az általa kiválasztottal, ha az elvétí az Me-t. Az így előidézett érzetek igen változatosak lehetnek. Egy egészen egyszerű kis kép felvillantásától kezdve egészen egy olyan illúzióig, amit a kiválasztotton kívül más nem érezhet. Ha kedve tartja, az álomtáncos beszédet vagy

bármilyen dallamot is közvetíthet, nem beszélve a különféle zajokról és neszekről. Mindezeknek nem kell egyidejűleg szerepelnie az üzenetben, de megteheti azt is, hogy áldozatát a hatóidő lejártáig egy csak az ő számára létrehozott álomvilágba vezesse.

A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

A védelem tánca

Mana pont: 5

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1E/ 1 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 1 személy / szint

Mágiaellenállás: mentális

A fegyveres harc nem az álomtáncosok erőssége. A különféle konfliktusok elkerülésében segít nekik ez a mágiaforma. A varázslat alanyai ugyanis, ha elvétik Me-jüket, az időtartam alatt semmilyen körülmények között nem fognak a mágiahasználóra támadni.

Az áldozatokat az álomtáncos azok közül választhatja ki, akik a varázslat megkezdésekor a látótávolságon belül vannak. A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető. Az időtartam meghosszabbítására 1 körönként 3 Mp-ért van lehetőség.

Altatás

Mana pont: 5

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1E/ 1 szegmens

Időtartam: 5 kör/szint

Hatótáv: 1 személy / szint

Mágiaellenállás: mentális

Az álomtáncos ezzel a varázslattal könnyen álomba ringathat bárkit, akit erre a tánc megkezdése előtt kiszemel, és annak nem sikerül a mágiaellenállása. A varázslat alanyának csupán az elf látótávolságán belül kell lennie a tánc megkezdésekor. Akik elvétik az Me-t, a varázslat időtartama alatt semmilyen módon nem ébreszthetők fel, sőt, utána is tovább fognak aludni, ám ekkor már bármilyen „hagyományos” eszközzel meg lehet szakítani az álmukat.

A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Álom befolyásolása

Mana pont: 7

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1E/ 3 szegmens

Időtartam: az adott álom

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: mentális

Ennek a varázslatnak a segítségével az álomtáncosok bizonyos mértékig hatással lehetnek mások álmaira. Leggyakrabban két módon alkalmazzák. Ennek egyike, amely a különféle rémálmokat változtatja jóindulatú, álomtalan alvássá, míg a másik éppen ellenkezőleg, a hétköznapi álmokból teremt lidércnyomásokat, melyek során lehetetlenné válik a pihenés és minden olyan jótékony hatású változás, amelyhez ez elengedhetetlen – gyógyulás, különféle képességek regenerálódása, stb... – lehetetlenné válik.

Ezen kívül még számos más módon is alkalmazzák, ám a táncos közvetlenül sohasem lehet befolyással arra, hogy miről is álmodjon „áldozata”, csupán nagy vonalakban lesz képes meghatározni az Antyss, az álomsík történéseit. A varázslat kizárólag már alvókon fejti ki a hatását. Mágiaellenállást csak abban az esetben kell számolni, amennyiben a varázslat alanyának nincs tudomása a készülő mágiáról.

3 Mp-ért a varázslat 2E-vel erősíthető.

Álom irányítása

Mana pont: 12

Erősség: 8

Varázslás ideje: 1E/ 5 szegmens

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: 15 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

Az egyik legnagyobb hatalmú mágia. Segítségével az álomtáncos képessé válik mások álmaiba behatolni és ott a saját terveinek megfelelően cselekedni, legyen szó akár az áldozat halálra rémítéséről, akár valamely álmokon keresztül támadó ellenfél megfékezéséről. Ezekben az esetekben az álomtáncos maga építi fel az illető álmát a legapróbb részletekig és nagyjából befolyással lehet a más álmjárók által keltett rezgések szabályozására is, legyenek azok bármilyen antyssjárók – boszorkányok, Noir-papok, stb...-.

Ez a varázslat is csak már alvókon fejti ki a hatását. Az álom befolyásolása nevű mágiaformától eltérően azonban itt a tánc végén az álomtáncos is elalszik, s az időtartam lejártáig úgy is marad, s hagyományos eszközökkel – áldozatához hasonlóan – fel sem lehet ébreszteni. Abban az esetben, amikor ő maga akarja abbahagyni az álmot, természetesen minden további nélkül felébred. Mágiaellenállást csak abban az esetben kell számolni, amennyiben a varázslat alanyának nincs tudomása a készülő mágiáról.

3 Mp-ért a varázslat 2 E-vel erősíthető, 5 Mp-ért a varázslat időtartama hosszabbítható meg szintenként 2 perccel.

Titkos lépések

Az itt következő formulák csakis kitartó gyakorlással és rendkívüli ügyességgel sajátíthatók el. Azok az álomtáncosok, akik képesek bemutatni ezeket a táncokat minimum 17-es ügyességgel kell rendelkezzenek.

Ébresztés

Mana pont: 6

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5E/ 1, mágikus esetben 10 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

A mágia alapvető célja, hogy felébressze az álomba szenderült teremtményeket, egyetlen hangos szó nélkül. Azok, akik a varázslat zónájában tartózkodnak, menthetetlenül felébrednek, ha elvétik mentális ellenállásukat. Az alaperősítés csak arra elegendő, hogy a természetes alvásnak vessen véget, 20E felett már elképzelhető, hogy képesek lesznek mágikus altatás megszüntetésére is, pl.: időtlen álom, álomvarázs, stb. Ez csak akkor sikerülhet ha a befektetett Mp-ok meghaladják az altató mágia Mp igényét. 30E felett képesek megszüntetni bármilyen pszi diszciplínából eredő alvást illetve transzt,

pl.: tetszhalál, chi-harc, meditálás, stb. 35E-t meghaladó erősítés esetén azok a karakterek, akik önszántukból merülnek mágikus álomba vagy transzba és ott aktív tevékenységet folytatnak, magukhoz térnek, pl.: Noir-papok, Antyiss-járók, álomtáncosok, stb. 60E felett képesek megszüntetni az ősmágia által elaltatott lények mágikus álmát pl.: sárkányok, aquirók, stb. 70E után legyűrhetik a békétlen holt lelkek és külső létsíkokon honos teremtmények mágikus álmát. Pl.: Crantai kóborlók, álomkristályok, ansinatisok, illetve narvani kerubok, béklyóba vert démonok, szunnyadó elementálok, stb.

Az álomtáncosnak semmilyen kontrollja nincs a felébresztett lények felett.

A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 2 Mp-ért 1 E-vel. A hatótáv szintén 2 Mp-ért 1E-vel növelhető szintenként.

Virtustánc

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1E/ 1 szegmens

Időtartam: speciális

Hatótáv: 1 személy/szint

Mágiaellenállás: mentális

Látótávolságon belül az álomtáncos által kijelölt személyek (maximum szint/fő), ellenállhatatlan vágyat éreznek, hogy maguk is táncra perdüljenek. Amennyiben elvétik mentődobásukat, meg is teszik. Egy apró kis különbség van csupán: számukra ez inkább hátrányt jelent, mint előnyt. Minden az álomtáncos által táncal töltött kör, számukra háromszor olyan hosszú virtustáncot jelent. Fegyveres ütközetben a harc fekve módosítóival kénytelenek küzdeni. A varázslat természetesen tovább erősíthető, 1 Mp-ért 1 E-vel.

Rezonancia

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5E/ 1 kör

Időtartam: amíg táncol

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat az álomtáncos által kijelölt területen felerősíti a mana örvény által keletkező rezonanciát. Alaperősítésen a keletkező mágikus hullámok komoly károkat okozhatnak, minden szerves és nem szerves lénynek. Ez a játékban a következőket jelenti: minden szerves anyagból felépülő test a varázslat minden E-je után 1 Fp-t veszít körönként, míg a szervetlen anyagból felépülő testek minden E után 2 Fp-t veszítenek körönként. Tehát az élőlények – a fizikai testtel rendelkező élőhalottak is szerves anyagból épülnek fel – teste jobban ellenáll a varázslatnak, mint egy gölemé, elementálé, vagy akár egy kristály teremtményé. Igazán veszélyben azonban azok vannak, akik légies formában tartózkodnak a varázslat időtartama alatt. Ők a rendes sebzés dupláját szenvedik el körönként. A varázslat először a táncal töltött első kör leteltével fejt ki hatását.

A varázslat természetesen tovább erősíthető, 4Mp-ért 1 E-vel, időtartama pedig 2 Mp-ért 1 körrel hosszabbítható meg.

Élőholtak megbékítése

Mana pont: 15

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5E/ 2 szegmens

Időtartam: amíg táncol

Hatótáv: 5 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Félelmetesen erős mágia. Az álomtáncos ezzel a varázslattal képes lehet a tudattalan élőholtak, éji rémek és vérivó élőhalottak támadási szándékát kioltani. Ez csak addig tart, míg a táncos megszakítás nélkül táncol, és el nem fogynak a mana-pontjai, vagy amíg az élőhalottat támadás nem éri. Az így lecsendesített élőholtak a varázslat időtartama alatt egy helyben állnak, és bambán várakoznak.

A mágiaforma nagy előnye, hogy az így megbénított élőholtak elől az álomtáncos el tud menekülni – az akkor is hatással lesz rájuk, ha már a hatótávnál feltüntetettnél messzebb tartózkodnak az elftől. Ennek az a feltétele, hogy tovább folytassa a táncát, ám miközben hátrál, körönként ügyesség-próbát kell tennie, amit ha elvét, az élőholtak kiszabadulnak az ellenőrzése alól, s többé nincs hatással rájuk. Így hátrálva az elf, normális sebességének háromnegyedével képes haladni. A mágia az első táncal töltött kör befejeztével kezdi kifejteni hatását.

A varázslat természetesen tovább is erősíthető, 3 Mp-ért 2E-vel. A hatótáv 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető.

Káoszűzés

Mana pont: 22

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1E/ 3 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: 5 láb/szint sugarú kör

Mágiaellenállás: mentális

A varázslat hatására a káosz által megszállt és eltorzított teremtmények visszaválnak eredeti mivoltukba, vagy ha már nem lehetséges akkor elpusztulnak. Arra a kérdésre, hogy vajon miként működik ez a gyakorlatban, álljon itt az elfek hírneves ismerőjének, Erimar on Athornak a feljegyzése, melyet e tárgykörben vetett papírra a Riegoy államokban:

„...az álomtáncosok misztikus fajtáját pedig magam sem tartottam soha többnek, nagyotmondók borízú adomázgatásainál, mígnem a saját szememmel meg nem tapasztaltam valós hatalmukat. Egy látszatra védtelen és öreg elf kényszerítette akarátát egy nagyhangú kalandozóra Sirenar külső gyepűin pusztán kiismerhetetlen ritmusú mozdulatai segítségével, majd eltűnt előlünk, oly módon, hogy Irrhais, a velem lévő nyomolvasó is csak a fejét ingatta a kérésre, hogy kutassa fel nekem az öreget.

Tíz hosszú esztendőbe került, míg olyan álomtáncossal hozott össze Weila, aki megosztotta velem egynémely hihetetlen tapasztalatát. Ezek közül is kiemelkedőnek tartottam azokat, melyekben a káosz megszállta teremtmények átforgalmazását mesélte el. Noha hihetetlennek tartottam, hogy mindezt megtehetik, úgy vélem – tudásukat látva -, hogy némelyikük valóban képes lehet ilyen dolgokra is. Az öreg mester is elismerte, hogy az alább felsorolt varázslatok mindegyikét ő maga nem vitte ugyan végbe, ám kétsége sem volt affelől, hogy mások megtették már az elfek népéből. E szerint az alábbi változások történnek a káosz fertőzte különféle szörnyetegekben és teremtményekben, bármilyen hihetetlennek tűnjön is:

A rend kedvéért nevük kezdete szerint sorba rendezve:

Árnyjáróból kyr harcoss, a Dvorgazból ember, az Eleidinből egyszerű varázsló lesz. A Halálvarjú közönséges varjává, míg a Hilvar és a Káoszfattyú emberré változik. A fertelmes káoszlények elpusztulnak, míg a kráni csatalovak és harci kutyák hétkönap harci lovakká és kutyákká válnak. A Kurunból idióta szolgát, a Mutáns orkból egyszerű orkot, a Mysserából kyr varázslót csinál a mágikus tánc. A transzmutáció végeztével a Panthal massa elpusztul, a Querda harci kutya, a Ralug nagy, ámde veszélytelen gyík, a Rothrix varjú lesz. Minden sichel örült emberré, a Vulagharok pedig emberi boszorkánymesterekké változnak. Ha a varázs mások bőrét magukra vett Zauderre hat, ezek a gyűlöletes szörnyek kénytelenek felvenni eredeti alakjukat.

