

A 23. Lumina Cornu és 15. Kalandozók Napja alkalmazható Rúna cikkei és a Méregkeverés

Alkalmazható Rúna cikkek

1.	A tolvajok felszerelése	Rúna I/1	1. old.
2.	A bárd hangszerei	Rúna I/1	5. old.
3.	Slan útja – legendák és valóság	Rúna I/4	7. old.
4.	Kadal-pap	Rúna I/5	12. old.
5.	Tetoválások	Rúna I/5	14. old.
6.	Alkímia	Rúna I/7	17. old.
7.	Tooma-pap	Rúna I/9	21. old.
8.	A harcművész fegyvertára	Rúna II/1	26. old.
9.	A bárdok szervezetei	Rúna IV/1	29. old.
10.	Boszorkánymágia - Éjmagia	Rúna IV/4	35. old.
11.	Boszorkánymesteri tetoválások	Rúna IV/4	38. old.
12.	Méregkeverés táblázatai	MG	42. old.

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

A tolvajok felszerelése

A M.A.G.U.S. lapjait figyelmesen forgatók észrevehették, hogy a képzettségek leírásakor többször is utalunk különféle 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 jobbára 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 erő kifejtést 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 ügyességet 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 zárat, Feltörőiknek pedig alaposabb Felkészülést igényel. (Ilyen esetekben sokszor előfordulhat, hogy a KM negatív módosítóval

dobhatja a képzettségpróbát.) A tolvajok tehát szükségesnek érezték, hogy tegyenek valamit az esélyegyenlőség érdekében. A szerszámkészlet egyre specializáltabbá vált, s ez egyet jelent a táska növekedésével. A tapasztaltabbak hosszabbító hornyokkal (mély záruk esetére), pöckökkel, támasztékokkal és ki tudja, még miféle csodamicsodákkal szerelik fel magukat. (Ezek mind növelik a zár kinyitásának esélyét, pozitív módosítót adva a képzettségpróbára.) Nem csupán méretük, alakjuk, sokszor anyaguk is különleges ezeknek a speciális zárnyitó készülékeknek. 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 rész 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 támasztéokra. Ilyen anyag a fa, vagy puha kőzet, például a mészkő. Sokszor egyszerűbb kampós kötelet felhajtani a megmászandó 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 táska. A lopakodást segíti a vastag, puha lábbeli, mely a lépés zajait tompítja. Korommal bekenve az arcot és kezét, könnyebbé válik a rejtőzés a sötétben - bár nappal, ha észreveszik, elég meghökkentő lehet. A biztonságos menekülést segítik az elszórható fém- vagy márványgolyók, ha a tolvaj üldözői elé veti őket. A hatás csak kemény padlón, kövön látványos, de ott nagyon. Hasonló célokat szolgál a vassulyom is. Ezt a gonosz kis tárgyat legkönnyebben úgy képzelhetjük el, mint egy tetraéder csúcaiból kiinduló, s a középpontban egyesülő fémtüskék együttesét. Bárhogy érjen is földet, egyik hegye mindenképp a levegőbe mutat - meglehetősen

kellemetlen élménnyel szolgálva annak, aki belelép. Bár sebzése nem komoly, csúnya talpsebeket okozhat, s a gyalogos haladási sebességét felére csökkenti, mintegy 5-10 (4+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 céhbéliek számára elérhető, vagy saját kezűleg kell elkészíteni őket. Ezeket a táblázatokban csillaggal jelöltük. Fontos tudni, hogy a tolvajok akár harcolhatnak is néhány szerszámmal, ha nincs más lehetőségük. Természetesen ezt a Képzetlen fegyverforgatás idevonatkozó negatív módosítóival teszik. Hasznos lehet, ha a tolvajt lefegyverzik, de nem törődnek eszközeivel. Egy kis kalapács például jó szolgálatot tehet nem csak a mászószeg, de az ör fejének beverésekor is. Amennyiben az eszköz számottevő harci értékkel bír, ez is feltüntetésre kerül a táblázatban. Egyes városok, várak urai nem nézik jó szemmel a tolvajok ténykedését otthonukban, így az őrök sokszor veti alá motozásnak az újonnan érkezetteket, akik át szeretnék lépni a hely kapuját. Ha álkulesot, fojtóhurkot, zárnyitó drótot találnak, könnyen elvesztik Fejüket, s ennek bizony a tolvaj látja kárát. Ezen incidensek elkerülése végett örvendenek nagy népszerűségnek a különféle rejtett zsebek, erszények, üreges fegyvermarkolatok és más, hasonló megoldások. A kis tolvajeszközök számára készített övek ugyan nem segítenek az ellenőrzések alkalmával, viszont könnyen elrendezhetőek bennük a szerszámok. Ha egy tolvaj rendben tartja Felszerelését, mindig tudja, melyik rekeszből szedje elő az éppen szükséges holmit, meggyorsítva ezzel munkáját. Amennyiben valamely oknál fogva eszközei összekeverednek, keresgélne kell köztük, s máris értékes pillanatok vesznek kárba. Többnyire a zárnyitó felszerelések, egy kis csavarhúzó és a drótvágó vannak az övben, erre akasztva pedig a feszítővas és szögkihúzó, a többi felszerelést jobbra a hátizsák rejti. Következzen most a szerszámok és eszközök listája, a teljesség igénye nélkül. Ha a KM-nek vagy egy játékosnak bármilyen egyéb ötlete támadna, bátran egészítse ki e felsorolást.

