Új Bestiárium



Krónikás-tanú
a Nyolcadkor hajnaláról

Új Bestiárium



Krónikás-tanú
a Nyolcadkor hajnaláról

Új Bestiárium
© Tuan Kiadó

A Tuan Kiadó engedélyével, a korábbi kiadványok felhasználásával
az Új Bestiáriumot írta és játékrendszerét fejlesztette:
Bayer Tibor

Közreműködtek:

Zalán Ivett	Bayer Katalin	Stib
Molnár Orsolya	Belphagor	Zet

és



Lektorálta:
Bayer Katalin

Korektúra:
Hajdú Éva és Czene István

Szerkesztette:
Kárpáthy Zoltán és Mórocz Tibor

Illusztrációk:
Nóthof Ferenc

3D Borító Nóthof Ferenc tervei alapján:
Kis Dávid és Nagy András

Tuan Kiadó
www.tuan.hu

Felelős Kiadó
Hidegföldi Gyöngyi Tünde és Mórocz Tibor

ISBN 978-963-88129-1-9

Nyomtatta és kötötte a Kaposvári Nyomda Kft. – 281265
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

Minden jog fenntartva. A rendszer felhasználása, a kötet utánnyomása,
továbbá bármiféle optikai, akusztikai és elektronikus feljegyzése tárolás és közreadása
még részleteiben is csak a kiadó írásos beleegyezésével lehetséges.

Ynev titkos krónikásai új lapokat terítettek munkaasztalukra, az örökkön fogó tinta újra rajzolta a misztikus tudás sorait. A Hetedkor vége lassan beköszöntött.

A mágikus világkép átalakul, ahogy az óidők hihetetlen hatalmú, ősi mágiával bíró bestiái megint kiterjesztik a befolyásukat, a halandók világára, portyára indulnak, elhagyva a sivatagok távoli területeit, a hatalmas erdőségeket vagy a föld sötét mélyét.

Az Új Bestiárium egy új kor hírnöke a hazai szerepjátszásban. Hosszú ideje nem nyúlt úgy kiadó a M.A.G.U.S. szerepjáték világához, hogy az első kiadványát második is kövesse. Az Új Törvénykönyv alapjain nyugvó kiegészítő – Krónikás-tanú – felöleli a régi bestiák ismertetését, taglalja a korok változásának jeleit, melyet Ynev mágikus képén hagy a múló Hetedkor. Kiadványunk egy lebilincselő útikönyv, melyet egy ősi aquir bestia tapasztalataiból, egy lovag kalandos naplójából, és saját kiterjedt tudásának gyümölcseiből állított össze Adlam Revis Tharamar, a dorani magiszter.

Többet nyújtunk a játékos számára, mint a régebbi szörnyeket elősoroló kiadványok. Könyvünk segítségével bárki alkothat a játék rendszerébe tökéletesen belesimuló szörnyeket, vagy éppen új játszható, értelmes lényeket. Így az Új Törvénykönyvben nem szereplő fajok is játszhatóvá válnak.

A régebbi lényeket új, tematikus rendszerbe foglaltuk, szintjük differenciálhatóvá vált, használhatják akár a már korábban kialakított klánokat, rendeket vagy iskolákat. Az Új Bestiárium tovább lép azon az úton, amelyen az Új Törvénykönyv elindult. A modern szerepjátszás követelményei szerint szabadabb, kreatívabb rendszert ad a játékosok és a mesélők kezébe, mint a korábbi M.A.G.U.S. szerepjáték kiegészítők.

Sokan a szemünkre vetették, hogy csak egy helyben toporgunk a történelemben, nem merve áthágni a Hetedkor küszöbét. Most a mesebeli Jancsi és Juliska mintájára, óvatosan elindultunk azon a sötét erdei ösvényen, amely a Nyolcadkorba vezet. Az írók által elhajigált kenyérdarabok vagy éppen kavicsok mutatták az utat. A morzsákat felszedegettük, a kavicsokat ott hagytuk.