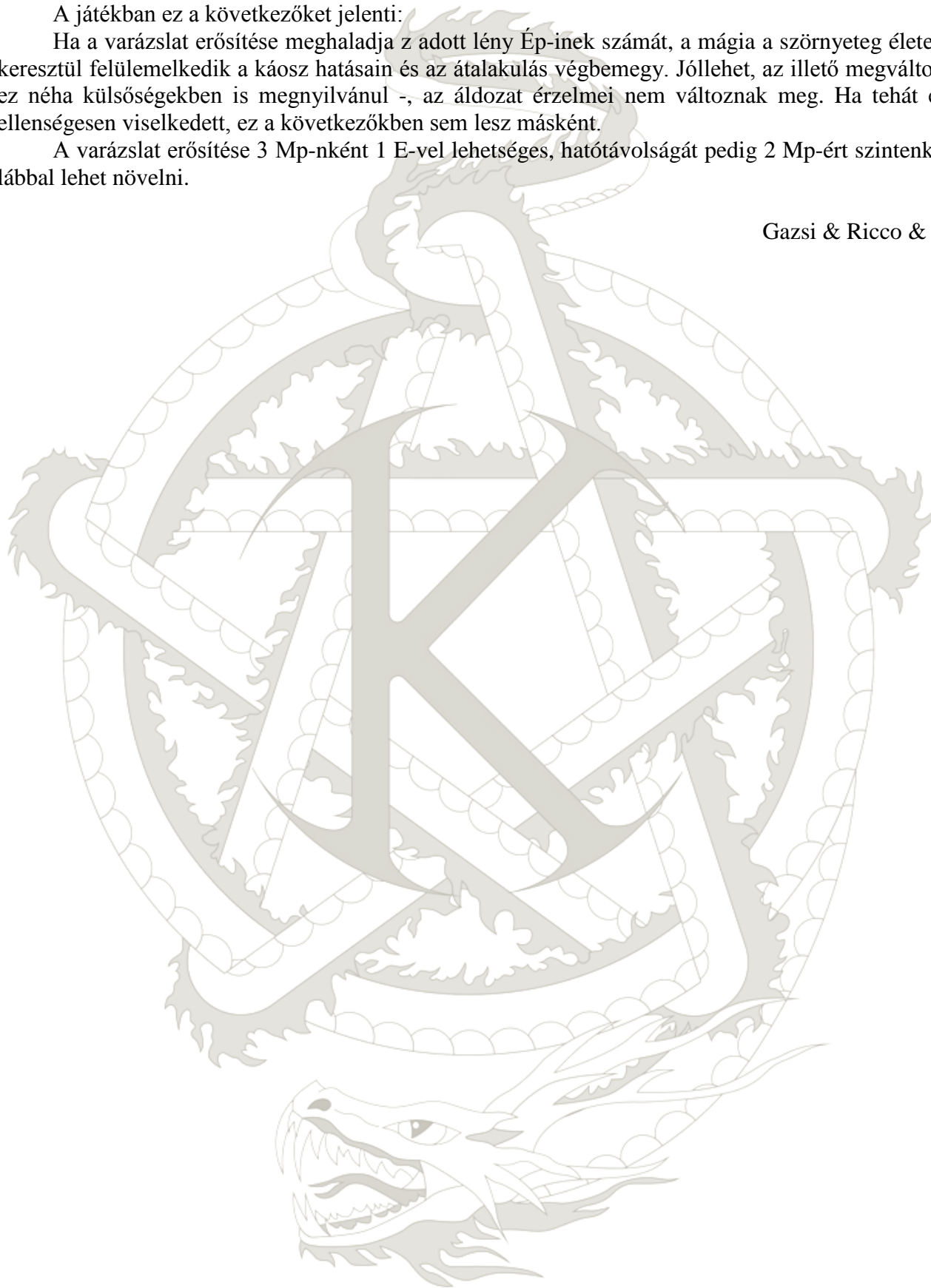
Ennyit sikerült megtudnom a vénséges elftől, s további kérdéseimre nem tudott egyéb káosz-szállta lényeket elősorolni, noha nem kétlem, hogy lehetnek még néhányan az egek alatt. Hogy rájuk miként hatna ez a tánc, elképzelni tudom csak.”

A játékban ez a következőket jelenti:

Ha a varázslat erősítése meghaladja a adott lény Ép-inek számát, a mágia a szörnyeteg életerején keresztül felülemelkedik a káosz hatásain és az átalakulás végbemegy. Jóllehet, az illető megváltozik – ez néha külsőségekben is megnyilvánul -, az áldozat érzelmei nem változnak meg. Ha tehát eddig ellenségesen viselkedett, ez a következőkben sem lesz másként.

A varázslat erősítése 3 Mp-nként 1 E-vel lehetséges, hatótávolságát pedig 2 Mp-ért szintenként 1 lábbal lehet növelni.

Gazsi & Ricco & Zsolt



A bárdok szervezetei

Klánok, rendek

Bárhol is történik említés Ynev énekmondóiról, azt minden forrás megjegyzi, hogy a dalnokokat félig-meddig titkos szövetségek fűzik össze. Egyes helyeken csupán amolyan baráti társulásokként kerülnek szóba, mások vérrel és mágiával megpecsételt titokzatos és átláthatatlan paktumról, megint mások földrésnyi összeesküvésekről beszélnek. Nos: van némi igazságtartalma a mendemondáknak.

A legtöbb bárdtestvériség az azonos szülőhelyű dalnokokat fogja össze. Egy országrész, esetleg egy egész állam bárdjai tartoznak születésük jogán egyazon szervezethez. Ezek a legismertebbek, habár ez a szó nem igazán helytálló, lévén, hogy az átlagos halandónak fogalma sem lehet az ilyen társaságokról. Általában azonos értékrendet vallanak magukénak, hasonló gondolkodásmódjuk is közel hozza őket egymáshoz. Közös mesterektől tanulnak, ugyan azokat a legendákat, énekeket, törtérikat ismerik, gyakorta azonos típusú hangszereken játszanak. Laza érzelmi szálakkal kötődnek egymáshoz, nem ismerhetik a testvériség minden tagját.

Kitűnő példa az ilyen szervezetre az ilanori bárdtestvériség, akik gyakran már a pusztá külsejük alapján felismerhetők: általában lantot használnak dalaik kíséretéül, fegyvereik között pedig minden esetben megtalálunk valamiféle lőfegyvert. A testvériség kisebb sejtjeit tömörítő szervezet egésze pedig az öt ilanori herceg hűséges alattvalója, s egyben az Északi Szövetség leghatékonyabban működő kémszervezete. A testvériség vezetője az ilanori Vörös Hadúr kémszolgálatának főnöke. Hasonló módon működik az erigowi és ereni bárdok könnyed kapcsolatokkal összefűzött szervezete, a Lombhullás Árvái nevű testvériség is.

Jóval kevesebb azoknak a testvériségeknek a száma, amelyek tagjai egymástól roppant távolságra élnek, szinte soha nem találkoztak, akár más vallások isteneinek is hódolnak, mégis az első pillanatban érzik, hogy együvé tartoznak, mihelyt megpillantják a másikat. Ezen furcsaságok oka az általuk Ősdalnoknak nevezett személy. Ő az a mitikus alak, a régmúlt ködeibe burkolózó titokzatos figura, aki a maga idejében isteni adományként kapta képességeit, s mintegy ősvé lett egy adott bárdhagyománynak. Követői, tanítványai az ő útját járják végig, az ő mágiáját használják, szigorúan tartva magukat az ősdalnok útmutatásaihoz. Kevés ilyen testvériség létezik, a legtöbb követői szétszóródtak, elfelejtették a tradíciókat, soraik felhígultak vagy áldozatul estek ellenfeleiknek. Ugyan azt a mágiát használják, mint Ynev más bárdjai, dalaik, történeteik sem sokban különböznek – általában az adott kultúrkör hagyományából merítenek. Nem is ez különbözteti meg őket más bárdoktól. A kisugárzásuk. Az azonos ősi tradíció követőit egyfajta aura lengi körül, amely számukra – és csakis nekik – világosan megmutatja, ha azonos ősdalnok tanítványaitól kapták tudásukat. A személyes vagy politikai, vallási ellentétek mind eltörpülnek ezen kapocs összekötő ereje mellett, így lehetséges, hogy egymástól gyökeresen különböző bárdok is azonnal összefognak, ha a másokban felismerik a közös őst, és minden addigi problémát háttérbe szorítva fognak együttműködni. Homályos utalásokból arra lehet következtetni, hogy az ilyen testvériségeknek minden esetben van valamilyen, még az ősi időkből rájuk szállt feladata, ködös célja, melynek mibenlétéről rajtuk kívül senki nem tud. Generációról generációra öröklődik, beteljesedéséről, esetleges kudarcáról pedig csak a beavatottak által ismert bizonytalan jövődölések beszélnek.

Ilyen testvériség a Növérék nevű titkos társaság, akik magától Gwein Haular-tól, a legendás calowyni dalnokasszonytól származtatják magukat. Több ezer éves fennállásuk óta a szervezetnek kizárólag női tagjai voltak, s nem valószínű, hogy ez valaha is másképpen lenne. Pontos terveikkel senki sincs tisztában, ám abból a tényből, hogy kizárólag általuk ismert szempontok alapján kiválasztott férfiakkal adják össze magukat, néhány déli kútfő arra enged következtetni, hogy ily módon kívánják újra felszínre hozni az óidők elfeledett mágiáját.

Szintén az egész földrészre terjed a magukat Karvalyfattyaknak nevező testvériség laza szövésű hálója is. Jóllehet nincsenek sokan, mégis Ynev majd minden részén felbukkanhatnak. Faji vagy vallási

korlátai ennek a szervezetnek sincsenek, ami csak akkor meglepő, ha tudjuk, hogy ősdalnokuk, a Karvaly feltehetően elf származású volt. Pontos céljukat illetően csakis találgatásokba lehet bocsátkozni, bár valószínű, hogy igazából csak akkor válnak tevékenyökké, ha néhány sárkány ismételten felébred százados álmából.

Léteznek más jellegű dalnokszervezetek is, melyek konkrét célok végrehajtására alakultak – legyenek azok legálisak vagy törvénytelenek – és több tagú dalnoktanács irányítja működésüket. Általában valamely ország politikájának, vallásának, eszméinek kiszolgálói, a magas politika által mozgatott bábok, akik a adott állam érdekeinek megfelelően alkalmazzák képességeiket.

Közelebbi a kapcsolata ezen testvériségek tagjainak, hiszen folyamatos összeköttetésben vannak a szervezetet nyíltan vagy a színpalak mögül irányító hatalmakkal. A szálak mozgatói megközelítőleg pontosan tudják merre találhatók az adott pillanatban a hozzájuk hű bárdok, s megvannak a kiforrott módszereik arra is, hogy cselekedeteiket irányítsák, illetve kordában tartsák.

Jó példa ezen szervezetek működésére a gorviki Sasszárnny Kör, amelynek tagjai rendkívül sokoldalúan képzett dalnokok, ám hazájuk határain belül csak a legritkább esetben tevékenykednek. Feladatuktól függően lehetnek kémek, a gorviki ideológia külszázági szálláscsinálói, vagy bosszúálló gyilkosok. Széptevésben és bajkeverésben kevés hozzájuk fogható akad, ha kell mérget használnak, s állítólag oly énekük is akad, mely pusztá dallamával gyilkol. A warviki fellegvár mentális üzenetek útján irányítja őket, s a dalnokok is ugyanily módon számolnak be a végrehajtott feladatokról. Szövetségüket vérrel és ranagol rituáléival pecsételik meg, s ha valahol egy „ügnökük” elvész, hamarosan másik bukkan fel helyette.

Nem szóltunk még a legszorosabb kapcsolatban élő bárdokról. Ezek a bárdok szinte családi kapcsolatban, klánokban élnek, a legteltesebb összetartásban. Egyszemélyi vezetők irányítják őket, tagjaik fanatikusak, magukat mindenben alávetik a klán akaratának. Mivel Ynev kevésbé ismert vidékein élnek, róluk szinte semmit nem lehet tudni. Szokásaik, ideológiájuk, de még mágiájuk sem pontosan ismert, létezésükre is jobbra közvetett bizonyítékok alapján lehetett következtetni. Biztos tudomásunk csupán a niarei és enoszukei sárkánybárdokról van, ám a fentiek ismeretében nem kizárt, hogy másutt is léteznek a dal és a fény mágiáját használó klánok.

A különféle bárdtestvériségekre jellemző, hogy általában a bárdmágia azonos irányzatait részesítik előnyben, s van néhány varázslatuk, amelyet különösképp szívesen alkalmaznak. Ugyanez jellemző az általuk ismert legendákra, históriás énekekre, stb., ám ebben már jelentősebb eltérések mutatkoznak a szülőföld és a neveltetés függvényében.

A fentiek alapján sokaknak úgy tűnhet, hogy minden bárd valamely szervezet egyetlen apró darabja csupán, mely szervezetek ideológiájuktól és serénységüktől függően jelentenek veszélyt a többi halandóra. Ez azonban nem teljesen van így. A legtöbb bárdtestvériség semmiféle fenyegetést nem jelent, tagjai többé-kevésbé önállóak, cselekedeteikért kizárólag őket terheli a felelősség. Mindazok, akik valamiféle szervezett fenyegetést képviselnek elenyésző kisebbségben vannak a többiekhez képest, arról nem is beszélve, hogy az ynevi bárdok jó része vagy független mindenféle testvériségtől, vagy csak igen felületes kapcsolatban áll velük.

A bárd kaszt többféleképpen

Lombhullás Árvái

A testvériséget ereni és erigowi bárdok alapították. Tagjai általában valahol az Északi Szövetség területén látták meg a napvilágot, de manapság már Ynev minden részére eljutottak, s számtalan kisebb szervezet létezik, amely magát az északiaktól származtatja.

Az általuk képviselt irányzat az erigowi nemesi udvarokból indult, s igen hamar nagy népszerűségegre tett szert. Kifinomult ízlésű dalaik, stílusuk nem csak a Szövetség államain belül talált értő fülekre. Közönségük általában a különféle nemesi udvarok, bálók, lovagi tornák résztvevői közül

kerülnek ki, de szívesen szórakoztatják a köznapi embereket is, ha cserébe ételt, italt kapnak, s fedelet a fejük fölé egy éjszakára.

Hogy mégis inkább a nemesi körök dalnokainak tartják őket, azt elsősorban legnépszerűbb dalaik témaválasztásával magyarázzák, s ruházódásuk is inkább illik a városok falai közé, semmint az erdőmező tábornüzei mellé.

Nemcsak énekmondónak, de szeretőnek és párbajhősnek sem utolsók, kiismerik magukat a nemesi udvartartásokban, széptevésben és hazugságokban nem akad párjuk. A szavakkal ügyesen bánnak, s képesek addig csürni csavarni a mondandójukat, hogy végül még azok kérnek bocsánatot tőlük, akikbe belekötöttek.

Csendes beletörődéssel szemlélik az életet, a nőkön és a verseken kívül igazán semmi nem hozza lázba őket. Erkölcsük finoman fogalmazva is laza, s egész lényüket áthatja valami melankólikus világfájdalom, a művészi lét keservei felett merengő krónikus mélabú.

A bárdmágia eszköztárából a dal szavait részesítik előnyben, a fények játékát csupán haszontalan káprázatnak tekintik, s ha csak rá nem szorítják őket, nem szívesen alkalmazzák azokat.

