

Kalandozók Nyári Tábor 2009

Alkalmazható Rúna cikkek

| | | | |
|----|---------------------------------|-----------|----------|
| 1. | A tolvajok felszerelése | Rúna I/1 | 1. old. |
| 2. | A bárd hangszerei | Rúna I/1 | 4. old. |
| 3. | Slan útja – legendák és valóság | Rúna I/4 | 6. old. |
| 4. | Tetoválások | Rúna I/5 | 11. old. |
| 5. | Alkímia | Rúna I/7 | 13. old. |
| 6. | A harcművész fegyvertára | Rúna II/1 | 18. old. |
| 7. | A bárdok szervezetei | Rúna IV/1 | 21. old. |
| 8. | Dalpárbaj | Rúna IV/4 | 27. old. |

Ez a gyűjtemény a 2009-es Kalandozók Nyári Táborban 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 tolvajok felszerelése

A M.A.G.U.S. lapjait figyelmesen forgatók észrevehették, hogy a képzettségek leírásakor többször is utalunk különféle tolvajeszközökre, 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 zárok Yneven nem jelentenek különösen komoly kihívást egy tapasztalt tolvajnak, tekintve hogy felépítésüket nemes egyszerűség jellemzi. Komolyabb értékek védelme komolyabb záratat, 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 zárok 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 megmászendó 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 kielezett 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 táskák. A lopakodást segíti a vastag, puha lábbeli, mely a lépés zajait tompítja. Korommal bekenve az arcot és kezet, könnyebbé válik a rejtőzés a sötétben - bár nappal, ha észreveszik, elég meglehetősen 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 csúcaiból kiinduló, s a középpontban egyesülő fémtüskék

együttesét. Bárhogy érjen is földet, egyik hegye mindenképp a levegőbe mutat - meglehetősen kellemetlen élménnyel szolgálva annak, aki beelép. Bár sebzése nem komoly, csúnya talpsebeket okozhat, s a gyalogos haladási sebességét felére csökkenti, mintegy 5-10 (4+k6) 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 őrség 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, keresgélnie 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 zárok nyitására alkalmas |
| Szögkihúzó kiskalapács | 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 zsineg | 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 tolvajcében keresztül elérhetőek, vagy saját kezűleg kell elkészíteni őket, esetleg külön megrendelésre elkészíthetőek

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.

Érdemes 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 dobót. Egy kalandozó esetében a zenei ízlést azonban háttérbe kell szorítsa egy sokkal kevésbé művészi szempont: a méret. Hisz' képzeljünk csak el egy könnyed, vidám, tőrkartot forgató bárdot, kinek élete harc és szerelem, amint egy hárfát, ne adj' isten, zongorát tol maga előtt. Érdemes 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 színpoltot 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 meghatároznia 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, lényeg egy részét rabolták el tőle, mely nélkül élete nem lehet teljes. Nem született még bárd Yneven, ki véresen meg ne torolta volna hangszere 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 évekként 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 kísérenie, s ki kell érdemelnie a hangszert. Természetesen az énekmondó visszatérhet eredeti mesteréhez is, tőle már három hónappal 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

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 kocsmai 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 Képzettség 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 felhasználható 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 erdőségekben, 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 folttalanok. 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. Ambár az is megtörténhet, hogy a legyőzött lelke még jobban eltorzul, csak az eljövendő bosszú élteti, 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 kivitelezhető.

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 kirobbantása. 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 visszatérének 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 valószerűtlen 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 kísérlehet 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 Niareből 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 vörös 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 testrészt 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-pszii alkalmazására - mindenkinél kiválóbbak e téren. Ez számszerűségeiben 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 Ügyességpróbara - 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 szélesebben 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

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 találunk 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 varázslatokat mozgató 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 megkezdi szerszámai megtisztítását. Füstölő párájába helyezi a tűt, és kikeveri a festéket. Ez tartalmazzon csontőrleményt, 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 őrzi 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 kezdi meg működését. A hatás addig tart, míg fel nem őrlődik 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 létrejöhessen, 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 Emlékfelidézés 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 ülte 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 ujjá 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 alkimista 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 alkimisták 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, vándoralchimisták 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 üvegcsze 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 lépnének 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 tölcsért (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 tálcat (3 arany), az alapfelszerelés kémcsőveinek, 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, kémcsővek toroni üvegfúvó mesterek kezének munkáját dicsérik, ám ezek ára akár 10-15-szöröse is lehet a fent leírtaknak. Egyes alkímista 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 alkímisták 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

Alkémiai 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 elnyelethetjük. Az oldószer eltávolítása után a légfogó újra felhasználható.