Őszintén reméljük, hogy munkánk elnyeri a játékosok tetszését, és a jövőben is legalább annyi bíztatást és segítséget kapunk tőlük, mint eddig.

Kiváló tisztelettel:

Mórocz Tibor
Tuan Kiadó



Az Új Bestiáriumról

Minden szerepjátékos, legyen bár kalandmester vagy kalandozó, biztosan találkozott már valamiféle bestiáriummal, avagy szörnygyűjteménnyel. Az efféle kötetek általában egy-egy lény rövid leírását, rajzát, illetve értékeit tartalmazzák, egyszóval mindent, amire egy teremtmény gyors szerepeltetéséhez szükség lehet a játék során. A M.A.G.U.S. szerepjáték Új Törvénykönyvéhez készült első hivatalos kiegészítő, az Új Bestiárium azonban kissé más.

Célunk nem egy egyszerű fenevad-gyűjtemény megalkotása volt, hanem egy olyan kötet elkészítése, amely különféle teremtmények létrehozására ad lehetőséget, olyan formában, hogy az egyes fajokon belül is képesek legyünk tapasztaltabb és kevésbé tapasztalt kreatúrákat is elkészíteni. Igyekeztünk a lényalkotó rendszert kompatibilissé tenni a karakteralkotás Új Törvénykönyvben leírt folyamatával. Így szándékoztunk elérni azt, hogy bármely a kötetben foglaltak alapján elkészített teremtmény akár játékos karakterként is megállhassa a helyét, hogy ne csak a már ezerszer ismételt fajokkal kelhessenek útra játékosaink.

A könyvben nemcsak az egyes lénytípusok alapformái szerepelnek, de az adott fajoknál a játszhatóvá tétel külön szabályait is részleteztük.

A kötetben szereplő lények minden esetben – hacsak ez másképp nincs feltüntetve – 1. Tapasztalati Szintű teremtményként vannak kidolgozva, azonban az 50 KAP elosztása nélkül. Ezt mindig figyelembe kell venni.

A fentiek mellett a kötet hasábjain igyekeztünk az új lények megalkotásához elengedhetetlenül szükséges, és már régóta várt egységes mágikus világképet is részletesen taglalni, sőt fellebbentjük a fátylat az ómágia titkairól is.

Az Új Bestiárium célja egy színesebb, egyedibb Ynev megalkotása volt, amelynek arculatát az egységes szabályoknak köszönhetően bárki a saját csapatának igényei szerint formálhatja, megalkotva saját lényeit és játékos fajait, amelyek így már nemcsak az otthoni játék keretein belül, hanem esetenként klubokban vagy versenyeken is használhatóvá, játszhatóvá válnak.

Természetesen az itt ismertetett szabályok egyike sem kötelező érvényű, csupán útmutatás, amelyet a kalandmester bátran áthághat az általa mesélt történet érdekében.

Az alábbiakban következzék a különféle teremtmények statisztikáiban leggyakrabban szereplő kifejezések magyarázata.

Előfordulás: megmutatja, hogy az adott lény milyen gyakori, azaz mennyire elterjedt saját élőhelyén.