Különleges, csakis rájuk jellemző fegyvereik nincsenek, bár a török és az egyenes, hosszú kardokat sokan forgatják közülük. Mivel csak egészen laza szálak fogják össze a testvériséget, s korántsem olyan jól szervezettek, mint az ilanoriak, nem válogatják meg különösebben ki az, aki a soraik közé kerül, elegendő, ha hasonló gondolkodás és előadásmód együvé tereli őket. A magukra valamit is adó Árvák avarszín köpenyt viselnek.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal

A képzettségeik első szinten:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata	Af
Éneklés/zenélés	Af
Pszi	Af
Írás/olvasás	Af
Szexuális kultúra	Af
Hangutánzás	Af
Legendaismeret	Af
2 nyelv	Af 5,5
Heraldika	Af
Etikett	Af
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Értékbecslés	Af
3.	Legendaismeret	Mf
3.	1 fegyverdobás	Af
3.	Éneklés/zenélés	Mf
4.	Etikett	Mf
4.	Szexuális kultúra	Mf
4.	Pszi	Mf
5.	Hangutánzás	Mf

A Lombhullás Árvái minden tapasztalati szinten 1 Mp-al többet kapnak, mint az alapkaszt tagjai, ráadásul a dalmágia típusú varázslataik 1 Mp-vel kevesebbe kerülnek a varázslatok leírásában szereplő értéknél (az Mp érték sosem csökken 1 alá).

Vándor Dalnok

A bárdok nagy többsége az alábbi típushoz tartozik. Ők azok, akik miatt a falusi fogadóban gyanakodva méregetnek mindenkit, aki hangszerrel a kezében érkezik, akik elől biztonságba küldik a hajadonokat, ha szállásért kopogtatnak valahol. Ők nevetetik a népeket a vásárokon és képmutogatók színes festményei mellett, ők lopnak fényből csodákat az ámulók szeme elé. Isznak és mulatnak bárkivel, aki erre hajlandó, s ha nem adnak nekik valamit szépszerével, hát megszerzik máshogy. Nőcsábászok és szélhámosok, s ha valaki, akkor ők aztán igazán nem foglalkoznak azzal, mit hoz a holnap.

Önző és önimádó, beképzelt népségnek tarthatnánk őket, ha nem osztanák meg utolsó kenyereket az éhezőkkel, nem vernék el utolsó fillérig a pénzüket, csak, hogy mindenki jól érezze magát körülöttük.

Hajnalig táncolnak, ha arra van kedvük, s ha valamit a fejükbe vesznek, hát azt igen nehezen lehet onnan kiverni. Akárcsak hangszerük, fegyverük is kedves számukra, gyakorta ősi örökség, régmúlt idők dalnokainak hűséges társa. Mással szinte soha nem harcolnak, ennek forgatásában ellenben kiváló. Kiszámíthatatlanok, csapongók és bohémek, két kézzel kaparják magukhoz, amit az élet feléjük lökött. A vakmerőségig meggondolatlanok, s csak mosolyogva vonják meg vállukat, ha számon kérnek rajtuk valamit.

A bárdmágiák közül a fény csalóka játékaival vannak leginkább jóban, sokan közülük a dallal nem is próbálkoznak – hangszerüknek valamely fúvós zeneszerszámot választottak.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal.

A képzettségeik első szinten:

Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	Af
1 fegyver dobása	Af
Pszi	Af
Írás/olvasás	Af
Éneklés/zenélés	Af
3 nyelv ismerete	Af
Szexuális kultúra	Af
Legendaismeret	Af
Kocsmai verekedés	Af
Hamiskártya	Af
Mászás	25%
Lopózás	5%
Rejtőzködés	5%
Titkosajtó keresés	5%

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Értékbecslés	Af
2.	Lovaglás	Af
3.	Zsonglörködés	Af
3.	Legendaismeret	Mf
3.	1 fegyverdobás	Mf
3.	Éneklés/zenélés	Mf
4.	Etikett	Af
5.	Kocsmai verekedés	Mf

5.	Kötélekből szabadulás	Af
5.	Csapdafelfedezés	15%

Sötét bárd

Ha nincsenek is számottevő túlsúlyban, akadnak azért Yneven olyan bárdok is, akik nem tekintik magukra nézvést kötelező érvényűnek azokat a szabályokat, amelyeket a Pyarroni istenek adtak alattvalóiknak. Gorvik a hazájuk, Ranagol főségét hirdetik, s az ő eszméi szerint rendezik evilági ügyleteiket. Hideg fejjel készítik terveiket és biztos kézzel hajtják végre azokat. Nem hatódnak meg a könnyektől és nem bizonytalanodnak el, ha mások szemében kétséget látnak. Dalaikkal, előadásaikkal saját útjukat egyengetik, művészetüket a sötétség szolgálatába állították.

Céltudatok, erős alkatú férfiak és nők, akik csak a velük egyenrangúaktól fogadnak el parancsot vagy tanácsot. Eszköztárukban éppúgy megtalálható az orvgyilkosság, mint a mérgezés és a hazugság. Káprázatos költeményeikkel, dalaikkal, történeteikkel ellenfeleik közelébe férkőznek, bizalmat, szimpátiát keltenek önmaguk iránt, hogy azután...

Vannak, akik hajlamosak azt gondolni, hogy az ilyen sötét lelkektől távol áll minden, a szép iránti fogékonyság. Éppen ellenkezőleg. Az ilyen dalmokok talán mindenki másnál inkább tekintik művésznek magukat, s roppant energiákat fektetnek abba, hogy mindaz, amit csinálnak harmonikus, szép és legfőképpen stílusos legyen.

Egyetlen szerepet játszanak: a kiismerhetetlen idegen titokzatos figuráját. Ő az, aki a viharban kacagva szaval, aki rózsát csempész a kiszemelt hölgy vánkosára, aki éjszakákon átívelő regéket kelt életre, s aki hidegvérrel vágja át egy szolgáló nyakát, ha érdekei úgy kívánják.

A mágiában nem válogatósak, bármit felhasználnak, amiről úgy ítélik, hogy hasznukra lehet, de minden esetben meggondolják használatát, s abban az esetben fordulnak a varázshoz, ha más módon nem találnak orvoslást a problémájukra.

A fegyverek tekintetében nem válogatósak, bár ramierával majd mindannyian jól bánnak. A vértetet nem kedvelik, s ha mégis felöltenek valamit, akkor az általában valamely könnyű, mives láncing, amelyet elrejt egy bő, selyem ujjas.

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal.

A képzettségeik első szinten:

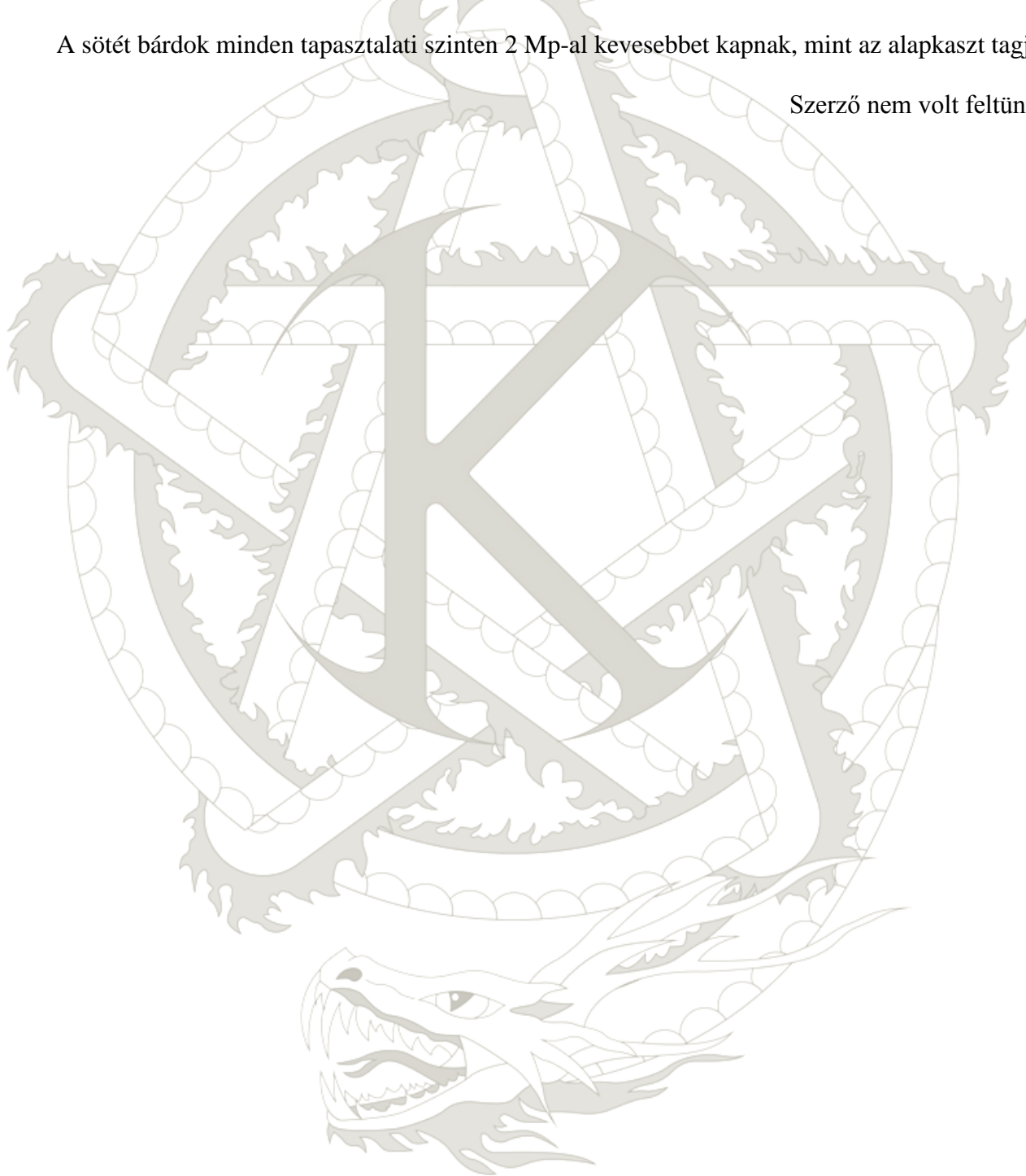
Képzettség	Fok/%
4 fegyver használata	Af
Ökölharc	Af
1 fegyverdobás	Af
Éneklés/zenélés	Af
Pszi	Af
Írás/olvasás	Af
2 nyelv ismerete	Af 5,5
Legendaismeret	Af
Etikett	Af
Szexuális kultúra	Af
Mászás	25%
Lopózás	5%
Rejtőzködés	5%
Titoksajtó keresés	5%

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Értékbecslés	Af
2.	Lovaglás	Af
3.	Legendaismeret	Mf
3.	1 fegyverhasználat	Mf
3.	1 fegyverdobás	Mf
3.	Éneklés/zenélés	Mf
4.	Pszi	Mf
5.	Ökölharc	Mf
5.	Kötélből szabadulás	Af
5.	Csapdafelfedezés	15%

A sötét bárdok minden tapasztalati szinten 2 Mp-al kevesebbet kapnak, mint az alapszint tagjai.

Szerző nem volt feltüntetve



Éjmágia

A boszorkánymágia új fejezete

Az éjmágia a boszorkánymágia azon fejezete, amelyet az alkalmazó (azaz a boszorkány) csak éjjel, szabadban, holdfénynél vagy csillagfénynél. Esetleg tábortűz fényénél tud alkalmazni. Szinte minden varázslatra igaz az, hogy hatásuk megszüntethető, illetve szüneteltethető elemi fénnel, szent fénnel, esetleg nagyobb tűzzel. Az éjmágikus hatás legkésőbb hajnalban szertefoszlik.

Láng színe

Típus: éjmágia

Mana pont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Mindenki ül a tábortűz mellett, a rőt lángok meleget adnak, bevilágítják a tisztást, és távol tartják az éjszaka ragadozóit... ám a láng hirtelen magasba csap, színe megváltozik, és a megrémült űr arcának körvonalai már zöld színben láthatóak. Ezzel a varázslattal a boszorkány legfeljebb egy kisebb tábortűz lángnyelveinek színét változtathatja meg, kékre, zöldre, sárgára, pirosra, lilára, esetleg lángnyelvenként is különböző színűre.

Lidércfény I.

Típus: éjmágia

Mana pont: 2

Erősség: 2

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 3 perc/szint

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: -

A távolból sápadt fény árad. Ha megpróbáljuk elérni, mintha incselkedne velünk, tovább áll és hirtelen a hatunk mögül jön. A lidércfény színe sárgászöld, de más szín is elképzelhető, a Láng Színe varázslat szerint. A varázslat elmondásakor a boszorkány legfeljebb 20 lépésre lehet a célszemélytől, ezután a lidércfény a célszemélyhez kötődik, tehát bármeddig eltávolodhat.

Lidércfény II.

Típus: éjmágia

Mana pont: 3

Erősség: 2

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: Speciális

Mágiaellenállás: -

A varázslat ezen formája állatokhoz, vagy emberekhez kötött. Az áldozat szeméből baljós fény árad, ő eközben erről mit sem sejt. A varázslat elmondásakor a boszorkány legfeljebb 5 lépésre lehet a célszemélytől, utána a lidércfény a célszemélyhez kötődik, tehát a boszorkány bármennyig eltávolodhat. A fény színével kapcsolatban itt is lásd még a Láng Színé-t.

Denevérek

Típus: éjmagia

Mana pont: 3

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 10 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A harcos végső ütésre emeli kardját, a kard megcsillan a fáklyafényben, ám ekkor a nő ajkát soha nem hallott búvigék sora hagyja el... Szárnyshugás... A semmiből előröppenő denevérek a harcos körül rajzanak, minduntalan beleakadnak ruhájába, hajába, az arcába, fülébe kapnak... Amíg a harcos kétségbeesetten csapkod, a boszorkány eltűnik a sötétben. Ezzel a varázslattal egy csapat denevér idézhető meg, a kiszemelt célpont körül csapkodnak, megzavarják, de valódi sebet nem ejtenek rajta.

Rémisztó üvöltés

Típus: éjmagia

Mana pont: 8

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 100 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: asztrális

A csapat táborozáshoz készül, amikor a távolból hosszan elnyújtott farkasüvöltés hangzik fel. A lovak nyugtalanodni kezdenek, a lovasoknak minden tudományukat össze kell szedniük, hogy féken tartsák hátasaikat. Amikor az üvöltés megismétlődik, az egyik ló megbokrosodik, és hátán a tehetetlen utazóval elvágat az ellenkező irányba... A rémisztó üvöltés a boszorkány szájából száll fel, újra, meg újra.

Hallatán az erős akaratók is megremegnek, a gyáváknak pedig végleg inukba száll a bátorságuk.

A varázslat időtartama alatt a boszorkány kétszer annyi üvöltést hallathat, mint a tapasztalati szintje. A Mp-ok duplázásával az időtartam és az üvöltések száma is duplázható. Azoknak a lényeknek, akik hallják az üvöltést, Asztrálpróbát kell tenniük, különben menthetetlenül megrémülnek, és a „harc félelem alatt” módosítóival kénytelenek küzdeni, az állatok pedig mindenképpen rettegni fognak.