I. táblázat: Alapfelszerelés

Tárgy	Ár	Megjegyzés
Zárnyitó készlet (10 darabos)*	1a	Közönséges 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 zsinog	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 fúró	1a	Csapda semlegesítés és zárnyitás +4%
Hosszú kampók és csövek	6e	Csapda keresés és semlegesítés +4%
Vizsgáló tükör	7e	Csapda keresés és semlegesítés +5%
Kocsikenőcs ill. sűrű olaj	25r	Csapda semlegesítés +3%
Hallócső	4e	Csapda semlegesítés +3%
Dupla fenekű táska*	1 a	
Kis kéziolló	4e	Zsebmetszés +4%
Kampós drótok	1e	Zsebmetszés +3%
Kiélezett pénzérme*	3r	Zsebmetszés +3%
Pengés gyűrű*	45r	Zsebmetszés +4%
Bélelt szövet lábbeli*	7r	Lopakodás +5%
2 tucat márvány- vagy fémgolyó	35r	Ellenfél lassítására
2 tucat vassulyom	2e	Ellenfél lassítására, sebzése 1 Fp súlymonkét

* -Ezek a tárgyak csak tolvajcéhen keresztül elérhetőek, vagy saját kezűleg kell elkészíteni őket, esetleg külön megrendelésre 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, mikor elérí az első Tapasztalati Szintet, gyönyörű hangszert kap mesterétől.