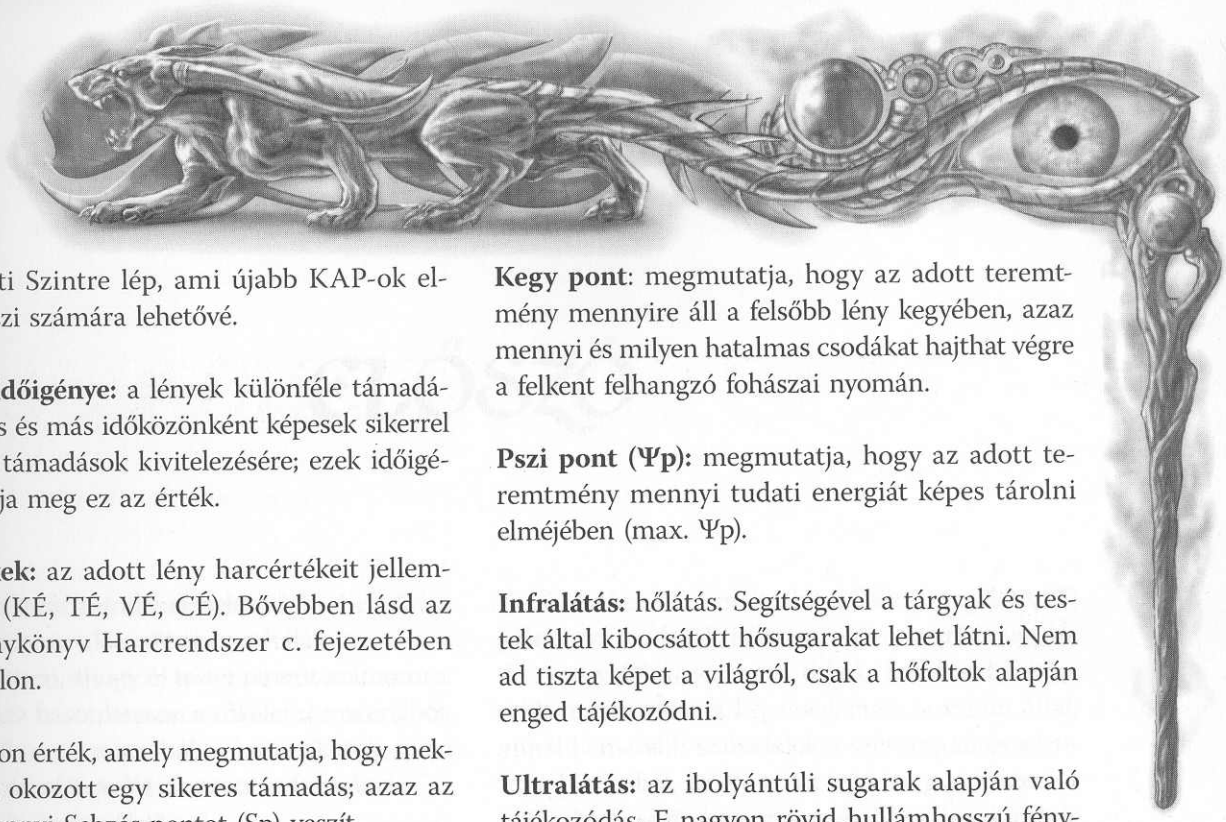
Megjelenők száma: általában egyszerre ennyi lény jelenhet meg egy helyszínen.

Termet: az adott lény hozzávetőleges méretét jellemzi; bővebben lásd a Lényalkotás c. fejezetben a 311. oldalon.

Méretkategória: megmutatja, hogy az adott fegyver vagy lény, melyik fegyver méretkategóriába esik, harcmodora mely fegyverekkel szemben hatékony.

Sebesség: az adott lény által egy kör alatt megtehető távolság ynevi lábban mérve. Az érték után zárójelben szereplő betű a mozgás módjára utal. A szárazföldön (Sz), a vízben (V) vagy a levegőben (L) érvényes sebességeket a megfelelő kezdőbetűvel jelöltük.

Tapasztalati Szint (TSZ): azt jelzi, hogy mennyire tapasztalt az adott lény. Bizonyos mennyiségű Tp összegyűjtésekor a teremtmény a következő



Tapasztalati Szintre lép, ami újabb KAP-ok elköltését teszi számára lehetővé.

Támadás időigénye: a lények különféle támadásaikkal más és más időközönként képesek sikerrel kecsegtető támadások kivitelezésére; ezek időigényét mutatja meg ez az érték.

Harcértékek: az adott lény harcértékeit jellemző adatok (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ). Bővebben lásd az Új Törvénykönyv Harcrendszer c. fejezetében a 167. oldalon.

Sebzés: azon érték, amely megmutatja, hogy mekkora sebet okozott egy sikeres támadás; azaz az áldozat mennyi Sebzés pontot (Sp) veszít.

Sebzésfelfogó Érték (SFÉ): a páncélok, vértek és pajzsok – esetenként egyéb tárgyak és viselt eszközök – jellemzője, amely megmutatja, hogy az mennyi Sp-t tud felfogni – elhárítani – az okozott sebzésből, ha a páncél stb. viselője ellen sikeres támadást hajtottak végre.