Sátáni kacaj

Típus: éjmagia

Mana pont: 6

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: asztrális

Hatása mindenben megegyezik a Rémisztő üvöltéssel, mindössze a hanghatás más. Vértagyasztó. Különösen, ha a hátad mögül jön... A kacajok száma 1 minden tapasztalati szint után. Azoknak a lényeknek, akik hallják a kacagást, asztrálpróbát kell tenniük, különben menthetetlenül megrémülnek, és a „harc félelem alatt” módosítóival kénytelenek küzdeni, viszont az állatok nem ijednek meg, csak nyugtalanná válnak. A kacaj számukra kevésbé rémisztő, mint a farkasüvöltés.

Halott familiáris I.

Típus: éjmágia

Mana pont: 20/40 (állat/ember)

Erősség: -

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: 30 perc/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Sötét szertartás az erdő mélyén. Éjközép van, a környék vaksötétbe borult, csak hét fáklya ég, fakó kék lánggal. A tisztás közepére kiterítve egy hatalmas kutya fekszik. Él még, legalábbis erre utal ütemesen emelkedő és süllyedő horpasza. Egy gyönyörű nő áll előtte, kezében égő gyertya. A lecsepegő viasz lassan otromba mintába gyűlik a kutya hasán. Egyszer csak vad ordítás tör elő a nő ajkai közül, a gyertya messzire repül, a nő letérdel az állat mellé. A fáklyák egy pillanatra kihunyni látszanak. Pár szívdobbanásnyi idő múltán a nő feláll, kezében az állat szívével... Ezzel a szertartással a boszorkány egy familiárisra tett szert, aki hajnalig híven teljesíti minden utasítását, akkor viszont menthetetlenül elpusztul. Az áldozat éppúgy lehet ember, mint állat, hajnalig nem látszik meg rajta a szörnyű seb.

Ez a familiáris mindenben élőholtaknak számít, tehát vonatkoznak rá az idevágó szabályok, asztrál és mentál teste viszont egy a boszorkányéval. A familiáris tárgyszimpátia viszonyban áll a boszorkánnyal. Ha a familiáris erőszakos halált hal (feldarabolás, mágia, stb.) a boszorkány K6 órára elveszíti az eszméletét, és nem téríthető magához csak mágiával.

Halott familiáris II.

Típus: éjmágia

Mana pont: 38/60 (állat/ember)

Erősség: -

Varázslás ideje: 2 óra

Időtartam: speciális

Hatótáv: 1 állat/ember

Mágiaellenállás: -

Ez az előző szertartás kisé vadabb formája. Így a boszorkány nem csak egy fél éjszakára, hanem a szertartást követő hét éjjelre ura lesz a saját kezűleg preparált lénynek. A familiáris minden éjféli órában ott támad fel, ahol a hajnal éri. A varázslat minden másban megegyezik az előzővel.

Mark és Meloran anyagai alapján Ricco

Boszorkánymesteri tetoválások

A Szent Inkvizíció legfőbb Purgátorának becses figyelmébe!

Az alább következő tekercsre egy bizonyos Beramor cwa Thilamar, Kyel felszentelt papja bukkant, akit ezúton is szeretnék nagyságod figyelmébe ajánlani. Beramor secretorus, a pálcája alá rendelt lovagokkal, akik mind Dreina úrnőnk felszenteltjei, egy bizonyos ügy felderítésén munkálkodott, mely ügy Tiadlan legdélibb határszéleire szólította. (Az ezen ügyre vonatkozó beszámolót és az ezzel kapcsolatos igazságtételeket az Erioni Főrendház nagytiszteletű purgátorai kezéhez eljuttattuk.)

Ladoc városában – mely az utolsó határszéli település Toron dögvészes tartományai előtt – ismeretlen kultusz ütötte fel fejét, mely nem átalotta a Pyarroni Paktumban foglalt szentségeket semmibe venni, és meggyalázni az igaz istenek rendelését. Beramor secretorus a fogadalmak havában felkutatta az istentelenek fő rejtekhelyét, ahol gyalázatos praktikáikat folytatták, és makacs, sötét gonosszággal átítatott ellenállásukat felmorzsolta, testüket megtörette és lelküket az örök kárhozatba taszította, ahogyan az Inkvizíció Asparti bullája rendeli.

A gyalázatos bűntanya szédülése közepette, egy rejtett szobácskában több olyan kárhozatos irománynak is megtalálta példányait, melyeket az inkvizíció megsemmisíteni rendelt. Ezen kötelességét buzgón teljesítette, s minden grimóriumot tűzre vetett, csupán az említett tekercs kivéve.

A tekercs, mely elgondolása szerint a kárhozatos Ein Endorel, Aritium tevrel elnevezésű, az Igaz Istenek törvényeit semmibe vevő boszorkánymesteri praktikákat egybehalmozó grimóriumának valamiféle kiegészítése lehet.

Miután e kiegészítő tekercs meglétéről mindezidáig nem volt tudomása az Inkvizíciónak, ezért Beramor secretorus helyesen arra a következtetésre jutott, hogy tanulmányozás céljából megküldi rendházunknak.

A tekercs tanulmányozása során eddig általunk még sosem látott praktikákra bukkantunk, melyek értékelése meghaladja csekély tudásunkat.

Ezét elküldjük, hogy méltóbb kezekbe kerüljön döntsenek sorsáról.

Még utoljára kérvén a fő purgátor atyát, hogy jó emlékezetében tartsa számon dél-tiadlani rendházát, minden hű szolgálójával egyetemben, és ne feledkezzék meg Adron első havában írt kérvényünkről, melyben további lábasjóságért, és némi használható minőségű fegyverért esedezünk.

Ashtigon Ceird

A Samroni Rendház Purgátora

Játéktechnika

Az alábbi boszorkánymesteri tetoválásokat az alkalmazója csak saját testén helyezheti el. Minden rajzolóhoz tartozik egy litánia, mely 7 Mp-t helyez el a tetovált rajzolatban. Ez lényegében egyfajta kötőelem, amely az egyes használatok között őrzi a jel mágikus erejét. Az így elkészült tetoválás azonban még nem működőképes, további mana pontokkal kell feltölteni, hogy kifejtsen hatását. Ezek fogják táplálni a rajzolatot a hatásidő (időtartam) alatt. Az egyes tetoválásoknál leírt Mp igény a használathoz szükséges Mp-k mennyisége, ehhez járul hozzá minden esetben a már említett 7 Mp (ezt zárójelbe írtuk).

A mana elfogytával – a hatás (időtartam) lejártával - varázslat megszűnik.

A tetoválásoknak azonban megvannak a veszélyei is. Ha a rajzolat megsérül, nem csak a mágikus hatás szűnik meg, de a felszabaduló mana akár el is pusztíthatja a jel viselőjét. Számszerűen: 1 Mp x K6/3 Fp sebzést okoz. Annak az esélye, hogy harcban a rajzolat megsérül, a méretektől függően 5-25% lehet.

Kettő vagy több azonos tetoválás nem működhet egyazon alkalmazón. Ha a boszorkánymester olyan jelet próbál magára tetoválni, amilyennel már rendelkezik, az új rajzolat a feltöltés után megsemmisül és a felszabaduló mana a fentiekben meghatározott sebzést okozza.

Erő bélyege

Mana pont: 15 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

A jelet a megerősítendő végtag (általában kar) felső részére tetoválják. Hatására a boszorkánymester tetovált végtagja rendkívül megerősödik: az időtartam lejártáig +4-et kap az erejére. A rajzolat tenyérnyi nagyságú.

Méregtől óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

A mágikus rajzolat a szív fölött helyezkedik el. Ha a boszorkánymestert az időtartam alatt mérgezés éri, akkor egyetlen alkalommal kétszer dobhat méregellenállásra (mindkét dobásra +4-et kap) és a két dobás közül a jobbik számít. A jel csak egy mérgezéstől védi meg a boszorkánymestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint a mérgező anyag bekerül az alkalmazó szervezetébe.

Átoktól óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

A mágikus rajzolat a szív fölött helyezkedik el. Ha a boszorkánymestert az időtartam alatt Átokmágiával támadják, akkor egyetlen alkalommal kétszer dobhat mentődobást, (mindkét dobásra +4-et kap) és a két dobás közül a jobbik számít. A jel csak egy átokmágiától védi meg a boszorkánymestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint megátkozzák az alkalmazót.

Rontástól óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

A mágikus rajzolat a szív fölött helyezkedik el. Ha a boszorkánymesterre az időtartam alatt rontásmágiával támadnak, akkor egyetlen alkalommal kétszer dobhat mentődobást, (egészségpróbát), mindkét dobásra +4-et kap, és a két dobás közül a jobbik számít. A jel csak egy rontástól védi meg a boszorkánymestert, azaz a mágikus energia eltávozik a rajzolatból, amint rontással támadják az alkalmazót.

Harci bélyeg

Mana pont: 23 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

A jelet a fegyverforgató kézre tetoválják, s a rajzolat az egész kart beborítja. A rajzolat sérülésének esélye harcban: 25%. A tetoválás hatására a boszorkánymester sebesebben forgatja a fegyverét. Az időtartam lejártáig ha a fegyvere erre alkalmas (kétszer lehet vele támadni egy körben) akkor minden második körben +1 támadási lehetőséget kap.

Lidérctest

Mana pont: 22 (+7)

Feltöltés ideje: 2 perc

Időtartam: 10 perc

A mágikus rajzolatot a köldök köré kell tetoválni. Feltöltve a boszorkánymester teste (csak teste, ruházata és eszközei nem) 1. fokon légiessé válik.

Méregpohár

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

Ez a mágikus rajzolat a boszorkánymester bal tenyerére kerül. Hatására a boszorkánymester az időtartam alatt annyi adag légnemű vagy folyékony mérget tárolhat a jelben, amennyi a boszorkánymester Tsz-jének a kétszerese. Azonban legfeljebb annyiadik szintű mérget tárolhat így, amennyi a hordozó személy aktuális Ép-inek száma. Ha valamelyik mérge szintje ezt meghaladja, vagy az Ép-k csökkennek a szint alá, akkor 50% eséllyel az adott mérge kiszabadul a tetoválásból, és megtámadja a hordozóját.

Fantomtest

Mana pont: 22 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

A tetoválás a boszorkánymester derekát borítja, akár egy öv. Feltöltve képessé teszi alkalmazóját, hogy teste (mely felszerelésével együtt sem lehet nehezebb 90 Kg-nál) a levegőbe emelkedjen és legfeljebb egy futó ember sebességével repüljön, az időtartam lejártáig.

Kígyószem

Mana pont: 15 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

Ezen mágikus rajzolat a boszorkánymester homlokát ékteleníti, ezüstdénárnyi nagyságban. Azoknak, akik ellenséges szándékkal közelednek a boszorkánymesterek felé, és látják a jelet, asztrális mágiaellenállást kell tenniük akkora erősség ellen, amennyi a boszorkánymester asztráljának tíz feletti része. Aki elvétí a mágiaellenállását, eszelősen rettegni fog, és semmit sem mer tenni viselője ellen, az időtartam leteltéig. A félelem a hatóidő lejártával is csak lassan, fokozatosan múlik, s az áldozat nem lesz tisztán azzal, mi okozta az előbbi rettegését.

Befolyásolás bélyege

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

Ezen tetoválás a boszorkánymester bal kézfejére kerül. Segítségével a boszorkánymester mentális hatalma időlegesen megnő. Ez annyit tesz, hogy az időtartam alatt minden, a boszorkánymester által létrehozott varázslat vagy pszi-diszciplína, amely ellen az áldozatnak Mentális mágiaellenállást kell

dobnia, annyival nagyobb erősséggel jön létre, mint amennyi a boszorkánymester Tsz-jének kétszerese, plusz az intelligenciájának és az akaraterejének a tíz feletti része.

Villámtagadó bélyeg

Mana pont: 28 (+7)

Feltöltés ideje: 1 óra

Időtartam: lásd a leírást

A tetoválást a mellkas közepére kell felrajzolni. Feltöltéstől egészen addig megőrzi energiáját, míg a hordozóját villám alapú támadás nem éri. A jel képes 3E-nyi villámmágiát semlegesíteni, vagy annál erősebbet 3E-vel gyengíteni. A jelet csak akkor lehet újratölteni, ha a 3E villámot már elnyelt.

Sárkánypikkely jele

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

A jelet a jobb mellkasra tetoválják. Hatására a boszorkánymester teste (ruhája és felszerelése nem) ellenállóvá válik a tűzzel szemben. A közönséges tüzekkel szemben Tsz-nyi, míg a mágikus tüzekkel szemben Tsz-1E védelmet nyújt az időtartam lejártáig.

Érzelmek bástyája

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

A jelet a halántékra szokás tetoválni. Feltöltésekor a boszorkánymester asztrálteste körül mágikus védelem alakul ki, amely megnehezíti a befelé, de a kifelé mozgó asztrális energiák áramlását is. Az időtartam alatt a boszorkánymester annyi plusz AME-t kap, amennyi Tsz-jének kétszerese, míg az ő kifelé irányuló asztrális energiái Tsz-nyi erősséggel csökkennek.

Smaragd jele

Mana pont: 17 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: végleges

A hozzávetőlegesen ökölnyi méretű bélyeg bárhol elhelyezhető a boszorkánymester testén, csupán annyit kell szem előtt tartania, hogy amikor használni kívánja, meg kell érintenie a jelet. A feltöltött tetoválás képes lesz Életerő raktározására, azaz helyettesíti a varázslathoz szükséges drágakövet. A boszorkánymester minden Tsz-je után 1Ép vagy 4 Fp tárolására képes. Ha a boszorkánymestert életerővel manipuláló támadás éri, akkor először a jelben tárolt energiából kell levonni a sebzést. Ha a tetoválást harcban eltalálják, a befoglalt Mp-okon kívül, a tárolt életerő is elszabadul, és sebzí a boszorkánymestert: minden Ép 2 Mp-nak és minden Fp 1 Mp-nak felel meg.

A M.A.G.U.S. Lista Archívumában található anyag alapján
Novák Csanád

Nomád

A puszták harcosa az Első Törvénykönyv szerint

Az ilanoriakon és yllinoriakon kívül Ynev legkiválóbb könnyűlovas és íjász népe. Rendkívül szívós, nem túl magas termetű, rossznyelvek szerint karikalábú emberek, akik igénytelen, alacsony, de villámgyors lovaikon száguldva járják a végtelen pusztaságokat.