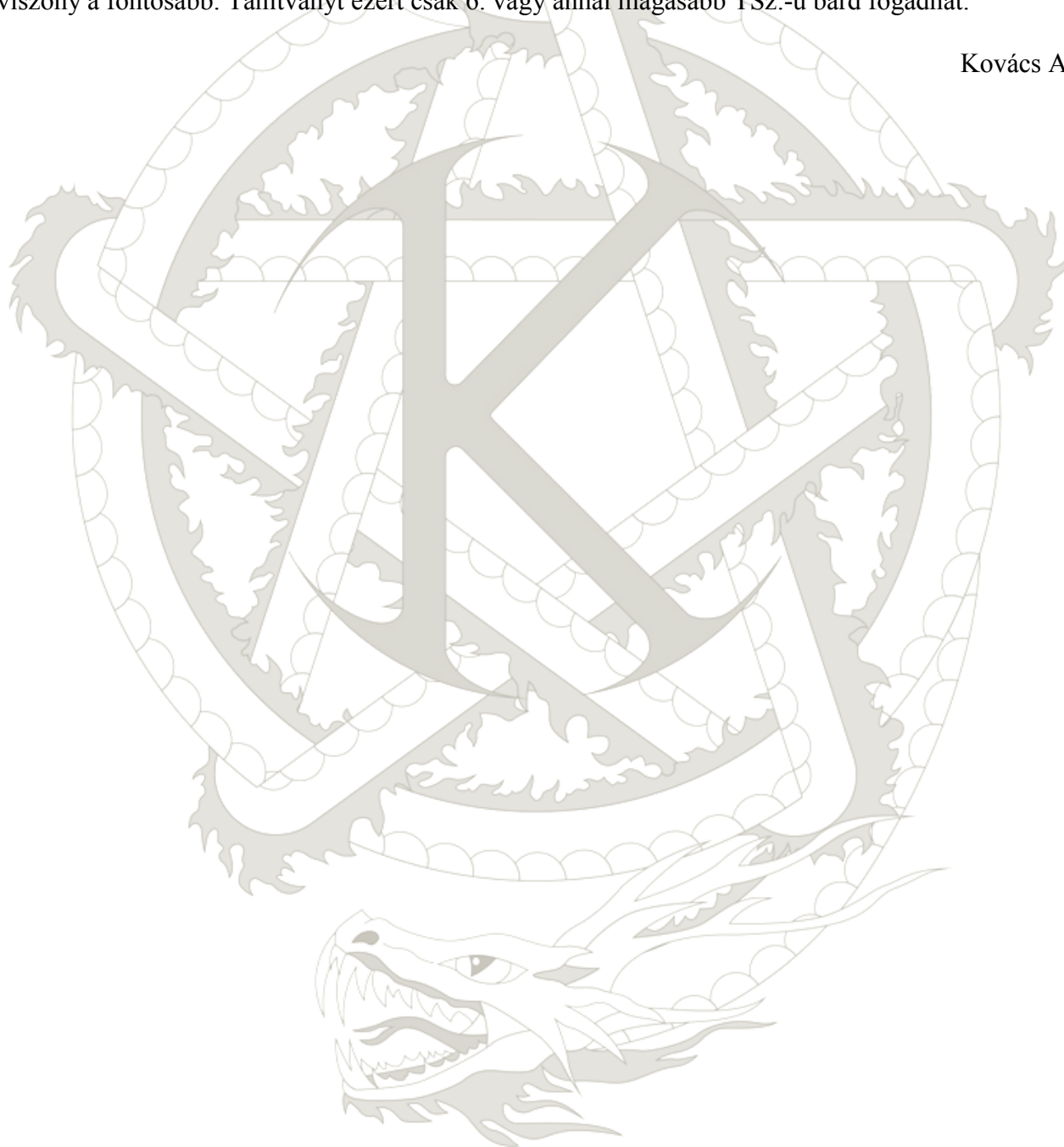
Érdeemes elgondolkodni azon, milyen hangszert is válasszon egy kalandozó bárd. Alkalmassint támaszkodhat pusztán önnön énekhangjára is, ebben az esetben azonban nem részesül a főhangszer jelentette előnyök egyikéből sem. Tulajdonképpen csak az Összhangzat megszólaltatására használhatja, Mana-pontjainak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

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

Kovács Adrián



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 kovácsolódik 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 évezredek múlta visszatekintő, gondosan felépített rendszer szerint működő intézmények óhatatlanul azonos „nyomást” gyakorolnak minden egyes tanítványra - a kialakuló hatás persze az egyéniség szerint változik. Egyes iskolák komoly hangsúlyt fektetnek a tudományos képzésre, az innen kikerülő harcművészeknek Képzetségi pontjaikból meg kell tanulniuk legalább az Írás/olvasás képzettséget - bár erre elég az 5 helyett 3 pontot áldozniuk. Ezen kívül a KM más tudományok elsajátítását is kötelezővé teheti a karakter számára, azonban mindig kedvezményt illik adnia az erre felhasználandó Kp-k mennyiségéből.

A magányos mesternél tanulók általában más típusú egyéniséggé érnek. Az igazi mesterek maguk választják ki tanítványaikat, gondosan irányítva testi és lelki fejlődésüket. Legtöbbször a tanítás idejét a civilizációtól távol töltik, hatalmas 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. Ámbár 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 kivitelezhetetlen.

Egy másik legenda arról beszél, hogy a tapasztalt harcművész képes egyfolytában 5-6 percen át is Chi-harcot folytatni. Ez valóban így van, de csak igazán magas szinten (a 11. elérése után). A Chi-harc ugyanis nem más, mint a belső erő viszonylag gyors, egy célra fókuszált kioldása. A használat után tehát el kell telnie bizonyos időnek, míg a szervezet felkészül egy újabb rohamszerű energiakitérésre. Minél tapasztaltabb - azaz magasabb szintű - egy Slan, annál hosszabb ideig képes folyamatosan használni ezt az energiát. Ezt jelzi a Chi-harcnál szereplő táblázatban az Időtartam. Ez alapján tehát egy 4. szintű harcművész 1 körig harcolhat Chi-harcban, utána „pihennie” kell. Az energia 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 valószínűtlen sebességgel merítette ki a testében felhalmozott energiát. Ez ebben az esetben teljes kimerülést jelent, a harcművész a diszciplína használata után annyi körön át próbál erőt gyűjteni, ahány kört - szegmenst - Belső idővel felgyorsított állapotban töltött. Ez a kimerülés semmiféle Pszi tevékenységet nem tesz lehetővé, a pajzsok fenntartásán kívül. A harc, vagy bármely megerőltető tevékenység csak -25-ös negatív módosítóval végezhető, mely minden, a cselekvéssel összefüggő értéket sújt - harcnál például a Kezdeményező, Támadó, Védő és Célzó értéket egyaránt.