Oldószer

Alkémiai szint: 2

Elkészítési idő: 5 perc

A legkülönfélébb - nem maró, vagy szerves anyagot egyéb módon roncsoló - oldószerek készíthetők 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

Alkémiai 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

Alkémiai 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

Alkémiai szint: 4

Elkészítési idő: 25 perc

A közepes erősségű savak erős szerves illetve közepes erejű szerves 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

Alkémiai szint: 7

Elkészítési idő: 25 perc

Tömény szerves savakat nevezünk erős savoknak. 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 veszést 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

Alkémiai 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

Alkémiai 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

Alkémiai 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

Alkémiai 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 közzétételét is.

Szerző nem volt feltüntetve

A harcművész fegyvertára

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

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

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

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

Széles kard (khot): Viszonylag széles pengéjű, kissé 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

Sárkányfullánk (khiel): Egyenes, kétélű, egykezes fegyver. A markolatánál viszonylag vastag a penge, alkalmas nagyobb erő kifejtésére is - ha véletlenül „összeakaszknának” a vívók, lökhetnek is vele; háritásra a középrészt használják. Ám az igazi szakértő egyáltalán nem ér ellenfele kardjához! A hegytől számított tíz centimétert borotvaélesre fenik, ezzel támadnak; metszenek és döfnek. Tizennyolc 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, formagyakorlatai 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 igencsak 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 pengéssel igen komoly sebeket okozhat. A két kardforgás közben a madárszárnyak suhogásához hasonlatos hangot ad, innen ered az elnevezés. KÉ:8 TÉ: 15 VÉ:12 Sp: k6+1

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

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

Sryn tör: Keskeny, borotvaéles és igen hegyes pengéje 25-30 cm hosszú, néha enyhén hullámos; markolata szögbe törve illeszkedik hozzá, akár a pisztolyagy. Kiképzése is inkább ahhoz hasonlatos- a sryn markolat mindig „tulajdonosa tenyeréhez kell elkészíteni”, hogy mikor ráfog a lehető legtökéletesebben illeszkedjék. Úgy mondják, a sryn markolat gazdája lelkének lenyomata. Kiegészítő fegyver, szorosan értelmezett küzdésirányzat nem alakult köré; noha szakavatott harcos képes vele vívni is, voltaképpen egyetlen célt szolgál: fenyegetett helyzetben szemképráztató 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 éllel, 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-kadaknoto-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 csúzás kiküszöbölése mellett sokszor hovatartozást 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. Hárításra többnyire a leszorított hosszabb, míg ütésre az előreálló rövidebb részt használják, ám ez természetesen egyáltalán nem törvényszerű. KÉ:8 TÉ:12 VÉ:19 Sp: k10/2

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

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

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

Nunchaku: Széles körben elterjedt, közismert harcművész fegyver. Két keményfa, esetenként fém bot, melyeket rövid szíj vagy lánc köt össze. A bot többnyire azonos hosszúságú a könyök és a tenyér közepe közötti távolsággal, átmetszete hengeres vagy szögletes. Pusztakezes harcot oktató iskolák kiegészítő fegyvere; általában kevésbé bonyolult, gyors és erős ütésekre használják, a látványos pörgetések csupán gyakorlásra vagy 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 acélkorbáchoz hasonlóan remekül elrejtethető. KÉ:10 TÉ:18 VÉ:3 Sp:k6

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

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

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

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

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

Daktari

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 földrésznyi 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, történeteket 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 puszta külsejük alapján felismerhetők: általában lantot használnak dalaik kíséretéül, fegyvereik között pedig minden esetben megtalálunk valamiféle löfegyvert. A testvériség kisebb sejtjeit tömörítő szervezet egésze pedig az öt ilanori herceg hűséges alattvalója, s egyben az Északi Szövetség leghatékonyabban működő kémiszervezete. A testvériség vezetője az ilanori Vörös Hadúr kémiszolgálatának 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 másiban 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 jövőndölések beszélnek.