Nomád életmódjuknak köszönhetően rendkívül sok titkát ismerik a hazájukként szolgáló pusztaság, Dél-Ynev sztyeppéinek. Nem sokan állnak közülük kalandozónak, mert az elfekhez hasonlóan rosszul érzik magukat a városok körengetegében, idegenkednek a zártságtól s tudásuk sem segíti őket a beilleszkedésben. Ha mégis nyakukba veszik a világot, annak nyomós oka kell legyen. Regéikben időről-időre felbukkannak magányos hősök, akik a törzseik érdekében vállalják, hogy sátraiktól távol élje őket a halál. Másokat esküjük, törzsfőjüknek, sámánjuknak adott szavuk kötelezi, hogy maguk mögött hagyják szülőföldüket.

A természet, a nyílt puszták gyermekei ők, isteneik még az ősi, fűben, állatokban, szelekben lakozó szellemek. Ennek megfelelően szinte közvetlen kapcsolatban állnak velük, noha a sámánok szerepe nem vitatható.

Egyértelműen ők a nomád közösségek szellemi életének vezetői, ők védik meg a harcosokat az ártó erőtől. Éppen ezért nagy veszélyek fenyegetik azokat a nomád harcosokat, akik törzsüktől (sámánjuktól) elszakadni kénytelenek.

A sámánok védelmének híján ugyanis könnyebben utat találnak hozzájuk azok az ártó szándékú szellemek, amelyeket egyébként a törzseket óvó mágia távol tart. (Az efféle lények a Szellemnép kategóriába tartoznak, bővebben a Summarium 241. oldalán olvashattok róluk. A KM az ott leírtak alapján készíthet személyre szabott asztrálszellemeket a nomádjainak.)

A törzsek sámánjai természetesen tisztában vannak a nomádokra leselkedő veszélyekkel, éppen ezért különféle talizmánokat adnak azoknak a harcosoknak, akiket a Sors a törzs tőle elválni kényszerít. Ezek a kis tárgyak távol tartják az ártó asztrállényeket, elvesztésük vagy megrongálódásuk tehát a legnagyobb csapás, ami egy nomád kalandozót érhet. Nem csupán védelmet nyújtanak viselőjüknek, de a hozzáértők számára azonnal nyilvánvalóvá teszik a nomád hovatartozását is, következésképpen mindannyian büszkén viselik.

Csak akkor fejtik ki hatásukat, ha közvetlen kapcsolatban vannak a karakterek testével és jól láthatóak. Ilyenek lehetnek a különféle karperecek, gyűrűk, fejpántok, fülönfüggők, stb.

Ha valami módon elrejtik e tárgyakat, nem csupán mások, de az asztrálszellemek sem érzékelik, s így azok nem is fejtik ki hatásukat.

Ha egy nomád kalandozni kezd, akkor van néhány dolog, amelyről semmi pénzért nem mond le. Ezek a következők: láncingnél, bőrvértnél nehezebb vértet soha nem visel; a sajátjain kívül nem használ más fegyvereket. Képzettség pontjaiból megtanulhatja ugyan a pszit, ám amint felépíti első pajzsait, elveszíti a Névadással ráruházott ellenállást. Csak a tudatalatti mágiaellenállása marad meg.

Természetükre nézve általában maguknak való, zárkózott alakok, kiknek barátságát, megbecsülését nem könnyű elnyerni. Kevés olyan halandó él Yneven, aki azzal dicsekedhet, hogy egy nomád harcos vértestvérévé fogadta. Az ilyen kötés azonban rendkívül erős; az a nomád, aki ezzel a szertartással köti magát egy másik halandóhoz, tűzön-vízen keresztül kitart fogadott testvére mellett.

Ennek megfelelően rendkívül nehezen illeszkednek be idegen közösségekbe, s nemcsak nekik akadnak gondjaik a más származásúakkal, de ők is hasonlóan problémákba ütköznek, ha magukat akarják másokkal elfogadtatni (feltéve, ha egyáltalán szükségét érzik ilyesminek)

S most következzenek a Ló Népe nék statisztikái:

Képesség	Dobás módja
Erő	2k6+6

Gyorsaság	2k6+6+kf
Ügyesség	2k6+6
Állóképesség	K6+12
Egészség	K10+10
Szépség	3k6
Intelligencia	3k6
Akaraterő	K10+8
Asztrál	3k6

Harcértékek

A nomádok elsődlegesen az íjhasználat mesterei, de ügyesen bánnak a szablyával, tőrrel ill. a legalapvetőbb nomád fegyverrel, az ostorral is. Harcértékeik ennek folyamányaként a következőképpen alakulnak:

KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, CÉ alapjuk pedig 25. Minden tapasztalati szinten (az elsőn is) 11 Harcérték Módosítót kapnak, s ebből 3-at kötelesek minden szinten a TÉ-jük és VÉ-jük mellett a CÉ-jük növelésére is fordítani.

Életerő és Fájdalomtűrés

Az egészséges, természet közeli élet és a nélkülözésekkel teli sors megedzi szervezete-tüket, így Ép alapjuk 7, Fp alapjuk 8 és Szintenként K6+5 Fp-t kapnak.

Képzettségek

Mivel eleve jó néhány képzettséget megkapnak és nem túl sok idejük marad más ismeretek elsajátítására, kevesebb Kp-t kapnak, mint egy másik harcos. KP alap alapjuk 6, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) további 8 járul.

Képzettségek

	Fok/%
fegyverhasználat	Af
- ostor	Af
- szablya	Af
- tőr	Af
- visszacsapó íj	Mf
Belharc	Af
Lovaglás	Mf
Idomítás (ló)	Mf
Vadászat	Af
Szakma (íjkészítő)	Mf
Puszták ismerete*	Af

A további szinteken megkapott képzettségek:

Szint	Képzettségek	Fok/%
2.	Lovas íjászat	Af
2.	Ugrás	10 %
2.	Esés	25 %
3.	Vadászat	Mf

4.	Célzás	Af
4.	Lovas íjászat	Mf
5.	Puszták ismerete	Mf
6.	Ostorhasználat	Mf
7.	célzás	Mf

* Megfelel az erdőjárás nevű képzettségnek, csupán – értelemszerűen – a pusztákon való boldogulás mértékét jelöli.

Különleges képességek

- Vadászatnál megkapják ugyanazokat a módosítókat, amiket egy félelf, amennyiben pusztán tartózkodik
- A nomádokkal szemben az összes ló, legyen bárhogyan idomítva, barátságosan viselkedik
- 2-szeres látással rendelkeznek
- Egy egyszerű (15 körig tartó) szertartás követően 1 óra időtartamig érzékelik a körülöttük 20 lábnyi sugarú gömbben tartózkodó asztrállényeket, ha azok kiegyensúlyozottsága (lásd. Summarium 240. oldalán) nem haladja meg az átlagos értéket.
- Mágiaellenállása a Névadás szertartásának köszönhetően a következőképpen alakul: teljes AME-je első szinten megegyezik a karakter Asztráljával, MME-je a karakter Akaraterejével. Ezekhez minden további szinten + 4 járul.

Dachner Richárd és Gáspár Péter

Gyöngykeresők

Testőrök, fejvadászok, bűvárok, titkok tudói, gyilkosok. Attól függően, hogy kik a megkérdozettek, sokféleképpen nevezik a Gályák-tengere mentén a Hat Város Szövetségének egyik legtöbb tradícióval rendelkező fejvadászklánját.

Az Államszövetség kalmárai, hajósai elismeréssel beszélnek róluk, mert kiváló testőrök. Erről a Hat Város nemes családjai is hasonlóan vélekednek. Új-Pyarronban is mint megbízható és biztos kezű fejvadászok híresültek el, az Inkvizítorok Szövetségének egyetlen titkát sem kotyogták ki soha, pedig számtalan kényes esetben siettek segítségükre. A Kereskedő Hercegségek zűrzavar-szülte orgyilkosklánjai tiszteletteljes gyűlölettel emlegetik a pyarronita gyilkosokat, a köznép szemében pedig megmaradtak bűvároknak, gyöngykeresőknek, akiknél jobban senki nem bánik a fegyverekkel.

Mindez igaz, egy szemernyi tódítás sincs benne. S akkor még hozzátehetnénk azon hajóskapitányok történeteit, akiknek a hajóin szolgálnak, azokat a históriákat, melyek víz alatti labirintusok felfedezéséről, ismeretlen kyr hajóroncsok vagy csupán egyszerű, vízbefúlt gályák megtalálásáról mesélnék. Minden esetben egyetlen klán különböző tetteiről hallhattunk. Ők a Gyöngykeresők.

Történelem

A gyöngykeresők rendkívül büszkék hagyományaikra, szívesen felemlégetik kyr gyökereiket. Természetesen nem kell toroni befolyásra vagy az Ikrek bármilyen praktikájára gondolni. Amikor az első fejvadász-családok megalakultak, sem a sötét birodalomról, sem annak orgyilkosairól nem írtak még krónikák.

A kyr menekültek alapította Kie-Lyron Szövetségről van szó, az ősi családok által a Délvidéken létrehozott városállamokról, melyek Kyria felélesztését tüzték ki célul maguk elé. Pyarronnak és az új vallás híveinek nyoma sem volt még ekkor. Megközelítőleg 2500 esztendőnek kell majd eltelnie, hogy Selmo kijelölje az új város helyét.

Mindez nem jelentette azonban, hogy az újonnan született államközösségnek ne kellett volna ellenséges hittételekkel szembenéznie. Krán külső tartományaiba, ha lassan is, de eljutottak a hírek az új állam tetteiről, s ezek nyilván nem egyeztek azokkal az elképzelésekkel, melyeket a külső tartományurak tápláltak a határállamok megosztottságát és hitbeli elkötelezettségét illetően.

Kezdetben intrikákkal, később fegyverrel, Kránnak sikerült elérnie, hogy a Szövetség tagállamai megosztottak legyenek, egymás ellen forduljanak. Közös ellenséget soha nem találtak, erről a gonosz birodalom tartományurairól mindig gondoskodtak: nem engedték, hogy Krán neve bárhol is felbukkanjon az események mögött.

Ez volt az az időszak, amikor előtérbe kerültek azok a családok, akik az új időkben megfelelő harci tapasztalattal rendelkeztek: akik képesek voltak a sötétben osonni, lopva hallgatózni, csendben gyilkolni, ha kell.

Az egykori Kie-Lyron Szövetség azonban felbomlott, jó néhányan a Krán befolyási területéhez tartozó városállamok számát gyarapították, egyedül hat város maradt meg laza szövetségben a tengerparton. A későbbi történészek nem kevés szerepet tulajdonítanak ebben azoknak a fejvadászoknak, akik a háttérben settenkedve oltalmazták a Szövetség maradványát, s elérték, hogy a roppant öblöt körülölelő városok egységesek maradhassanak. Ehelyütt nem váltogatták egymást követhetetlen gyorsasággal különféle uralkodói dinasztiák, az ősi családok nem rúgták fel a másikkal tett ígéreteiket és sikerült megőrizni a városok határait. A néha Kie-Lyron Szövetség darabjaira hullott ugyan, ám e távoli sarok mindvégig meg tudta őrizni szuverenitását. Pontos adatok ugyan nem állnak rendelkezésre, de a Hat Város elnevezés nagyjából P.e. 2200 környékén már ismert kifejezés lehetett.

A korai fejedelmek kolóniákban P.e. 1900 táján találkozunk először egy bizonyos Yle Cyrras névvel. Csupán tetteiről találni említéseket, azok pontos dátumára csak következtetni lehet. Több történész azonosnak véli őt egy Mosoly nevezetű orgyilkossal. Ha ez igaz, akkor Yle Cyrras már a szövetségen belül dúló háborúk idején is tevékenykedett. Vélhetően ő volt a feje annak a családnak, amely később a Hat Város Szövetségének legmegbecsültebb fejedelmeként alapította meg.

A hagyomány szerint ő és öt fia voltak az első Gyöngykeresők, s leszármazottaik vezetik a mai napig is a fejedelmek klánját. Az sem zárható ki, hogy őt különböző családok kell a mai belső klánok, az úgynevezett Oszlopok őseinek tekintenünk. Bárhol legyen is, mindazok az elvek, melyek annak idején a klán öt részre osztását eredményezték, ha más formában is, de a mai napig érvényesülnek.

Senki sem volt, aki megkérdőjelezte volna a klánvezér döntéseinek helyességét. Nem csupán a fiúi hűséget kell e mögött látnunk. Ha hinni lehet a krónikáknak, Yle Cyrras már életében is több volt afféle legendánál: tetteiről bárdok énekeltek, jóllehet övéin kívül soha senki nem találkozott szemtől-szembe vele (pontosabban nem tudta kiről is van szó). Neki tulajdonítják a keleti kalózhercegek gályáinak megfűrésát, amikor azok ostromzárattal vontak Tilemaer köré. Sokak szerint ő rabolta el Himmár nagypátriárkájának testőrparancsnokát, hogy az személyesen kérhessen bocsánatot a Hat Várost sértő kijelentéseiért és ő volt az, aki megszabadította a Külső Földeken élőket az őket rettegésben tartó kráni démonigázótól.

A Gyöngykeresők hagyománya szerint ő építtette a klán központjául szolgáló Jádetermet is. Erről a mesés helyről csak a beavatott keveseknek van tudomása. Itt végzik azokat a szertartásokat az öt oszlop első emberei, melyek során valaki a Gyöngykeresők teljes jogú tagjává válik.

Valahol a szövetség területén található ez a mitikus épület, ám nem csak azt nem lehet kívülállónak tudni, hogy pontosan merre kell keresni, de még a város neve sem közismert.

A Jádeteremnek egyik falára azok neveit vésik, akik valami rendkívül fontosat hajtottak végre, ezzel is öregbítve a klán hírnevét. Aligha akad egy Gyöngykereső számára nagyobb dicsőség, mint erre a falra felkerülni.

Az idők során akadtak persze olyanok is, akik megpróbálták kideríteni, merre is lehet ez az épület. Elsősorban természetesen a rivális fejedelmek klánok áhították a titkot, s akadtak olyan feljegyzések a Kereskedő Hercegségek területén, amelyek arra utalnak, hogy egyeseknek sikerült a Jádeterem nyomára bukkanniuk. Maguk a Gyöngykeresők is elismerik, hogy nemegyszer komoly veszélybe kerültek, s egy alkalommal magát a Jádetermet is fegyverrel kellett megvédeniük, ám mindezidáig sikerült megőrizniük a titkot.