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

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

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

Az irányzatok:

Shien-ka-to

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

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

A stílus harci értékei:

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

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

Dart-nid-kinito

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

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

Testük általános harcértékei:

Ké	Té	Vé	Sebzés
7	10	19	K3+1

Avad-ka-kinito

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

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

A harcértékeik:

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

Nisen-nid-to

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

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

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

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

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

Kovi és Lord Critai

Kadal pap

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

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

Képzettségeik 1. szinten:

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

A további szinteken megkapott képzettségek:

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

A Kadal-pap fegyvertára

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

A Kadal-pap különleges képességei

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

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

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

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

Kovács Adrián

Tetoválások

A legtöbb ynevi boszorkánymester testét mágikus tetoválások, rajzolatok, rúnák borítják, melyek különös dolgokkal ruházzák fel viselőjüket. Ez nem más, mint a varázslói jelmágia boszorkánymesterek által alkalmazott változata, a tetoválásmágia. Itt a rajzolatot (jelet, rúnát) minden esetben a boszorkánymester élő testére tetoválják, de az egyszerűbbek (látás-, halláserősítés, macskaszem, őrzőszem) mások testére is rákerülhetnek. (Bár ilyenkor többnyire gondot okoz, hol találnak boszorkánymestert, aki a későbbiekben feltölti a bélyegeket.) Ezek a jelek általában ezüstérme nagyságúak, de például az, melynek segítségével a boszorkánymester hatékonyabban forgatja fegyverét, akár egész karját is beboríthatja. A tetoválások - eltérően a boszorkánymesteri varázslatoktól - nem annyira a pusztítást, mint inkább a boszorkánymester védelmét szolgálják. Találhatunk átoktól védő rúnát, anyagtalanná tevő rajzolatot, vagy akár olyat, amitől viselője láthatatlanná válik. Azonban - igaz, csak kis számban - akadnak támadó jellegű tetoválások is. Némelyek félelmet sugároznak a támadó felé, mások egyszerűen csak felerősítik a boszorkánymester mentális befolyását. A jeleket felhasználóik előre betanulják, a hozzájuk tartozó mágikus tulajdonságokkal együtt. Maguktól nem képesek tetoválást kreálni. A legtöbb rajzolatot Ein Endorel: Aritum tevrel (Mágikus rajzolatok) c. könyvében találhatjuk. Az igazsághoz tartozik, hogy kevés boszorkánymester juthat birtokába e ritka és drága műnek. A kötet példányaira szüntelen vadásznak az Aranykör lovagrend tagjai és más, a boszorkánymesterek hatalmának megtöréséért küzdő erők. A mű szerzője, Ein Endorel abasziszi születésű, de kétes hírű iskoláit már Toron fővárosának falai között végezte. Toron jeles boszorkánymesterei nehezen fogadták tagjaik közé a külhoni ifjút, ám Ein Endorel tehetsége és mágiaelméleti téren mutatott tudása lassan legyőzte a származásából adódó ellenérzéseket. Az abasziszi boszorkánymester sokat értekezett varázslókkal, mivel nemcsak a hatalomhoz vezető út, a 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 földi létét több évtizeden át sikerült titokban tartani, de egy, az Északi Szövetség megbízásából tevékenykedő kalandozó csapat nyomára jutott a toroni boszorkánymesterek féltve őrzött kincsének. A hírrel három nap ámokfutáshoz hasonlatos menekülés után sikerült elérni Tiadlan biztonságot jelentő határát. Doran varázslói azonnal felismerték a kötet jelentette veszélyt, s értesítették Krad és Dreina lovagjait is. Az inkvizíció roppant gépezete lassan, de határozottan lépett működésbe. Ennek hatására az Yneven keringő példányok száma megcsappant, de tájékozott boszorkánymesterek tudják, hogyan, honnan juthatnak hozzá. Így a tudás nem veszett el, birtokában a boszorkánymesterek valóban félelmetes dolgokra képesek. Lássuk, hogyan írja le Ein Endorel a tetoválás készítésének módját:

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

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

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

Látójel

Mp: 7

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

Időtartam: 6 óra

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

Hallójel

Mp: 7

A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

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

Macskaszem

Mp: 7

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

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

Őrző szem

Mp: 10

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

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

Szellemtest

Mp: 20/35

Varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc

Időtartam: 30 perc

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

Hatalom bélyege

Mp: lásd a leírásban

Varázslás (feltöltés) ideje: 5 perc

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

Csigás Gábor és Kovács Adrián

Alkímia

- A Prima Materia keresőinek tudománya

...A laboratórium alig tenyérnyi ablakain nehezen találtak utat a lenyugvó nap sugarai. Sötét, ólomnehéz füst 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 ujja lesodort egy kémcsövet a sárgaréz forralóállványról. Az alak lassan a zaj irányába fordult, majd csendes átkozódás után arra gondolt: ez ma már a harmadik... Továbbszötte a gondolatot:... de csak víz volt benne. Ezenközben a kamra padlójának egy pontjára meredt, ahol kékes folyadék fortyogott már fertály órája. Az alkímista már elfelejtette, mi is volt a kérdéses anyag, nem siette hát el feltörlését...

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

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

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

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

A fenti adatok alapján a következőképpen határozható meg a sikeresség:

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

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

1, Alkalmi felszerelés:

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

2, Alapfelszerelés:

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

3, Bővített felszerelés:

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

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

Légfogó

Alkímiai szint: 5

Elkészítési idő: 40 perc

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

Oldószer

Alkímiai szint: 2

Elkészítési idő: 5 perc

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

Gázfejlesztő

Alkímiai szint: 5

Elkészítési idő: 60 perc

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

Gyenge sav

Alkímiai szint: 2

Elkészítési idő: 15 perc

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

Közepes sav

Alkímiai szint: 4

Elkészítési idő: 25 perc

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

Erős sav

Alkímiai szint: 7

Elkészítési idő: 25 perc

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

Gyógyszer

Alkímiai szint: 5-8

Elkészítési idő: 25-150 perc

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

Enyv

Alkímiai szint: 6

Elkészítési idő: 50 perc

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

Vízálló kenőcs

Alkímiai szint: 3

Elkészítési idő: 25 perc

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

Tűzálló kenőcs

Alkímiai szint: 8

Elkészítési idő: 90 perc

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

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

Szerző nem volt feltüntetve

Tooma pap

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

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

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

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

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

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

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

Első Szinten az alábbiakat tanulják meg:

Képzettség	Fok
Ökölharc	Af

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Végül lássuk Tooma papjainak saját varázslatait

Tooma áldása

Szféra: élet, természet

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: különleges

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

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

Tooma ereje

Szféra: élet

Mana pont: 12

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: nincs

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

Tooma tombolása

Szféra: élet

Mana pont: 16

Erősség: 80

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: nincs

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

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

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

Szerző nem volt feltüntetve

A harcművész fegyvertára

*„Nem ismertek félelmet, bajnokok.
Lelketek rezdületlen tó, hitetek a 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; hártásra a középrészt használják. Ám az igazi szakértő egyáltalán nem ér ellenfele kardjához! A hegytől számított tíz centimétert borotvaélesre fenik, ezzel támadnak; metszenek és döfnek. Tizenhét alaptechnika ismeretes, ezek mindegyike a hegyre koncentrálnak. Párbaj közben az egész test mozog, akár valami különös táncban, ám minden támadás csuklóból robban ki. Használatát hihetetlenül nehéz elsajátítani; belső erőre épül, formagyakorlati kívülállók számára lassúnak és túlságosan lágynak tűnnek. Azok a harcművészek, akik a khielt forgatják, pusztakezes küzdelemben bizony alul maradnak majd minden egyéb stílussal szemben. Vívótudásuk azonban lenyűgöző; könnyedek és kecsesek, viadaluk igazi élmény a szakértő számára (bár gyakran igen csak rövid ideig tart). KÉ:8 TÉ:15 VÉ:14 Sp k6+3