Ilyen testvériség a Nővérek 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 dalnokszerkezetek 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 bábozók, 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 található 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 gorgi Sasszárnny Kör, amelynek tagjai rendkívül sokoldalúan képzett dalnokok, ám hazájuk határain belül csak a legritkább esetben tevékenykednek. Feladatuktól függően lehetnek kémek, a gorgi 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 „ügynökük” elvész, hamarosan másik bukkan fel helyette.

Nem szóltunk még a legszorosabb kapcsolatban élő bárdokról. Ezek a bárdok szinte családi kapcsolatban, klánokban élnek, a legteljesebb 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 népszerűsége tette szert. Kifinomult ízlésű dalaik, stílusuk nem csak a Szövetség államain belül talált értő fülekre. Közönségük általában a különféle nemesi udvarok, bálok, 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 tábornövényei mellé.

Nemcsak énekmondónak, de szeretőnek és párbajhősnek sem utolsó, 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, hosszúkardokat 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 fogadóknak gyanakodva méregetnek mindenkit, aki hangszerrel a kezében érkezik, akik elől biztonságba küldik a hajadonokat, ha szállásért kopogtatnak valahol. Ők nevetetik a népeket a vásároknak 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 kenyérüket 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 kiválóak. 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 játékával vannak leginkább jóban, sokan közülük a dallal nem is próbálkoznak – hangszerüknek valamely fűvös zenészerszámot 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. | Zsonglórkodás | Af |
| 3. | Legendaismeret | Mf |
| 3. | 1 fegyverdobás | Mf |
| 3. | Éneklés/zenélés | Mf |
| 4. | Etikett | Af |
| 5. | Kocsmai verekedés | Mf |
| 5. | Kötelékből 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 orvgylkosság, mint a mérgezés és a hazugság. Káprázatos költeményeikkel, dalaikkal, történeteikkel ellenfeleik közelébe férköznek, 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 dalnokok 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 vértetket nem kedvelik, s ha mégis felöltenek valamit, akkor az általában valamely könnyű, míves 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. | Kötéléből szabadulás | Af |
| 5. | Csapdafelfedezés | 15% |

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

Szerző nem volt feltüntetve

Dalpárbaj

Avagy a zene mágiája

Sötét ruhás férfi lép ki a fák közül, ajkán gúnyos mosoly. Vonásai jellegtelenek, ám elegánsak. Tekintete mélyén hideg fény lángol. Oldalán törkard lóg, kezében gyönyörű kivitelezésű lantot tart.

Ki ez, és honnan került ide?

- Nem rossz! – mosolyog; hangja, akár az acél pendülése. – De ostobaság a tehetséget bugyuta gyermeknótákra fecsérelni. Tudsz valami komolyabbat is, vagy ebben a nevetséges mesében ki is merül minden tudományod?

- Nem tudom, hogyan jutottál ide, barátom – intek fölényesen. – Ám ha kívánod, bizonysgot adhatok róla, hogy tehetségem jóval sokrétűbb, mint hinnéd!

A sötét ruhás közelebb lép, arcán talányos mosoly terül szét. Ujja megpendít egy húrt a lantján. Különös, zsongó hang vet fodrokat a hús levegőben.

- Készen állok. Döntsük el, ki a jobbik! – bólint. – Ha kívánod, akár kezdetjük is.

Bárdok. Vándor muzikusok és széltolók; kacagtató-rikató történetek mestermívesei; lágy és édes összhangzatok megszólaltatói; az asszonyszív mélységes titkainak legnagyobb értői. Az érzelmek finom mívű manipulálása számukra nem pusztá szélhámosság; egész személyiségük, életfelfogásuk jut kifejezésre benne. Mindannyian megvetik a durva módszereket, gondolkodásmódjuk csiszolt és emelkedett. Ettől csak roppant kevesen térnek el, akiket a többiek megvetnek és kiközösítenek, nem is tekintik őket igazi bárdoknak.

A fentiek ismeretében sokakban felmerülhet a kérdés: hogyan intézik el a dalnokok egymás közötti nézeteltéréseiket? A hiúság legalább annyira jellemző rájuk, mint a kifinomultság, óhatatlanul rivalizálnak hát; de hogyan, miféle módon döntenek el, hogy ki a jobb két versengő fél közül? Egy bizonyos: módszereik sohasem hétköznapiak, hiszen e poétalelkű világcsavargók számára a stílus, a külsín maga az élet.