Hogy maga Yle Cyrras volt-e, aki a klán öt részre való osztását kezdeményezte, nem tudni. Tény azonban, hogy annakidején – jórészt a kyr számisztika hatására – a Gyöngykeresők öt különféle területen álltak a Hat Város szolgálatába. Ezt nevezik a mai napig az öt Oszlopnak.

Az első vagy Obszidián Oszlop tagjai az árnyak, melyek az ellenség nyomában osonnak, kikémlenek, megtévesztik őket, ha kell ügyelnek rájuk, legyenek akár a szövetség területén, akár azon kívül.

A második vagy Rubin Oszlop tagjai a tűz, mely lecsap a városok, tágabb értelemben a hit ellenségeire. Ők azok, akik az Obszidián Oszlop tagjaival karöltve óvják a szövetséget annak külső vagy belső ellenségeitől.

A harmadik vagy Gyémánt Oszlop tagjai felelősek mindazok ügyekért, melyeknek bármilyen köze csak lehet a vizekhez, a tengerekhez. Ők a bűvárok, a víz alatt kutakodók, a hajók oltalmazói.

A negyedik vagy Smaragd Oszlop tagjai azok, akik megoltalmazzák mindazokat, akik mellé őket rendelik. Egyenes gerincű testőrök, hűséges, becsületes társak.

Az ötödik vagy Borostyán Oszlop tagjai a legrejtélyesebbek mind közül. Ők az elmúlás, a bosszú szolgálói, felbérelhető orgyilkosok, a városok ellenlábasaik életét ők hivatottak megkeseríteni.

Nem nehéz észrevenni a hasonlóságot az Oszlopok elnevezései és a kyr panteon alakjai között. Az istenekhez kötött kövek nevei, illetve a különféle tevékenységi körök is mind igyekeznek megfelelni az adott istenről alkotott képnek. Az istenek anyrjai is ezeket a köveket viselték, gyakorta még szent jelképeiket is ezekkel díszítették.

Gyanítható, hogy annak idején sokkal szorosabb volt a kapcsolat a fejedelmek és a kyr egyház között, ám ez a pyarroni hit térhódításával egyértelműen háttérbe szorult, manapság pedig már csupán elnevezéseikben emlékeztetnek a kyr istenekre.

Hogy nevüket honnan kapták, azt pontosan nem tudja senki. Gyanítható azonban, hogy az alapítók között többen voltak olyanok, akik annak előtte gyöngyhalászattal keresték kenyerüket. Mindenesetre az elnevezés megmaradt, s idővel meglehetősen elismertségre sikerült szert tennie.

Jelen

A Délvidéket átrajzoló nagy változások ellenére az öt Oszlop fennmaradt, élükön magukat tisztavérűnek mondott családfők, az úgynevezett Szobrok állnak. Nagy valószínűséggel egyikük sem állná meg a helyét egy toroni bálon, bár tagadhatatlan, hogy kyr vér is folyik az ereikben. Ennek a Délvidéken nem tulajdonítanak olyan jelentőséget, s aligha valószínű, hogy bárki a Gyöngykeresők közül fellázadna az egyik családfő ellen, csakis azért, mert nem tudja minden igényt kielégítően igazolni, hogy ereiben kizárólag az ősi faj vére csörgedez.

Az öt tevékenységi terület kisebb-nagyobb különbségekkel a mai napig változatlan maradt. A hit ellenségei immáron Pyarron ellenségeit jelentik, s ennek megfelelően a Rubin Oszlop tagjai az Inkvizítorok Szövetségét segítik, ha renegátok és megtévelyedettek kifüstöléséről van szó.

Az Oszlopokról és azok jelentéséről a köznépnek, az egyszerű halandóknak továbbra sincs tudomása, számukra a Gyöngykeresők megmaradtak egységes, kemény vezetésű klánnak, akik mindazon területeken bevethetők, ahol csak a Szövetségnek szüksége lehet rájuk. Klánházaik minden városban megtalálhatók. Ugyanakkor az öt Oszlopnak saját erődje van egy-egy városban a fenti klánházak mellett, ám ezek holléte titkos, csupán a klán tagjai ismerhetik. A hatodik városban található a Jádeterem az öt óvó épületegyüttessel. Ez a Gyöngykeresők tényleges központja, itt hangolják össze az Oszlopok tevékenységét.

Mindez persze azt jelenti, hogy azok, akik a fejedelmek szolgálataira igényt tartanak, nem tudják, hogy léteznek az Oszlopok, hogy a Gyöngykeresők megosztják egymás között a különféle tevékenységeket. Ennek megfelelően a különböző klánházakban meghallgatják a kérelmezőket, majd eldöntik, hogy érdeme-e ezzel a Gyöngykeresőknek foglalkozniuk. Amennyiben megegyeznek az ügyféllel, hamarosan értesítik a megfelelő Oszlopot, attól függően, hogy a megrendelő kérése mely területhez kapcsolódik. Ha az illető testőröket akar, a Smaragd Oszlop embereire van szükség, ha egy elmerült gályát akarnak felkutatni, vagy hajók védelmét szeretnék biztosítani, akkor a Gyémánt Oszlop tagjait értesítik.

Az Oszlopok belső felépítése többé-kevésbé azonos. Mindegyik élén a Szobor áll, egy rendkívüli tapasztalatú és különleges képességekkel megáldott fejedelmek, aki mindenki számára bizonyította már, hogy alkalmas az Oszlop vezetésére (min. 15. szint). Általában az Oszlopot vezető család tagjai közül választják, s ők maguk is mindig ügyelnek rá, hogy nem egyszerűen utódaik, de megfelelő örököseik legyenek. Ha meghal és nem jelöl ki, nem nemz méltó utódot, akkor a rangban utána következő fejedelmek, az úgynevezett Mesterek (min. 8. szint) választanak maguk közül valakit a megüresedett pozícióba. A Mesterekre bízzák a legfontosabb, legnehezebb küldetéseket, ugyanakkor ők keresik azokat a fiatalokat, akik szerintük megállnák a helyüket a Gyöngykeresők között. Az így „verbuvált” növendékeket Halacskáknak nevezik, s a Halászok (min. 3. szint) gondjaira bízzák. Ők hivatottak az ifjakból fejedelmeket, a Halacskákból Halászokat csinálni.

Egyes Oszlopok belső hierarchiájában rengeteg különbözőség lehet (elegendő a Borostyán Oszlop első-, másod- és harmadtörőseire gondolni), de a legfontosabb rangok, a Halacskák, a Mesterek s a Szobor mindegyik belső klánnál megtalálható.

Az Oszlopok munkáját a titkos Jádéörök (min. 17. szint) hangolják össze. Ők avatják be az ifjú Gyöngykeresőket a Jádeteremben, ők bírálják el, hogy egy-egy jelölt valóban alkalmas-e a megtiszteltetésre, ők tartják a kapcsolatot az egyes mágiahasználókkal, akik a klán tagjait összekötő

varázsjeleket készítenek és ők azok, akik a Várost irányító Szenátus tagjaival tartják a kapcsolatot, ily módon biztosítva, hogy a fejedelmek munkája valóban a Hat Város Szövetségének hasznára legyen.

Mindennapok

Említettük már, hogy két különböző típusú épület található a Hat Város Szövetsége területén, amely kapcsolatba hozható a Gyöngykeresőkkel. Azok, amelyek a lakosság számára is közismertek, az úgynevezett klánházak. Magas, soktornyú épületek, bejárataik felett Dreina, Antoh és Uwel jelével. Zászlóikon fekete alapon öt gyöngyszem látható. Ezek azok a helyek, ahová bárki betérhet, ha úgy érzi bármi elintéznivalója is akad a Gyöngykeresőkkel.

Minden klánház széles gyakorlódudvarral, fegyvertermekkel, vendégházakkal rendelkezik. Általában maguknak oldják meg az ételmezésüket belső kertjeik és baromfiudvaraik segítségével, s erősségeik egy nagyobb ostromot is kiállnának. Nem csupán könnyű védhetőségük garancia erre, de a város alá nyúló alagútrendszer is, mely az oda behatoló avatatlannak halálos labirintusnak tűnhet.

A klánházakon kívül minden városban egy-egy úgynevezett Oszloperőd is található. Ezekben intézik az adott Oszlop ügyesbajos dolgait. Kívülről nem többek egyszerű épületeknél, nagyrésztük gyakorta a föld alatt található. Az Obszidián oszlop erődje Haddarennim városában, a Rubiné Quessertholban, a Gyémánté Tilemaer kikötője alá épült. A Smaragd Oszlop erődje Armen fellegrárában, míg a Borostyáné Immyn Hassyn falai között terpeszkedik. Ha valaki nyomára bukkanna ezeknek a titkos helyeknek és még a Gyöngykeresők belső szervezetével s tisztában lenne, kikövetkeztethetné, hogy a Jadeterem bizonyára Equassel vagy más néven Öbölmély városában található.

Ez azonban szinte a lehetetlenséggel határos. Rendkívül kevés beavatottnak engedélyezik ugyanis, hogy emlékezzenek a Jadeterem pontos helyére. Általában mágiahasználók tüntetnek el minden erre utaló nyomot az ifjak elméjéből, csupán a beavatási szertartás emlékét hagyják meg érintetlenül. Keveseknek adatik meg az, hogy később szolgálataival kiérdemelje a kegyet, hogy immár mágikus felügyelet nélkül is ellátogathasson a Jadeterembe.

Sajátos mágikus kapcsot is elhelyeznek még ezek a varázslók a jelölteken. Ennek segítségével minden Gyöngykereső megérzi, ha egy másik beavatott társa 10 lépésnyi közelségben van. Akárcsak a varázslók zónája, ez is egyedi, tehát, ha valaki már találkozott egy ilyen jellel, felismeri az illetőt, elegendő ismét a hatáskörzetébe kerülnie. Semmilyen egyéb különleges tulajdonsággal nem bír, hacsak nem számítjuk, hogy mások számára érzékelhetetlen, s csakis a 30E-nél erősebb mágia-érzékelések teszik láthatóvá.

Mindazokra, akik valami módon árulókká válnának, akik a klán belső ügyeiről fecsegnének, halál vár, függetlenül attól, hogy milyen körülmények között lettek hitszegővé. Legnagyobb kegyként esetleg kérhetik, hogy saját maguk öljék meg mindazokat, akiknek beszéltek a titkokról. Ám ez sem mentesíti őket a halálos ítélet alól.

A Gyöngykeresők soha nem rejtik véka alá hovatartozásukat. Nincs ugyan egyenruhájuk, sem kizárólag rájuk jellemző fegyvereik. Mindőjüknek van azonban egy igazgyöngye, amit minden körülmények között magánál tart. Az avatásuk során kapják, s ők dönthetnek róla, miként kívánják viselni. Vannak olyanok, akik gyűrűbe foglalják, mások függőkbe, fülbevalókba rakatják, s akadnak fejedelmek, akik valamely ruhájukra varrják fel az átfürt gyöngyöket.

Akadnak olyan idegenek is, akik csupán mert igazgyöngyöt viselnek valahol a ruházatukon, különleges figyelemmel találkoznak, ha a Szövetség területén járnak. Talán mondani sem kell, hogy a nagy tisztelet övezte fejedelmeknek köszönhetik a váratlan bizalmat.

Az Oszlopok titkos belső azonosító jegyeit persze hiába is próbálná mímelni akármely külső személy. Minden Gyöngykereső ismeri a klán rejtnyelvét, ezt a jobbára kézjelekből és arckifejezésekből álló kommunikációs formát, ugyanakkor minden Oszlopnak megvan a saját „nyelvezeté” amely a beavatottak számára sokkal hatékonyabb érintkezést tesz lehetővé.

A gyöngyök mellett minden Oszlop a saját kövéből is tart magánál egyet. Ezeket általában gyűrűbe foglalva viselik, nem ritka, hogy (ha egy értő drágakőmágust meg tudnak fizetni) különféle varázserővel próbálják meg őket felruházni.

A Hat Város Szövetségének szokásaihoz alkalmazkodva öltözködnek, s fegyvereik tekintetében sem lógnak ki a sorból. Tény, hogy akadnak közöttük olyanok, akik előnyben részesítik a Kagylóbontónak nevezett hosszú, enyhe ívű töröket, ám ennek használata nem előírás a klán tagjai között.

Mint minden fejedésklánnak, úgy a Gyöngykeresőknek is kiterjedt kapcsolatai vannak lakóhelyükön és annak közelében. Ugyanígy ellenségekben sem szűkölködnek.

Kiválóak a kapcsolataik a pyarronita egyházzal, s ennek elsősorban akkor látják hasznát, ha az Államszövetség területére szólítja őket a kötelesség. Különösen jó a viszonyuk Antoh papjaival. A Tengerúrno nem egy rendházában ők ügyelnek a rendre és a klérus biztonságára. Külön említést érdemel az Inkvizítorok Szövetségéhez fűződő kapcsolatuk. Számos esetben siettek már a jól ismert testület segítségére, ha a hit ellenségeinek felkutatásáról és kézrekerítéséről volt szó. Ezen akcióik nem szükségképpen korlátozódnak a Hat Város területére, gyakorta előfordulnak az Államszövetséghez tartozó más országok határain belül is. Ilyenkor legtöbbször a Pyarron városában székelő Öklök fejedésklán tagjaival kell együttműködniük, s kisebb sűrűdásoktól eltekintve mindkét szervezet kitűnőnek nevezi a viszonyt, amely a másikkhoz fűzi.

Ugyanakkor városuk, s így Pyarron ellenségeivel is gyakorta összetűzésekbe kerülnek. Haragosuknak számítanak a Gályák-tengerének kalózbárói, s jó néhány a Városállamok erőszakosabb kereskedőszervezete közül. Kitűnő figyelemmel követik nyomon a Gyöngykeresők tevékenységét a Sikoltók karavánjainak emberkereskedői, akik a Hat Várostól nyugatra vezető kereskedelmi útvonalakon próbálnak kétes haszonhoz jutni. Senki nem repesne az örömtől, ha haragosai sorában tudná a Kereskedő Hercegségek legendás orgyilkosait. A Gyöngykeresők azonban nem nagyon akarnak változtatni a kialakult helyzeten. Ennek megfelelően halálos ellentétük a Feketeszáj és a Mákonyevők klánjával egyhamar nem fog rendeződni.