Életerő pont (Ép): azt mutatja meg, hogy egy adott lény hány súlyos, kritikus sebet tud elviselni, mielőtt meghalna.

Fájdalomtűrés pont (Fp): annak a mértéke, hogy egy lény hány kisebb sebesülést képes elviselni. Ha egy lény Fp-i elfogynak, elájul. A Fájdalomtűrés Pontok hiánya azt vonja maga után, hogy a sebzés értéke közvetlenül az Életerő pontokból (lásd ott) vonódik le.

Asztrál- és Mentál ME: az adott lény Asztrális, illetve Mentális Mágiaellenállása.

Mana pont (Mp): az adott lény által birtokolható maximális Mp-ok száma.

Od: megmutatja az adott lény maximális odtartalékának méretét.

Kegy pont: megmutatja, hogy az adott teremtmény mennyire áll a felsőbb lény kegyében, azaz mennyi és milyen hatalmas csodákat hajthat végre a felkent felhangzó fohászai nyomán.

Pszi pont (Ψp): megmutatja, hogy az adott teremtmény mennyi tudati energiát képes tárolni elméjében (max. Ψp).

Infralátás: hőlátás. Segítségével a tárgyak és testek által kibocsátott hősugarakat lehet látni. Nem ad tiszta képet a világról, csak a hőfoltok alapján enged tájékozódni.

Ultralátás: az ibolyántúli sugarak alapján való tájékozódás. E nagyon rövid hullámhosszú fénysugarak segítségével még holdtalan éjszakákon és sötét, ablaktalan helyiségekben is tökéletes kép látható – akárcsak fényes nappal, normális látás esetén. Az ultralátás egyetlen hátránya, hogy a karakter számára minden kékes árnyalatú: a színek ilyenkor nem különböztethetők meg.

Karakteralkotó pont (KAP): ez jelképezi a karakter fejlődését, ezektől válik minden karakter egyedivé. A játékos karakterekhez hasonlatosan az egyes lények megalkotásakor 50 pont osztható szét, majd minden későbbi szinten ugyanennyi.

Minderről bővebben a Lényalkotás c. fejezetben a 311. oldalon, illetve az Új Törvénykönyv 13. oldalán, a Karakteralkotás c. fejezetben olvashatsz.

Kategória: a lények kategóriája szabja meg az adott teremtmények Tp-értékét, illetve a Tapasztalati Szintlépéseikhez szükséges Tp-k számát. Lásd bővebben a Lényalkotás c. fejezetben a 311. oldalon.

Lényalkotó pont (LAP): a M.A.G.U.S. szerepjátékrendszerében a különböző fajokat Lényalkotó pontokból lehet elkészíteni. Ezek a pontok hivatottak jelképezni az adott faj erejét, az átlagos teremtmény birtokolta képességeket és lehetőségeket.

Előszó

Az akarat mindenek felett való. Legyőzi a teret, az időt, sőt még a halált is. Láttam, ahogy új testet teremt számomra, az istenekhez hasonlatosan a tökéletes matériából. Nyers mágikus esszenciából ezüstöt alkotok, majd abból húst és vért, velőt és csontot formázok.

Mennyit is ér egy élet?

Az attól függ, kié? – kérdeznétek.

Hittem, hinni akartam, hogy ez nem így van. Szolgáltam az eszmét, hogy mind egyenlőek vagyunk. Harcoltam érte, ha kellett, és másoknak is ezt tanítottam. Sohasem helyeztem a magam életét másoké elé és tudtam, ha eljön az időm, nem dacolok mágiámmal az élet rendje ellen, és boldogan lépek majd tovább, egy következő életbe.