Akadnak közöttük, akik fegyverek csatájára esküsznek. Ők vannak a legkevesebben, javarészüket Ilanorból vagy Yllinorból való. A legtöbb bárd megveti ezt a módszert, meggyőződéssel vallják, hogy a muzikus dalnok tehetségét és tudását nem lehet pengére fent acéllal mérni. Az efféle fegyveres párbajok rendkívül ritkák, és szinte sohasem végződnek halállal.

A vitás ügyek elintézésének másik közkeletű módja a dalpárbaj. Ez már sokkal előkelőbb és nagyobb tekintélynek örvendő megoldás. Leggyakoribb fajtája, amikor a két vetélkedő bárd felváltva adja elő a tetszőlegesen kiválasztott dalokat vagy költeményeket, míg egyértelműen ki nem világlik, melyikük versel mélyebb ihletéssel. Ennek semmi különösebb külső kísérelése nincs – a képzett kobzosok egy-két dalváltás után már tisztában vannak vele, hogy a másik jobb-e, rosszabb-e náluk.

Játéktechnikailag ez a következőket jelenti: mindkét játékos (vagy NJK esetében a KM) megnézi a karakter éneklés/zenélés és nyelvismeret képzettségét, valamint a Tsz-ét. Ez utóbbinak értékét elfejezi (mindig lefelé kerekítve), majd beszorozza tízzel. Így egy százalékos alapértéket kap. Az éneklés/zenélés alapfoka +5% bónuszt, mesterfoka +15%-ot jelent. A vonatkozó nyelvismeret mesterfoka további +15%-kal növeli az alapértéket. (Bizonyos nyelvek esetében az 5-nél rosszabb nyelvismeret tízszer annyi százalék levonást jelent, amennyivel a nyelvismeret foka alatta marad az ötösnek. Amelyik nyelvet a bárd 3-mál alacsonyabb fokon beszéli, azon képtelen dalolni.) Ezek után mindkét dalnok dob K100-zal, és az eredményt hozzáadja a százalékos értékéhez. Az egész módszer a

képzettségpróba-ellenpróba elvén alapszik. Akinek a végeredményként kapott százalékértéke magasabb, győzött. Mint látjuk, még a legegyszerűbb dalpárbajban sem lehet biztosra menni; a szeszélyes, kiszámíthatatlan ihlet olykor bizony a gyöngébb dalnokhoz pártol, és cserben hagyja a tapasztaltabbat.

Amennyiben a bárdok pusztán szavalótudományukat kívánják összemérni – ritka eset, de előfordul -, akkor az éneklés/zenélés képzettség nem ad bónuszokat a kockadobásukhoz, legendaismeret és a színészet viszont igen (Af: +5%, Mf: +15%).

A dalpárbaj másik változata jobban próbára teszi a költői tehetséget. Lefolyása a bajvívók hasonló jellegű összecsapására emlékeztet, csak éppen a fegyvereknek nem jut benne szerep. Az egyik dalnok – hogy melyik, azt közös megegyezéssel kell eldönteni, - szavalni kezd. A vers lehet tanult, vagy helyben költött; persze a rögtönzés sokkal nehezebb feladat. A másiknak – ha tudja – folytatnia kell a verset egy újabb sorral, amely ritmikailag igazodik az előzőhöz. (A rím nem feltétlenül követelmény; számos ynevi kultúrkör – például a toroni és a dzsad – egyáltalán nem ismeri a rímes verselést.) Ezután újra az első dalnok következik, majd megint a második, és így tovább. Aki először elakad, veszít. Ha hiba nélkül eljutnak a dal végéig, a párbaj eredménye döntetlen; ez persze csak tanult verseknél fordulhat elő, hisz a helyben költött verseket a végtelenségig tovább lehet fűzni.

Játéktechnikailag az ilyen dalpárbaj úgy szimulálható, hogy a két játékos (vagy a KM) a vers minden ráső sora után felváltva intelligencia próbát tesz. Amelyikük elvétí, az belesült a szövegébe, és veszített.

Ezt a párbajt, ha az érintett felek is úgy kívánják – és elég vállalkozó kedvet éreznek magukban hozzá -, a valóságban is végig lehet játszani, akár tanult, akár rögtönzött verssel. Kétségtelen, hogy ez a megoldás sokkal izgalmasabb és érdekesebb szerepjátékra nyújt lehetőséget, viszont komoly mértékű beleélő készséget és előadói tehetséget igényel a játékosok részéről.