A Gyöngykeresők – más fejedésklánok tagjaihoz hasonlóan – szinte soha nem vállalkoznak kalandozásra. Tudják jól, hogy csakis klánjuk érdekeinek védelmében ragadhatnak kardot. Ha mégis egyedül vágnak neki a világnak, a mögött legtöbbször a Jádeterem urainak akaratát kell sejtenuk. Előfordulhat az is, hogy az Inkvizíció megbízásából kénytelenek hosszabb időt hazájuktól távolabb eltölteni.

Ha klánjuk mégis hajlandó lemondani a szolgálataikról, abban az esetben alá kell magukat vetni egy rendkívüli erejű mágikus szertartásnak. (Talán nem szükséges külön kihangsúlyozni, hogy milyen ritkán engedélyezik, hogy akár személyes okokból, akár politikai döntések nyomán egy tagjuk elhagyhassa a klánt. Legtöbbször rendkívüli tettekkel kell kiérdemelniük a kegyet, máskor pedig tevékenységük ellensúlyozza a potenciális árulás tényét.) A varázslat során egy mentális gátat építenek elméjükbe a Jádeteremhez hű mágusok, amely megakadályozza, hogy bármikor kifecseghessék a fejedésklánok belső titkait. Ha ezt mégis megtennék, az elhatározás megszüntetésének pillanatában a mágikus formula életbe lép és tíz perc leforgása alatt megöli az óvatlan árulót. Már az is halálos bűnnek számít a varázslat számára, ha az illető a mágia létéről egyáltalán szót ejt.

A mágiát 50 E-t meghaladó mágiaérzékeléssel már fel lehet fedezni, és legalább ilyen erősségű Destrukcióval vagy 65 Mp-ot meghaladó mágia oszlatással eltüntetni.

Azok a klántagok, akik a mágikus rituálé végrehajtása nélkül vágnak neki a nagyvilágnak, soha nem alhatnak nyugodtan, még akkor sem, ha eszük ágában sincs elárulni a Gyöngykeresőket. Náluknál jobban képzett (magasabb szintű) fejedésklánok erednek nyomukba, s a már említett (zóna varázsjelhez hasonló) bélyeg és némi szimpatikus mágia segítségével megpróbálják felkutatni az illetőt.

Ilyesmi, ha nem is ritkán, de azért előfordul. Legutóbb 350 esztendeje akadt rá példa. A menekülő áldozatot Ordanban érte utol a jól megérdemelt bosszú.

Képzettségek

A Gyöngykeresők képzettségeik terén nem sokban különböznek más fejjadászoktól. Kisebb eltérések azonban több Oszlop esetén is előfordulnak.

Az Obszidián Oszlop tagjai nem rendelkeznek az Ökölharc Af-val, viszont Lopózás értékük már az első Tsz-en 40%-os.

A Gyémánt Oszlop tagjai nem rendelkeznek a Futás Af-val, viszont Úszás képzettségük már első Tsz-en Mf-ú.

A Rubin Oszlop tagjai nem kapják meg a Futás Af-át, Mászásuk 20, Ugrásuk 15%, viszont már első szinten 45%-os rejtőzködés értékük van.

A Gyöngykeresők fegyvertára

A Hat Város hagyományaihoz híven, a Gyöngykeresők sem viselnek zárt ruházatot, ennek megfelelően jobbára fedetlen felsőtesttel járnak. Ha harcra készülnek, könnyű bőrvéteket öltenek, esetleg kar vagy lábszárvédőket használnak. Sisakot soha nem használnak, a klánalapítóról ránk maradt ábrázolásokon sincs nyoma ilyesminek. Fegyverek tekintetében a könnyű és rövid harci eszközöket részesítik előnyben, így elsősorban rövidkardokat esetleg a már említett kagylóbontókat használják. Ennek értékei a következők: Ké:8, Té: 10, Vé: 2, Seb.: 1K6+1, Tám.: 2.

Más fejjadászoktól eltérően soha nem használnak mérgeket, még akkor sem, ha azok nem okoznak halált. Szívesebben küzdenek meg szemtől-szemben, elítélik és megvetik azokat, akik mérgek segítségével akarnak ellenfelük fölé kerekedni.

A Gyöngykeresők különleges eszközei, varázstárgyai

Az Oszlopok tagjai előszeretettel alkalmaznak különféle apróbb szerkezeteket, mechanikus csapdaféleségeket. Noha ezek feltehetően gorkiki eredetű tárgyak (arrafelé használnak különös előszeretettel trükkös vétezeteket, nyílvetőket és hurokrántókat), a Hat Város területén inkább a működési elv az, ami fontos, és néhány ügyesebb fegyverkovács – egyesek szerint Gilron-pap – segítségével a Gyöngykeresők is elkészítették a maguk mechanikus szerkezeit.

Ezeket a fejjadászok nem kapják meg azonnal a beavatásuk után. Meglehetősen ritka eszközök, előfordul, hogy egy már elesett fejjadászhoz tartoztak. Minden esetben ki kell őket érdemelni, arról nem is beszélve, hogy már ahhoz is úgymond „le kell tenni valamit az asztalra”, hogy az ifjú Gyöngykeresőnek felajánlják a lehetőséget.

Kéttorkú

Különleges fegyver. Látszólag nem különbözik egy közönséges Kagylóbontótól, ám egy apró szerkezet segítségével a markolatból egy másik penge ugrasztható ki. Ezután a fejjadász szabadon dönthet, hogy melyik pengével harcol. A másikkal az alkarját védi, s esetleg más, a testének szánt ütések is háríthat vele. Az így preparált kagylóbontó értékei a következők: Ké: 6, Té: 10, Vé: 10, Seb.: 1K6+1, Tám.: 2. Használata külön fegyverhasználat képzettséget igényel.

Cápa fog

Apró tárgy, leginkább egy kétujjni vastag, tenyér hosszúságú fémhengerhez hasonlít. Egyik végéből vékony abbitlánc hull alá, ezt csavarokkal, kampókkal gyakorlatilag bárhová rögzíteni lehet. Elsősorban az emberi kíváncsiságra alapozó csapda-szerkezet, habár más, agyafúrtabb felhasználási módjai is lehetnek. A henger belsejében két, rendkívül erős acélrugó és két abbit fogazat található, valamint egy apró – leginkább az egérfogóhoz hasonlító működési elvű – kioldószerkezet. Ha a „kibiztosított” cápa fogat óvatosan lehelyezik valahova – íróasztalra, ablakpárkányra, ágyra, stb. -, és

azt bárki megmozdítja, a két acélfog szempillantás tört része alatt ráharap az illető testrészére. Ez nem csupán fájdalmas (1K6 Fp), de rendkívül kellemetlen is, hiszen az acélfogakat még két kézzel sem egyszerű eltávolítani egymástól, ahhoz pedig, hogy visszaugrasszák őket eredeti helyzetükbe, vagy maga a fejevadász, vagy Mf-ú mechanika képzettség szükséges, valamint legalább két óra gondolkodási idő, míg az áldozat rájön a cápafog működési elvére.

Persze léteznek egyszerűbb megoldások is, valami módon a rögzített abbitláncot szétverni, kirángatni a rögzítő csavarokat, vagy a legrosszabb esetben levágni mindazt, amit magához szorított. Minden esetben gyorsan kell cselekedni, hiszen a Gyöngykeresők nem szoktak túlságosan messze menni hűségés „vadászuktól”.

Az ismertetőben már szó esett róla, hogy az Oszlopok különféle varázstárgyakat is alkalmaznak sikereik elérése érdekében. Az alábbiak csupán példaként álljanak itt, a KM természetesen más mágikus eszközöket is kidolgozhat. Ezekre is igaz azonban mindaz, amit a mechanikus szerkezetekről, és azok kiérdemeléséről említettünk.

Sellőgyűrű

Elsősorban a Gyémánt Oszlop tagjai között használatos varázstárgy. Viselőjének lehetővé teszi, hogy 1 óra ideig szabadon lélegezhessen a víz alatt. Gondolati parancsra aktiválható, s ugyanígy hatása meg is szüntethető. Egy nap két használata lehetséges.

Árnyfüggő

Az Obszidián Oszlop tagjainak körében ismert leginkább. Természetesen obszidiánból készült kicsiny függő, amely megsúgja gazdájának, ha 20 E-nél nem erősebb leplezésű élőhalott tartózkodik 25 lépésnyi távolságban.

Kirurguskő

A Borostyán Oszlop tagjait védheti különféle betegségektől, fertőzésektől. Minden ilyen esetben +2-t ad az illető Egészségpróbájához. Mérgek ellen nem használható. Általában nyakéknek készítik el.

Smaragdfül

A Smaragd Oszlop tagjainak fülében tűnik fel időről-időre ez a kicsiny kő, amely lehetővé teszi viselője számára, hogy egy nap két alkalommal kétszeresére növelhesse a hallótávolságát 15 percnyi időtartamra. Használatakor vigyázni kell a környezetben előforduló hangos, éles zajokra.

Kígyónyelv

Nevével ellentétben nem hazugságra kényszeríti viselőjét, hanem épp ellenkezőleg, megmutatja, ha valaki az illető környezetében szándékosan hazudik. Hallótávolságon belül működik (ha nem látja az illetőt, nem fogja tudni megmondani, ki állított valótlant), naponta két alkalommal használatos, és minden esetben 1 percig tart. A varázslat 20-as erősségű és mentális mentődobás jár ellene.

Gazsi

A hassidisek

Ynev harciszekeres gladiátorai

Bárhol is rendezzenek Ynev világán gálaünnepélyeket, cirkuszi játékokat, az est fénypontjának szánt látványosságot szinte mindenütt a hassidisek színpompás szekérfelvonulása vezeti be. A cikornyás díszek kavalkádja ármányos-jótekonyan elrejt, milyen robusztus, józan egyszerűséggel vannak megépítve ezek a roppant harci járművek. Vázszerkezetük egyes mechanikai megoldásaiban persze lehetnek tájegységről tájegységre kisebb-nagyobb eltérések, ám hajtóikat északon és délen egyaránt ugyanaz a szenvedély fűti – felülkerekedni a másikon.

A manapság használatos harci szekerek őseit még a kyrek hozták magukkal Calowynról, s honosították meg Észak-Yneven. A Délvidékre a Káoszkor zürzavaros éveiben került át a hatalmas menekültáradattal, ám arrafelé már kevésbé tudtak meggyökeresedni. Ahogy a nehézlovas harcmódor uralkodóvá vált a kontinensen, a hajdan oly félelmetes kyr acélszekerek nimbusza mind jobban megkopott. Manapság már csak Ynev elmaradottabb vidékein bírnak némi harcászati jelentőséggel, máshol mindenütt visszaszorultak a gladiátorarénák porondjaira. Az eredeti kyr típusú harciszekereknek már csak két hírmondója maradt, mindkettő varázserejű relikvia: az egyik Godora hercegének tulajdonában van, a másik a Boszorkányerőd Hatalmasainak játékszere (századévenként változó, hogy melyiküké). Ezzel párhuzamosan alakult át hajtóiknak, a hassidiseknek a szerepköre is.

Hassidis ókyr nyelven annyit tesz, hogy „seregrotó”. A kora Ötödkorban a hassidisek elit katonai réteget alkottak, státusukat leginkább a mai lovagokéhoz lehetne hasonlítani. A harci szekerek rohamos elavulásával azonban az ő csillagzatuk is hanyatlani kezdett. A járművek végül az amfiteátrumokban leltek menedéket, gazdáik ősi elnevezése pedig átszarmazott az új hajtókra, akik szintén harcosok voltak ugyan, de már nem elékelő származású tisztek, hanem hivatásos viadorok.

A rettegett kyr acélszekerek mai utódai többféle típusba sorolhatók, általában aszerint, hogy milyen versenyszámra szánták őket. Vannak például páncélborítással ellátott, vaskos és masszív alkotmányok, melyek nehézkesek ugyan, de nem borulékonyak; ilyen az erioni játékokon látható acélpalánkokkal körbevédtet fermasha, amin egyszerre négy hassidis száguld, és körönként váltják egymást a gyeplőnél. Másoknál épp ellenkezőleg, a mozgékonyaság a fő szempont, a hajtó biztonságával kevesebbet törődnek. Ilyenek vetélkednek egymással a gyorsasági versenyeken, ahol azt a fogatot hirdetik ki győztesnek, amely bizonyos számú kör megtétele után elsőnek halad át a célvonalon. A békés külsőn ne tévesszen meg senkit: ezek a versenyek nagyon is véres látványosságok, néhány hajtó mindig a halálát leli rajtuk, a szerencsétlen lovagról nem is beszélve. A szabályok ugyanis nem tiltják, hogy a hassidisek menet közben megtámadják egymást, legfeljebb azt írják elő, hogy milyen fegyvert használhatnak. A pyarroni államokban rendezett versenyeken csak az ostort engedélyezik, a halálesetek azonban így is mindennaposak, és nem csupán az óhatatlanul előforduló bukások miatt. A hajtó-viadorok ötlettára kifogyhatatlan: kíméletlenül ostorozzák a mellettük száguldó fogat lovait, a bőrszíjból hurkot vetnek a kerekére, a kanyar falához szorítják a vetélytársaikat vagy éppen ráfuttatják őket a pályán heverő roncsok egyikére.

Léteznek még kegyetlenebb szekérviadalok is, ahol nem egy szabott táv megtétele a cél, hanem a többi gladiátor kiiktatása, vagy éppenséggel egy gyalogszerrel menekülő nyomorult levadászása nyílt terepen. Utóbbi esetben szokás fegyvert és némi előnyt adni az áldozatnak, bár ez legfeljebb a hajsza izgalmát fokozza, a végeredményt aligha teszi kétségessé. Gorvikban a hajtó az oston kívül nem is használhat más fegyvert, viszont a kocsi tengelyére lábnyi hosszú pengéket erősítenek, a kiválóan idomított abrasói mén szügyét, oldalát, homlokát tüskés vértlemezekkel borítják be, ezért a hajtólándzsás hadifoglyoknak – a hassidis ellenfeleinek – igen kevés esélyük van a viadal túlélésére (Gorvik és Warvik tartományban a hassidis legyőzőjét jutalmul szabadon is eresztik). Ez a fajta „viadal” – a kaszapengék nélkül, kézifegyverekkel – egyébként Erenben is dívik, az Északi Szövetség tagállamai közül egyedül; martaléknak általában elf foglyokat használnak.