Hollószárny (khrin-ka): Párban használt, körülbelül alkar hosszúságú, széles pengéjű, egyélű kard; egykezes, kifejezett keresztvassal, a mai kardvívók fegyverének kosarához hasonló kézvédővel. Kis helyen vívott beharcra is alkalmas. Használata fürgeséget, harmonikus mozgást igényel, ám ha a küzdő elég közel kerül ellenfeléhez, a széles 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, keresztvása kör alakú, éppen ökölnyi. Egykezes, egyélű fegyver; többnyire párban forgatják, bár Tiadlan északkeleti területein több iskola is egyedüli használatát tanítja. Kedvelt eszköze a színes, könnyű selymekben járt "Bibordaru" táncnak, mely amellett, hogy lenyűgöző látványosság, alkalmas a harcművészek tudásának bemutatására is. Az ívkard tizenegy alaptechnikája kizárólag vágásokra épül; egy szúrástípust ismer, ámbar ennek számtalan (meglehetősen tágan értelmezett) változata létezik. KÉ: 6 TÉ:14 VÉ:16 Sp: k10

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

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

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

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

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

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

Sai: Érdekes módon főképpen a délvidéken elterjedt, 40-50 cm hosszúságú, általában tompa hegyű, háritóvassal ellátott fegyver, pengéje szögletes vagy gömbölyű. markolatát élénk színű szövetanyaggal tekerik be - ez a csúszás kiküszöbölése mellett sokszor 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 fűrg bambusz néven ismerték. 40-50 cm hosszú, általában szögletes, bizonyos területeken kerek átmetszetű fa, melynek egyik végétől mintegy 15 centiméterre merőleges keresztfa áll. A saihoz hasonlóan a cél itt is a pusztakezes technikák megtámogatása volt. A markolatnál fogva, a hosszabb részt alkarhoz szorítva tartják alaphelyzetben, innen lendítik körkörös mozdulattal előre. Háritásra többnyire a leszorított hosszabb, míg ütésre az előreálló rövidebb részt használják, ám ez természetesen egyáltalán nem törvényszerű. KÉ:8 TÉ:12 VÉ:19 Sp: k10/2

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

párban is, az egyiket ilyenkor általában bőrszíjjal a csuklójukra erősítik, hogy "ki tudják vetni". Valódi mestere kevés van; három kicsiny iskola ismert viszonylag széles körben - a Holdezüst Árnycék 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, keménnyről visszapattan, a lágyba bennragad, stb. KÉ:9 TÉ:19 VÉ:13 Sp:k6+2

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

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

Marokfegyverek (tigriskarom, gyilkos kör, lánglap, stb.): Viszonylag kis méretű, változatos formákban ismert fegyverek; pengék, háritóvasak, 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 földrésnyi összeesküvésekről beszélnek. Nos: van némi igazságtartalma a mendemondáknak.

A legtöbb bárdtestvériség az azonos szülőhelyű dalnokokat fogja össze. Egy országrész, esetleg egy egész állam bárdjai tartoznak születésük jogán egyazon szervezethez. Ezek a legismertebbek, habár ez a szó nem igazán helytálló, lévén, hogy az átlagos halandónak fogalma sem lehet az ilyen társaságokról. Általában azonos értékrendet vallanak magukénak, hasonló gondolkodásmódjuk is közel hozza őket egymáshoz. Közös mesterektől tanulnak, ugyan azokat a legendákat, énekeket, törtériákat 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 lőfegyvert. A testvériség kisebb sejtjeit tömörítő szervezet egésze pedig az öt ilanori herceg hűséges alattvalója, s egyben az Északi Szövetség leghatékonyabban működő kémszervezete. A testvériség vezetője az ilanori Vörös Hadúr kémszolgálatának főnöke. Hasonló módon működik az erigowi és ereni bárdok könnyed kapcsolatokkal összefűzött szervezete, a Lombhullás Árvái nevű testvériség is.

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

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

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

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

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

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

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

Nem szóltunk még a legszorosabb kapcsolatban élő bárdokról. Ezek a bárdok szinte családi kapcsolatban, klánokban élnek, a 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 népszerűségegre tett 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 tábornüzei mellé.