Most azonban mégis csendesen figyelem, ahogy hatalmam ezüstből megalkotja szobromat. Aprólékosan, óvatosan dolgozom. A teremtő formázás rúnáit rovom a levegőbe apró, vézna patkányujjaimmal. A menedékemül szolgáló kicsiny jószág szelleme eközben kétségbeesetten szűkölve figyel, valahol mélyen, a háttérbe húzódva, a menekülés ősi ösztönétől vezérelve. Eltartott egy ideig, amíg ráébredtem, ha kerülöm a nagyobb nyílt tereket, és a falak mentén közlekedem, akkor apró szállásadóm se tiltakozik olyannyira jelenlétem ellen. Most azonban fél, mert érzi a mágiát, hisz lényének mentálteste oly kicsiny, hogy maga alá gyűri még az erőket megmozgató akarat szele is.

Épp ujjakat formálok új testemre. Ujjakat, hogy rendesen foghassam a pennát, és ne szoruljak egy írnok segítségére. Amit papírra kell vetnem, amit az elmúlt esztendőben megtapasztaltam, azt nem ismerheti meg más, csak aki elég erősnek és hűnek bizonyult Doran és Pyarron, az embernépek eszméihez, akit a Fehér Páholy nagyjai érdemesnek találnak rá.

Lassan végére érek a formázásnak, így vége felé közeledik rabságom is, és végre egymagam lehetek az elmémben. Az írnok, akit a Páholy nagyjai szolgálatomra rendeltek, jellemes, egyenes ember ugyan, de nem valók neki az ősi titkok. Így minél hamarabb nyerem vissza képességeimet új valóm által, annál hamarabb szabadulok a szellemi kötés jelentette börtönből, amely miatt minden gondolatomat hallja, hogy segítségemre legyen. Most is ő jegyzi le néma szavaimat, válogatás és különösebb fejtörés nélkül. Majd rendszerezem, ha ismét emberi alakot ölthetek magamra.

Az apró jószág – akit magamban D'alambert-nek neveztem el – kevésbé van terhemre, leszámítva azokat a pillanatokat, mikor eszik, vagy épp megriad valamitől. Ilyenkor úgy érzem hátráltat, s összezavar a sokféle különös, számomra idegen érzésével.

Aprólékosan, óvatosan formálom meg az apró csontokat, inakat, ereket, azután a bőrt. A kezeket hagytam utoljára, mivel ezekkel szándékoztam a legtöbbet elbíbelődni, hogy tökéletesen szolgáljanak majd.

Most már nincs más hátra, mint a fémet hússá, csonttá, vérré és velővé bűvölni. De ahhoz erőre kell kapnom, egy ilyen próbatétel még nekem, Adlam Revis Tharamarnak, a dorani magiszternek, az alkímia mesterének is komoly erőfeszítés...

Hagyd abba az írást, és inkább végy fel! Menjünk, együnk valamit, mielőtt belekezdek..."

Eszmélésem nehéz volt és napokba telt. Új testem nem igényli sem az ételt, sem a pihenést, így nehezebb észben tartani az idő múlását. Már az is elég bölcselkedni valót ad egy életre, hogy az élő anyagot formáló, mégis élettelen test miféle más, és merőben új szemléletmóddal ruházza fel a szellemet.

Napokig csak álltam a lar-dori Belső Iskola egyik tornyának erkélyén és néztem az alant szorgoskodókat, a várost és a tavat. Megfigyeltem, ahogy

a nap járása mozgásra bírja az emberparányokat. Rendszert kerestem és találtam látszólag kaotikus vonulásukban, és rádöbbentem: a városka él: lélegzik, ver a szíve. Ahogy a nappalok és éjszakák ritmusa dobbanva hajtja előre az idő kerekét, úgy futnak be a hajók élelemmel, építőanyaggal és új emberekkel, hogy a város növekedhessék. Néhanapján persze a parányok távoznak is innen: szellemükben felnövekedvén magukkal víve a várost lelkükben, hogy valahol másutt egy újabb várost emeljenek. Néha pedig elaggván, mozdulatlanul megtérnek a nemlétbe, a természet törvényei szerint.

A város él és hal, ahogy a sors diktálja.