A hassidisek az arénán kívül is feltűnést keltenek, hacsak meg nem szabadulnak valahol a járművüktől. Hazai terepen még ez sem segít; a legtöbb járókelő valószínűleg ismeri az arcukat, hiszen az aréna ünnepektől kezdve, akiket valósággal bálványoz a köznép. Megjegyzendő továbbá, hogy a vérbeli hassidis még a gondolatától is visszaborzad, hogy hosszabb időre elszakadjon a szekerétől és a lovaitól. Ha kénytelen nagyobb útra indulni, viszi őket magával – ami cseppet sem könnyű dolog, mert a járművet nem ilyesmire tervezték. Ha az időjárás kedvezőtlenre vált, netán az ősi kyr országút elfogy a kerekek alól, a leghelyesebb eljárás azonnal letáborozni, illetve visszafordulni, mielőtt még a szekér elakadna valami alattomos kátyúban, vagy kettéroppanna a tartótengelye.

Játéktechnika

A hassidis harcértékei, életerő és fájdalomtűrése megegyeznek a főkaszt, a gladiátor hasonló értékeivel. Ez érvényes a karakter képességeinek kidobására, és a különleges képességekre is. Szembetűnő különbség mutatkozik viszont a képzettségek terén. A felszerelés és fegyverzet tekintetében is rendelkezik a specializáció némi sajátosságokkal, így erre is külön kitérünk.

Induló képzettségek

A hassidist első tapasztalati szinten a következő képzettségek illetik meg:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat (tetszőleges egykezes kézfegyver)	Af
Fegyverhasználat (ostor)	Mf
Fegyverismeret	Af
Kocsihajtás	Mf
Lovaglás (ló)	Mf
Idomítás (ló)	Af
Ugrás	25%
Esés	35%
Szakma (bognár)	Af
Kultúra (humán kultúrkör)	Af
1 nyelvismeret (kultúrkör szerint)	Af,3
Helyismeret (kultúrkör szerint) vagy előtörténet szerint	60%

A további tapasztalati szinteken:

Tsz	Képzettség	Fok/%
2.	Lefegyverzés (ostorral)	Af
2.	Belharc (a választott kézfegyverrel)*	Af
2.	Kocsmái verekedés	Af
3.	Mechanika	Af
5.	Lefegyverzés (ostorral)	Mf
6.	Belharc (a választott kézfegyverrel)*	Mf

* természetesen csak az arra alkalmas kézfegyverrel

A hassidisek felszerelése

A szekérhajtó gladiátorok fegyverei közül – kultúrkörre való tekintet nélkül – legfontosabb az ostor, amit egyszerre használnak a lovak ösztökélésére, és az ellenfél megsebzésére, zavarására. Általában minden hassidis rendelkezik egy másik fegyverrel is, amit a legszélesebb skáláról választhatnak, küzdőstílusuknak, a kocsiverseny szabályainak megfelelően. Egyedül a célzófegyverek hiányoznak a fegyvertárukból, hisz a száguldó kocsiról, fél kézzel a gyeplőt tartva a célzás igencsak

nehézkés, ráadásul veszélyes lehet a közönségre is. A leghatékonyabb fegyver kétségkívül a lándzsa és a hajtódárda, de a fremashát hajtó erioni hassidisek az egymás mellett száguldó szekereiken vívott csatáikban szívesen használnak dobótőröket és –bárdokat is. Sok-sok viadalban előfordul, hogy az összeakadt harcikocsik hajtói gyeplőiket elengedve vagy kiakasztva, a másik kocsijába áthajolva küzdenek, ilyenkor rendkívül hatékony lehet a vasököl és a szögekkel kivert alkarvédő.

Itt át is térhetünk a vértzet kérdésére. Bizonyára nem kell magyarázni, hogy a hassidisek miért nem viselnek nehézürtöket, teljes páncélzatokat. Legtöbbjük megelőlegezik egy könnyű nemez-, vagy bőrpáncéllal, a legóvatosabb viadorok fém mellvértet, esetleg lánc- vagy sodronyíngot öltönek magukra, persze ezzel lemondanak a könnyedebb mozgásból fakadó előnyök nagy részéről. A sisak széles körben elterjedt, de nem kötelező viselet, általában orrvédős vagy anélküli nyitott arcrésű sisakokat választanak, és gyakorta egyedi módon, tollforgókkal, színes kendőkkel, sörényes tarajokkal díszítik fel. Az alkarvédőkről már tettünk említést, más kézi védőeszközt, konkrétan pajzsokat ritkán használnak, akkor is a kicsi, fixen az alkarra erősített fajtákat.

A hassidis felszerelésének egyik leglényegesebb része a kocsi. Ezen alkalmatosságok a már említett erioni fermashát kivéve kétkerekűek, és egy-hat ló befogatolására alkalmasak, a viadal fajtájától függően lehetnek páncélozottak is, de ahol a gyorsaság a fontos, ezt legtöbbször elhagyják.

Nem szabad elsiklani a felszerelés „élő” tagjai, a lovak felett sem. A többes létszám egyedül Gorvikban nem igaz, ott ugyanis a könnyű kocsi elé egyetlen abradói mént fognak, amit tüskékkel kivert bőrvérttel szerelnek fel. Erionban és a pyarroni államokban viszont a hat ló befogása dívik a hassidisek harci szekerei elé, északon három, illetve négylovas fogat a jellemző. Az abasziszi hassidisek két lovat fognak kocsijuk elé és kurta hajtódárdával hadakoznak; az eronei kereskedőhercegségből valók ezzel szemben három lovat hajtanak, fegyverük a hosszú nyelű ostromkasza. A nagy múltú kocsijátékokon szinte kötelező azonos színű lovakat befogatolni, de jónéhány híres és ünnepezt hassidis megengedte már magának, hogy megszegje ezt az íratlan szabályt, mint például a sokat emlegetett eronei Higsigiss, aki két fehér lova közé mindig egy feketét fogott, vagy a dzsad származású, de Új-Pyarronban hírnevet szerzett Kabadir, aki két-két, almásderes és fehér lovat hajtott. Említést érdemel – bár valójában nem szabályszegő – a Hetedkor végének ünnepezt bajnoka, a keleti barbár Ud Gronga, aki az Onpor hegység déli lejtőin élő foltos vadlovakat köti be, hogy az északi arénákban győzelmet győzelemre halmozzon.

Mind a gladiátor-játékokra alkalmazott kocsik, mind a lovak magasabb értéket képviselnek „közönséges” társaiknál. Ez azt jelenti, hogy egy hassidis irányítása mellett, vagy általa készült harcikocsi egyedi volta miatt szinte megfizethetetlen, de ha mégis megválnak tőle a gazdája (ennek vagy egy új kocsi építése, vagy krónikus pénzhiány lehet a háttérben), akkor két-háromszorosát kéri meg egy átlagos harciszekér árának. A lovakkal is hasonló a helyzet, de hozzájuk a hassidisek talán még erősebb érzelmi szálakkal kötődnek, úgyhogy az a viador, aki eladja a még ki nem öregedett, nem sérült lovait, az bizonyosan nagy bajban lehet...

Zsolt & Attila

Méreg tulajdonságai és általános tudnivalók, árak

A mérgek típusai, alaphatások						
I. (emésztőrendszerre ható)	Semmi,	Émelygés,	Roszcullét,	Fp vesztes,	Ájulás,	Halál,
II. (idegrendszerre ható)	Semmi,	Émelygés,	Bódulat,	Alvás,	Halál,	-
III. (izomrendszerre ható)	Semmi,	Gyengeség,	Görcs,	Bénultság,	Halál,	-
IV. (keringési rendszerre ható)	Semmi,	Émelygés,	Kábultság,	Fp vesztes,	Ájulás,	Halál,

A mérgek hatásai												
Hatás	Erő	Állók.	Gyor.	Ügy.	Ake.	Aszt.	Int.	Ké	Té	Vé	Cé	varázslás
kábulat	-2	-2	-2	-2	-5	-5	-	-15	-20	-25	-	nem
görcs	-8	-	-8	-8	-	-	-	-30	-40	-35	-15	nem
gyengeség	1/2	-2	3/4	3/4	-	-	-	-15	-20	-25	-	igen
roszcullét	1/2	-4	1/2	1/2	-2	-	-	-20	-40	-40	-20	nem
émelygés	3/4	-2	3/4	1/4	-	-	-	-10	-20	-15	-10	igen
bódulat	-	-	1/2	3/4	-10	-5	-5	-30	-50	-50	-30	nem

Hatás kezdete (Hatóidő)	
Azonnali	K10 szegm.
Gyors	K6 kör
Lassú	2K6 óra
Nagyon lassú	K6 nap
Lappangó	Speciális

Hatás időtartama	
Egyszeri	1 kör
Rövid ideig ható	K6x10 perc
Közepes ideig ható	K6 óra
Hosszúideig ható	K6 nap
Maradandó	maradandó

Mérgek fajtái	ASZ
Étel és italmérgek	2 - 4
Fegyvermérgek	3 - 5
gáz vagy légimérgek	4 - 8
Kontaktmérgek	6 - 8
Több kompon. Mérgek	Komp. Függv.

A mérgek erőssége			
Szint	Módosító	Szint	Módosító
1	3	6	-2
2	2	7	-3
3	1	8	-4
4	0	9	-5
5	-1	10	-6

Alkímiai szint-képzettség-felsz.									
Asz.	1	2	3	4	5	6	7	8	
Af	1	2	2	3	3	4	-	-	
Mf	1	1	2	2	3	3	3	4	

Fegyvermérgezés	
Fegyver	Adag
Tű	1
Nyílvevő	1
Tőr	2
Rövidkard	4
Hosszúkard	6
Lovagkard	7

I. Típusú mérgek árszorói			
Szint	Árszoró	Hatás	Árszoró
2	x 2	Émelygés	x 1
3	x 4	Roszcullét	x 2
4	x 6	Fp-vesztés	x 4
5	x 8	Ájulás	x 7
6	x 12	Halál	x 15
7	x 15	Egyéb	x 1-12
8	x 20		
9	x 25		

II. Típusú mérgek árszorói			
Szint	Árszoró	Hatás	Árszoró
2	x 1,5	Émelygés	x 1
3	x 3	Bódulat	x 5
4	x 6	Alvás	x 7
5	x 9	Halál	x 15
6	x 13	Egyéb	x 1-12
7	x 18		
8	x 24		
9	x 29		

III. Típusú mérgek árszorói			
Szint	Árszoró	Hatás	Árszoró
2	x 2	Gyengeség	x 1
3	x 4	Görcs	x 7
4	x 7	Bénultság	x 10
5	x 10	Halál	x 15
6	x 15	Egyéb	x 1-12
7	x 20		
8	x 27		
9	x 32		

IV. Típusú mérgek árszorói			
Szint	Árszoró	Hatás	Árszoró
2	x 2	Émelygés	x 1
3	x 4	Kábultság	x 2
4	x 7	Fp-vesztés	x 4
5	x 10	Ájulás	x 7
6	x 14	Halál	x 15
7	x 19	Egyéb	x 1-12
8	x 26		
9	x 31		

Az eladási ár a beszerzési ár kétszerese.

Maradandó hatás: x4

Méregkészítés

Méreg fajta	KN
Étel- és italmérgek	10
Fegyvermérgek	10
Gáz vagy légimérgek	30
Kontaktmérgek	30
Több komponensű mérgek	30 / komponens

Hatás időtartama	KN
Egyszeri	10
Rövid ideig ható	30
Közepes ideig ható	50
Hosszú ideig ható	70
Maradandó	100

Hatás	KN
Fp-vesztés	2 / 1 Fp
Bénultság	70
Ájulás / alvás	80
Halál	100
Kábultság	40
Görcs	20
Gyengeség	20
Rosszullét	30
Émelygés	10
Bódulat	40

Méreg szintje	KN
2.	10
3.	20
4.	30
5.	40
6.	50
7.	60
8.	70
9.	80
10.	100
11.	130
12.	170
13.	220

Hatás kezdete	KN
Azonnali	40
Gyors	30
Lassú	10
Nagyon lassú	20
Lappangó	50

Módosítók	KN
Egyéb hatás *	50
Különleges hatás**	+50
Idegen hatás***	Hatás +20
Enyhe hatás ugyanaz	Fele +20
Enyhe hatás elhagyása	-20
Enyhe hatás gyengítése	-10
Enyhe hatás erősítése	+10

Természetes mérgek módosítása		
Művelet	KN	ASZ
Állag-javítás ^x	5	2
Szín megváltoztatása	5	3
Szín eltüntetése	10	3
Szag megváltoztatása	5	3
Szag eltüntetése	10	3
Íz megváltoztatása	5	3
Íz eltüntetése	10	3
Fajta megváltoztatása	50	5
Szint megváltoztatása	40	5
Hatás kezdetének megváltoztatása	50	5
Hatás időtartamának megváltoztatása	60	5

Ellenmérgek kikeverése		
Méregkeverés foka	Ált.ellenm.mód.	Spec.ellenm.mód.
Méregkeverés Af	1	+3
Méregkeverés Mf	3	+6
Herbalizmus foka	Ált.ellenm.mód.	Spec.ellenm.mód.
Herbalizmus Af	0	1
Herbalizmus Mf	1	3

Tarósítás id. (hónap)	KN	Tarósítás id. (hónap)	KN
1	5	4	20
2	10	5	25
3	15	6	30

Megjegyzések	
* Nincs a mérgek táblázatában.	
** Külön magyarázat kell, nem csak egyszerű méreghatás.	
*** Más típusra jellemző hatás.	
Minden hatás mellé a típusra jellemző, kettővel alacsonyabb hatás jár ingyen!	
^x Mindig kell!	

Kikeverési képesség

Felhasználható KN-pontok	Képzettség	"KN"- pont
Méregkeverés Af		100
Méregkeverés Mf		200
Herbalizmus Af		8
Herbalizmus Mf		15
Élettan Af		8
Élettan Mf		15
Gyakorlat*		10
Recept**		50

A méregkeverés korlátai					
Fok	Max. szint	Max. Fp	Légi	Kontakt	Több komp.
Méregkeverés Af	5. szint	15 Fp	igen	nem	nem
Méregkeverés Mf	10. szint	-	igen	igen	igen

K6 dobás	Hiba
1	Egyel alacsonyabb szint
2	A hatás kezdete egy szinttel lassabb*
3	Egyel alacsonyabb hatás (típuson belül)
4	Fizikai tulajdonság csökkenés: rossz szín, rossz állag
5	Kettővel alacsonyabb szint
6	A mérgek használhatatlan