A dalpárbaj harmadik – s egyben leglátványosabb, legkifinomultabb – típusát akár egyfajta varázspárbajnak is minősíthetjük.

Természetesen csak alapjaiban hasonlít a varázsló adeptusok viadalához, maga az összecsapás egészen más formában zajlik. A legnemesebb, legnagyobb dicsőséget hozó megmérettetésnek számít a vándorpoéták körében, ám ugyanakkor szörnyen nehéz és veszedelmes: általában csak a legkiválóbb, messze földön elhíresült bárdok merik föl vállalni a vele járó kockázatot.

A két versengő dalnok itt is soronként felváltva citál valamilyen megzenésített költeményt, eszköztáruk azonban már sokkal szélesebb skálán mozog. Ezúttal már nem csak hangjukra és tehetségükre hagyatkoznak, hanem a mágiájukra is. Mivel ezek a viadalok általában a nagy nyilvánosság előtt zajlanak, mindkét rivális igyekszik minél jobban elkápráztatni és lenyűgözni a közönséget, fölülmúlva ebben a másikat. A nemes dalpárbaj rendkívül ritka esemény, ám akik a jó sors kegyeltjeként tanúi lehetnek egynek, azok számára életre szóló élményt jelent – noha nem feltétlenül kellemeset. Számos északi krónikás megemlékezik róla, hogy amikor Dathra Ynn-Bhalar, a híres toroni Ezüstszirén egy tragikus szerelmes balladával a halálba dalolta nagy vetélytársát, az erv Tavaszkézű Ladoriant, hallgatóságuk nagy része gyógyíthatatlan mélakórba esett, és sokan közülük később önkézzükkel vetettek véget az életüknek.

A nemes dalpárbaj játéktechnikai lebonyolítása oly módon történik, hogy a játékos, illetve a KM tízzel beszorozza a vetélkedő karakterek Tsz-ének egynegyedét (mindig lefelé kerekítve). Így egy százalékos alapértéket kap, amit – a föntebb megadott mértékben – tovább módosít minden olyan tényező, mely a két közönségesebb párbajtípus kimenetelét befolyásolhatja. (éneklés/zenélés, nyelvismeret, legendaismeret és színészet) Ha a bárdok varázslatok alkalmazásával emelik látványos előadásuk fényét, ezekért további bónuszpontok járnak. Erre a célra a bárdmágia számos eleme alkalmas, (bár direkt támadóvarázslatok sohasem); melyek közül a legismertebb és a legcélirányosabb

kétségkívül a Bűvhangszer. Ezért a varázslatért jár a legtöbb százalékos bónusz is, az alább következő táblázat szerint.

| | |
|--|------|
| Minden plusz szólam: | +10% |
| Egy szólam eltolása kánonba: | +5% |
| Egyéb hangszer bekapcsolása: | +10% |
| Egyéb hangszer hangzásának eltolása (kánon): | +5% |
| Egyéb hangszer több szólamban, szólamonként: | +10% |

A nemes dalpárbajban felhasználható többi varázslatot értelmetlen volna lajstromba szedni és pontértékeket rendelni hozzájuk, hiszen a riválisok fantáziája ilyenkor nem ismer határokat – mint ahogy remélhetőleg a játékosoké sem. A talpraesett, ravasz dalnokok olyan varázslatokat is képesek hatékonyan alkalmazni dalaik érdekében, melyeknek első pillantásra semmi közük nincsen a költészethez. Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a bárdok játékát látványosan kiszínező varázslatokért (Képidézés, Élő történelem stb.) egyenként +10% módosító adható, míg a legfeljebb aláfestésül szolgáló fény és hang effektusokért (Hangteremtés, Aura) egyenként +5%. A legfontosabb szabályt azonban igen tömören meg lehet fogalmazni: Minél rendhagyóbbnak és ötletesebbnek találja a KM a varázslat alkalmazását, annál több bónuszt adhat érte.

Előfordulhat, hogy a fentiek szerint módosított százalékos érték száz fölé emelkedik, de ennek nincs különösebb jelentősége – mi több, nem feltétlenül jelent automatikus győzelmet. A számítások elvégzése után a párbajozó felek egyet dobznak K100-zal, s az így kapott számot hozzáadják módosított alapértékükhöz. Amelyiküknek magasabb összeg jön ki, az a nyertes; ha az eredmény netán egyenlő volna, akkor az győz, aki több Mp-t használt fel a vetélkedésben. Amennyiben ez a z érték is megegyezne, a viadal döntetlenül végződik – ami persze rendkívül ritkán fordul elő.