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

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

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

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

A kaszt itt fel nem sorolt értékei mindenben megegyeznek az alapkönyvben foglaltakkal
A képzettségeik első szinten:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata	Af
Éneklés/zenélés	Af
Pszí	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.	Pszí	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 vásárokon és képmutogatók színes festményei mellett, ők lopnak fényből csodákat az ámulók szeme elé. Isznak és mulatnak bárkivel, aki erre hajlandó, s ha nem adnak nekik valamit szépszerével, hát megszerzik máshogy. Nőcsábászok és szélhámosok, s ha valaki, akkor ők aztán igazán nem foglalkoznak azzal, mit hoz a holnap.

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

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

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

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

A képzettségeik első szinten:

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

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

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

5.	Kötélékből szabadulás	Af
5.	Csapdafelfedezés	15%

Sötét bárd

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

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

Vannak, akik hajlamosak azt gondolni, hogy az ilyen sötét lelkektől távol áll minden, a szép iránti fogékonyság. Éppen ellenkezőleg. Az ilyen dalnokok talán mindenki másnál inkább tekintik művésztnek 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 vérteteket nem kedvelik, s ha mégis felöltenek valamit, akkor az általában valamely könnyű, mives láncing, amelyet elrejt egy bő, selyem ujjas.

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

A képzettségeik első szinten:

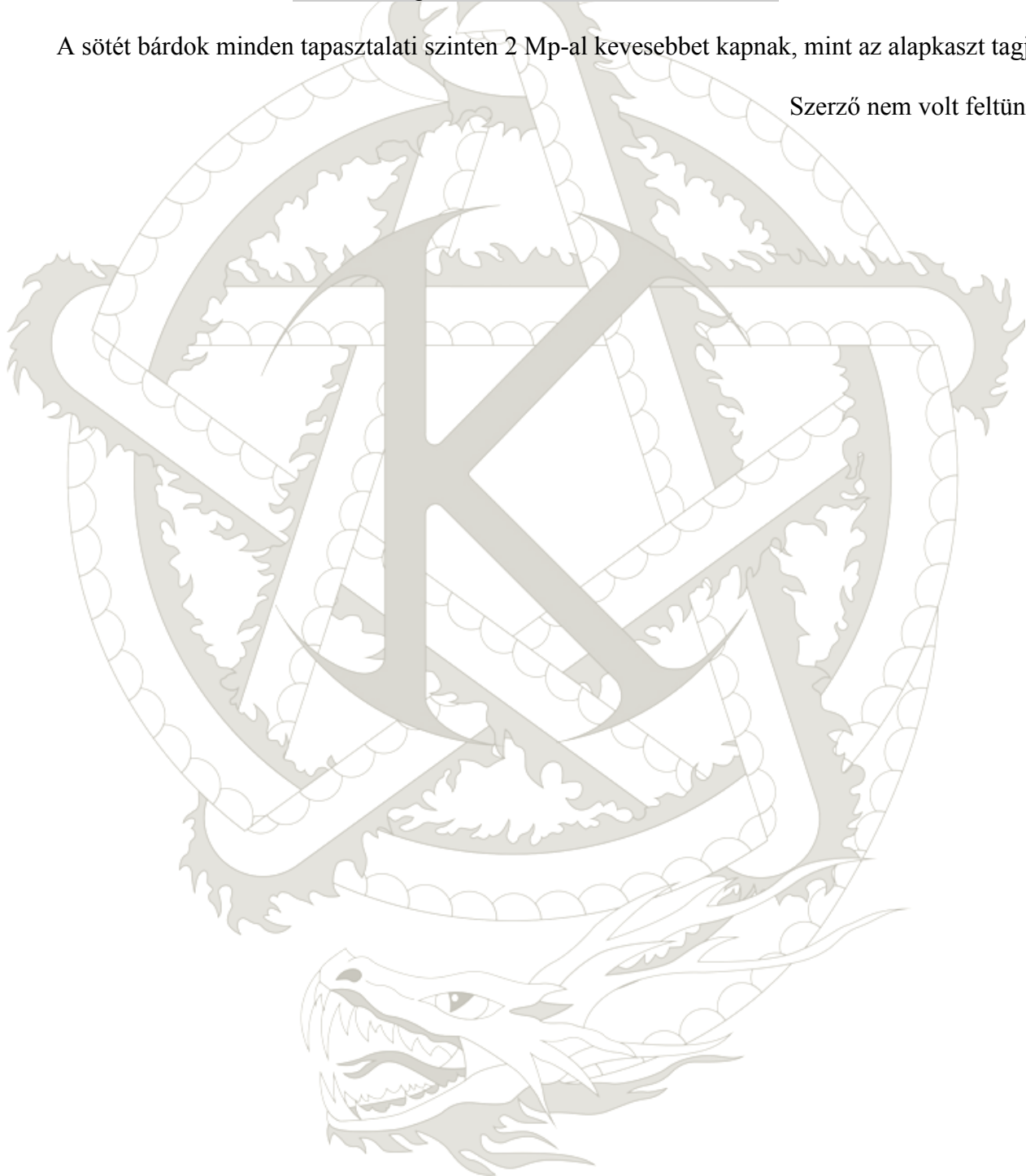
Képzettség	Fok/%
4 fegyver használata	Af
Ökölharc	Af
1 fegyverdobás	Af
Éneklés/zenélés	Af
Pszi	Af
Írás/olvasás	Af
2 nyelv ismerete	Af 5,5
Legendaismeret	Af
Etikett	Af
Szexuális kultúra	Af
Mászás	25%
Lopózás	5%
Rejtőzködés	5%
Titoksajtó keresés	5%