Persze van, hogy megriad, vagy rosszat álmodik. Ha rossz hírek kélnek, az meglátszik az apró vonulókon is. A vér áramlása lelassul, s apró csomókban, cseppekben alvad, ahogy az összebújó emberek sugdolóznak. Kiürül a főtér, az Elemek tere, a parányok palotáikba, laboratóriumaikba húzódnak.

De most nem csupán megriadt a város, messzire nyújtott végtagjainak egyikét megvágták, vagy lemetélték, mert fogy a vér. Az apróbb vonulók egyre kevesebben vannak, és amelyik a városban maradt, az is sietősen szalad dolga után, hogy a kifulladt testet éltető levegővel, hírekkel, értesülésekkel lássa el.

Új korszak jön. Ahogy legyőzettek az amundok és ősi istenük, Amhe-Ramun, talán úgy múlik el az embernépek dicsősége is. Lehet, az utolsó diadal volt ez, mit fajtánk aratott.

Új korszak jön. Azonban a sokak által megjövendölt, mindent rőfre-lábra mérő tudós fők és a lélektelen gépek Rend-kora helyett, a káosz ideje köszönt be. Páran figyelmeztettek erre, állították, ami volt, az ismét eljövend egyszer. Sokan megpróbáltak tenni is ellene. A Fehér Páholy nagyjai veszni hagyták Pyarront Kránnal szemben, hogy megelőzendő a nagyobb bajt, megakadályozzák Amhe-Ramun Ynevre lépését. Nem jártak sikerrel, mert nem dacolhattak a Sorssal, a rendeléssel. Ahogy Orwella újabb felbukkanását is csupán elodázni sikerült a kalandozóknak, bárhogyan vélekedjenek is a 3690-es eseményekről Doran nagyjai.

Ez pedig mind csak ízelítő volt abból a rettenetből, ami még ránk vár. Ha hinni lehet a *Jóslatnak*, és azoknak az indexre tétetett *Mairos Jaborr*-féle riegoyi tekercseknek, amelyekbe Pyarronba érkeztem után az Inkvizíciós Szék atyái bepillantani engedtek, akkor még csak most jön a neheze.

Igen, engem, a hitetlen északit e titkos iratok közelébe eresztettek, mert olyan hírekkel tértem meg balvégzetű utunkról, amelyek mellé támaszt vagy tagadást találni reméltek a tekercsekben. A bizonyosságot pedig megkapták, és szavaim is igaznak találtattak isteneik színe előtt, mikor pőre elmével



Dreina legfőbb hatalmassága, a Hűséges, Regnore Sedhlim előtt is tanúságot tettem igazamról.

Az ősöreg bíró csak hallgatott csendesen, nem mutatta a gyengeség vagy bizonytalanság jeleit, amikor elsoroltam neki mindazt, amit most lejegyzek. Szemében nem a félelem villanását, hanem a mohó vágyat, a feladat, a kihívás jelentette örömöt, és a lemondás fájdalmát pilla ntottam meg. Tudtam én is abban a pillanatban, ahogy felismerte ő is. Az Új Kor új, fiatalabb, fogékonyabb elmét, harcosabb felfogást kíván. Olyat, aki képes a marakodó pajzsállamokat éppúgy egységbe fogni, mint ahogy a *Hradzs* önnön hatalmuktól eszüket vesztett nemeseit visszarángatni valóságunkba.

Ő megértette és elfogadta, amit én most papírra vetek. Azt, amit ennek az átkos könyvnek a megszerzése és megfejtése közben mi magunk megtudtunk, s amiért oly sokan adták életük. Adták, nagyobb részt tudatlanul, majd a történet vége felé már mártírként, hogy felkészülhessünk, hogy emelt fővel, karddal, mágiával övezve fordulhassunk szembe az új idők hullámverésével, a Fekete Hold korával...

Megismertem egy szokást, miközben emlékeim összerendezése végett Lar-Dor titkos könyvtárának mélyét bújtam. Némely kódexek gerincét arany gyűrűs nyomatokkal ékítették, azonban sokáig nem értettem, miért majd mindig különböző számban. Aztán egyik pyarroni pályatársam elárulta, hogy e kötetetek azért olyan értékesek és egyediek, mert a bennük rejlő tudás megszerzésért Krad ennyi szolgája áldozta életét.