A dolog azonban ezzel még nem fejeződött be. A mágikus dalpárbaj ugyanis – mint már említettük – sokkal kockázatosabb a két közönséges verziónál. Amit az összecsapás eldölt, a győztes szabadon megválaszthat egy általa ismert dalmágikus effektust, amellyel a veszteset sújtja, és nem kell érte Mp-t fizetnie. A vesztes automatikusan a varázslat hatása alá kerül, nem dobhat ellene mágiaellenállást, az időtartam tízszer annyi perc, amennyi Mp-t a győztes a párbaj során felhasznált.

Egyesek ezt bizonyára ijesztőnek látják, hiszen a diadalmas bárd – ha úgy tartja kedve – ilyenkor akár meg is ölheti a legyőzött riválisát, ha például ismeri a halál dalát. Ez azonban korántsem ilyen egyszerű. Igaz ugyan, hogy a győztesnek nem kell Mp-t fizetnie a vesztesre kiszabott dalmágikus hatásért; ám a választott bárdvarázslat Mp-igénye ettől függetlenül nem haladhatja meg azt a mennyiséget, amennyivel a győztes a párbaj lezárultakor rendelkezik. Ha tehát a dalnok valami nagy erejű varázslattal akarja sújtani ellenfelét, akkor jó sok Mp-t kell tartalékolnia erre a célra; ám mivel a viadalban alkalmazott varázslatok fölfelé módosítják a százalékos alapesélyt, ezzel éppenséggel a győzelmét kockáztatja. Persze kellő leleményességgel megáldott, Mp-ivel okosan gazdálkodó nyertes így is megtalálhatja a módját, hogy az összecsapás záróakkordjaként porig alázza riválisát.

A dalpárbaj nem a bárd kasztnak valamiféle misztikus titka vagy kiváltsága: gyakorlatilag bárki vívhat ilyen viadalt, függetlenül attól, hogy milyen kasztba tartozik. Az igazi bárdok ellenében a más kasztú karaktereknek persze elég rosszak az esélyeik: az ő Tsz-ük egyáltalán nem számít bele a százalékos alapértékükbe, csak a képzettségeikből fakadó bónuszaikra támaszkodhatnak. (Ebből logikusan következik, hogy a szükséges képzettségekkel nem rendelkező karakter automatikusan alulmarad.) Némely más kaszt azonban még így is meglepően szívós ellenfélnek bizonyulhat – például bajvívók, egyes varázslók és Alborne papjai. (Nemes dalpárbajban a közönség elkápráztatására bármiféle varázslat felhasználható, nem csupán a bárdmágia; a veszteset sújtó büntetőcsapásnak viszont

mindenképpen dalmágikus effektusnak kell lennie, amit értelemszerűen csak az igazi bárdok alkalmazhatnak.) A többi kaszt részéről általában vétkes ostobaság elfogadni a dalpárbajra szóló kihívást, de a kivételt erősítő szabályok itt is akadnak. Ilyen volt például a neves lovagköltő, Dequator Marses fölényes diadala egy kráni sötét dalnok fölött; összecsapásuk a dalváltásos párbaj szabályai szerint zajlott, rögtönzött versezettel. Mesélik, hogy a megszégyenült dalnok veresége után elbujdokolt, s azóta is álnéven rejtőzködve él, nehogy bárki felismerje, s szemére vesse elbizakodott gögjét és ostobaságát.

Dióhéjban ennyiben foglalhatjuk össze mindazt, mit az Ynevszerte híres-hírhedt dalpárbajokról tudni érdemes. Légy hát óvatos, kalandozó, és gondold meg jól, mit cselekszel, ha egy vándor kobzos gúnyos szavakkal kihívást intéz hozzád poétaviadalra! Könnyen meglehet, hogy porig alázva, megsebzett szívvel kerülsz ki az összecsapásból, s bizonyos, hogy egyhamar nem fogod elfelejteni a megrendítő élményt, amikor az ágrólszakadt igric ízelítőt adott neked a dal hatalmából....

Szabó „Dragon” Péter