A további szinteken az alábbi képzettségeket kapják:

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

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

Szerző nem volt feltüntetve



Éjmágia

A boszorkánymágia új fejezete

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

Láng színe

Típus: éjmágia

Mana pont: 1

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

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

Lidércfény I.

Típus: éjmágia

Mana pont: 2

Erősség: 2

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 3 perc/szint

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: -

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

Lidércfény II.

Típus: éjmágia

Mana pont: 3

Erősség: 2

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: Speciális

Mágiaellenállás: -

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

Denevérek

Típus: éjmagia

Mana pont: 3

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 10 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

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

Rémisztó üvöltés

Típus: éjmagia

Mana pont: 8

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 100 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: asztrális

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

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

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

Sátáni kacaj

Típus: éjmagia

Mana pont: 6

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: asztrális

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

Halott familiáris I.

Típus: éjmágia

Mana pont: 20/40 (állat/ember)

Erősség: -

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: 30 perc/szint

Hatótáv: 20 lépés sugarú kör

Mágiaellenállás: -

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

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

Halott familiáris II.

Típus: éjmágia

Mana pont: 38/60 (állat/ember)

Erősség: -

Varázslás ideje: 2 óra

Időtartam: speciális

Hatótáv: 1 állat/ember

Mágiaellenállás: -

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

Mark és Meloran anyagai alapján Ricco

Boszorkánymesteri tetoválások

A Szent Inkvizíció legfőbb Purgátorának becses figyelmébe!

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

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

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

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

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

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

Ezét elküldjük, hogy méltóbb kezekbe kerülve döntsenek sorsáról.

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

Ashtigon Ceird

A Samroni Rendház Purgátora

Játéktechnika

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

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

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

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

Erő bélyege

Mana pont: 15 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

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

Méregtől óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

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

Átoktól óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

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

Rontástól óvó jel

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 6 óra

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

Harci bélyeg

Mana pont: 23 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

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

Lidérctest

Mana pont: 22 (+7)

Feltöltés ideje: 2 perc

Időtartam: 10 perc

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

Méregpohár

Mana pont: 29 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 6 óra

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

Fantomtest

Mana pont: 22 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: 30 perc

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

Kígyószem

Mana pont: 15 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

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

Befolyásolás bélyege

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

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

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

Villámtagadó bélyeg

Mana pont: 28 (+7)

Feltöltés ideje: 1 óra

Időtartam: lásd a leírást

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

Sárkánypikkely jele

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

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

Érzelmek bástyája

Mana pont: 25 (+7)

Feltöltés ideje: 1 perc

Időtartam: 1 óra

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

Smaragd jele

Mana pont: 17 (+7)

Feltöltés ideje: 5 perc

Időtartam: végleges

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

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

Méreg tulajdonságai és általános tudnivalók, árak

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

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

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

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

Méreg fajtái	ASZ
Étel és italméreg	2 - 4
Fegyverméreg	3 - 5
gáz vagy léгимéreg	4 - 8
Kontaktméreg	6 - 8
Több kompon. Mérgek	Komp. Függv.

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

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

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

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

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

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

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

Az eladási ár a beszerzési ár kétszerese.

Maradandó hatás: x4

Méregkészítés

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kikeverési képesség

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

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

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

Összeállítva: 2023.10.04. Magyar Gergely