Amikor ezt megtudtam, elhatároztam, hogy jegyzeteimet nem különálló tekercsekben rendszerezve adom át, ahogy eredetileg terveztem, hanem egyetlen hatalmas kódexben foglalom össze. Így a gerincén feltüntethetem arany gyűrűbe foglalva Ascaron din Laeris lovag címerét, akit barátomnak neveztem, s annak is fogok tartani, amíg világ a világ, s azok színeit is, akiknek kíséretében tagja lehettem e sorsfordító, szomorú utazásnak. Hisz ők életüket adták azért, hogy minket figyelmeztessenek az ősi fenevadakra, amelyek ismét erőre kapnak, s az újakra, melyek a szférák elmozdultával utat találhatnak világunkba.

E kötetet ajánlom nekik, és még inkább az Új Kor hőseinek, akik fajuk, népeik vagy csupán önnön maguk érdekében szembeszállnak az új idők hullámveréseivel kardot kötve oldalukra, mágikus igékkel ajkukon megmérkőznek az elmúlással.

Azt pedig már csak lelkem mélyén remélem, szívemben csendesen őrizgetve a bosszú lángját, hogy végezetül a fenevad, ki vesztünket okozta, egyszer majd szintén rajtaveszt, s bukásának talán e könyv elkészítése által magam is részese leszek.

A kötetről

Azt hiszem, úgy illenék, hogy az ajánlásban méltassam pártfogóimat, akik lehetővé tették, hogy ezt az írást elkészítsem. Most mégsem teszem, több okból sem.

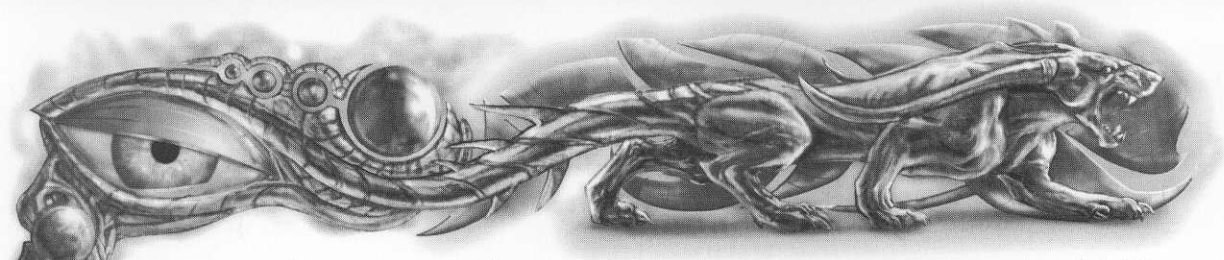
Elsőként, mert Pyarron nagyjai, akik menedéket és védelmet adnak nekem, nem azért támogatnak, hogy halhatatlanná tegyem nevüket. Ők nem várnak elismerésre. Hitük szerint a szolgálat a jutalom.

Másodjára pedig, akik eredetileg utamra küldtek, és akik Thrak'soror és az ő Krónikás-tanújának nyomára vezettek, szintén nem kívánnak soraim által halhatatlanná válni, mert már amúgy is azok. Kortalan, időtlen hatalmasságok, akik eddig is rejtőzködtek, és eztán is más urak és hősök árnyékából irányítják majd a világot, terelgetik a sors fonalait.

Így inkább ajánlom azoknak e könyvet, akik majd kezükbe veszik, forgatják, mert eredeti célját tekintve fegyvernek készült. Nem acélból kovácsolt, rúnákkal áttört mágikus pengének, hanem a szellem, az ész pörölyének. Tőrnek, amelyet az új idők régmúlt fenevadjainak szívének szegezhet bárki, aki elég bátorságot érez ahhoz, hogy szembeszálljon velük.

A kötet nem válogat, ahogy a szükség sem teszi majd. Egyaránt szólnak e sorok kard- és mágiaforgatóknak, bárkinek, aki nem oktalanul igyekszik majd az elmúlásba.

A magyarázatok igyekeznek a legegyszerűbben fogalmazni, úgy hogy mindenki, aki kezébe veszi e könyvet, megértse, mit e lapokon elősorolok. Emiatt azok, akik járatosabbak a mágia művészetében talán majd úgy vélik, semmi újat nem tartogat számukra e mű. Nekik csupán annyit tanácsolnék, legyenek türelemmel, és olvassák tovább oly állhatatosan, mint ahogy a régmúlt idők fenevadjai várakoztak az Új Kor eljövetelére.



Idézet Ascaron dín Laeris, Krad lovagjának, barátomnak útinaplójából

Krad akaratából lejegyeztetett Uwel tercében, a Hamvak havának huszadik napján, az Égi Fény 3752. esztendejében.

Uwel terce olvadó hóval, földcsuszamlásokkal és sziklaomlásokkal köszöntött minket, ahogy harmincegynehány rendtársammal Vaverid Alaster lovag, erioni rendházunk nagymesterének vezetésével a Dyerra-hágón keresztül igyekeztünk felkapaszkodni a Sheral nyugati előhegységei közé. Célunk az volt, hogy a régi, tengerparti kyr országutat követve északnak, a senkiföldje felé véve útirányunk megkerüljük az Elátkozott Vidék egyre növekvő területét, hogy minél hamarabb elérhessük Ediomad csontig kopott röghegyeit.

Számosan vethetnék szememre, hogy igenis van ura e földeknek, hisz Godora helytartója, az erioni herceg bírja pálcája alatt e vidéket egészen Abseron tengerparti államának határköveiig, majd jó ezer mérföldnyire a Kalandozók Városának hatalmas falaitól. Északabbra pedig – a gazdagok térképei szerint – a régi tartományi utak mentén a városállamok sora húzódik egészen az Anublien-tóvidék mocsaras partjáig.

Én azonban se az említett városok és hatalmasságok seregeivel nem találkoztam eddigi utunk során, sem pedig kijelölt elöljáróikkal, kardforgatóikkal, akiknek feladata volna óvni e vidék lakosait; ha már az adószedőik rendszeresen látogatják e falvakat. Ellenben akadt itt mindenféle fenevad és förtelem, akik nemegyszer rontottak ránk oly nagy számban és oly magabízottan, mintha nem is félnék az embert, mintha emberöltők óta nem találkoztak volna sereggel, mely kiirtásukra érkezett.

Indulásunk második hetére aztán az apró falvak is elmaradoztak. A fegyvernökök csak nehezen kerítettek friss élelmet, mintha a vadak is elhagyták volna e tájat. A vidéket uraló hatalmas babér és cédruserdők csendesen, háborítatlanul húzódtak mérföldek százain át, csak itt-ott megszakítva az alacsony kőrakások övezte elvadult olajfaültetvényekkel. Legalábbis akkor még azt hittük, hogy csak elvadult ligetekről van szó.

Harmadnap, amikor kérdőre vontam egyik nyomolvasónkat, hogy miért nem láttunk egyetlen falut sem, hová lettek az emberek, akik művelték-e földeket, a férfi csak kurtán válaszolt: meghaltak. Aztán sorban megnevezte az apró ligeteket, amelyek mellett elhaladtunk, és kiderült, hogy amit mi alacsony kőkerítéseknek véltünk, azok az itteniek házainak lerontott falai, az elvadult olajfák pedig a ház körüli kertekhez tartoztak.

Elborzadtam. Majd tíz vagy tizenöt ilyen temetőt hagytunk magunk mögött az elmúlt pár napban. Ez azt jelenti, hogy az erioniak által „Dicsőségesnek" nevezett P.sz. 3721-es téli hadjárat – amit az Elátkozott Vidékről kimerészkedő elfajzott orkok ellen indítottak – mégsem hozott oly hatalmas sikereket, mint ahogy fellengzősen híresztelték a négy égtáj felé. Itt emberek ezrei, ha nem tízezrei haltak meg, és majd húsz év után még mindig nem volt senki, aki visszamerészkedett volna.

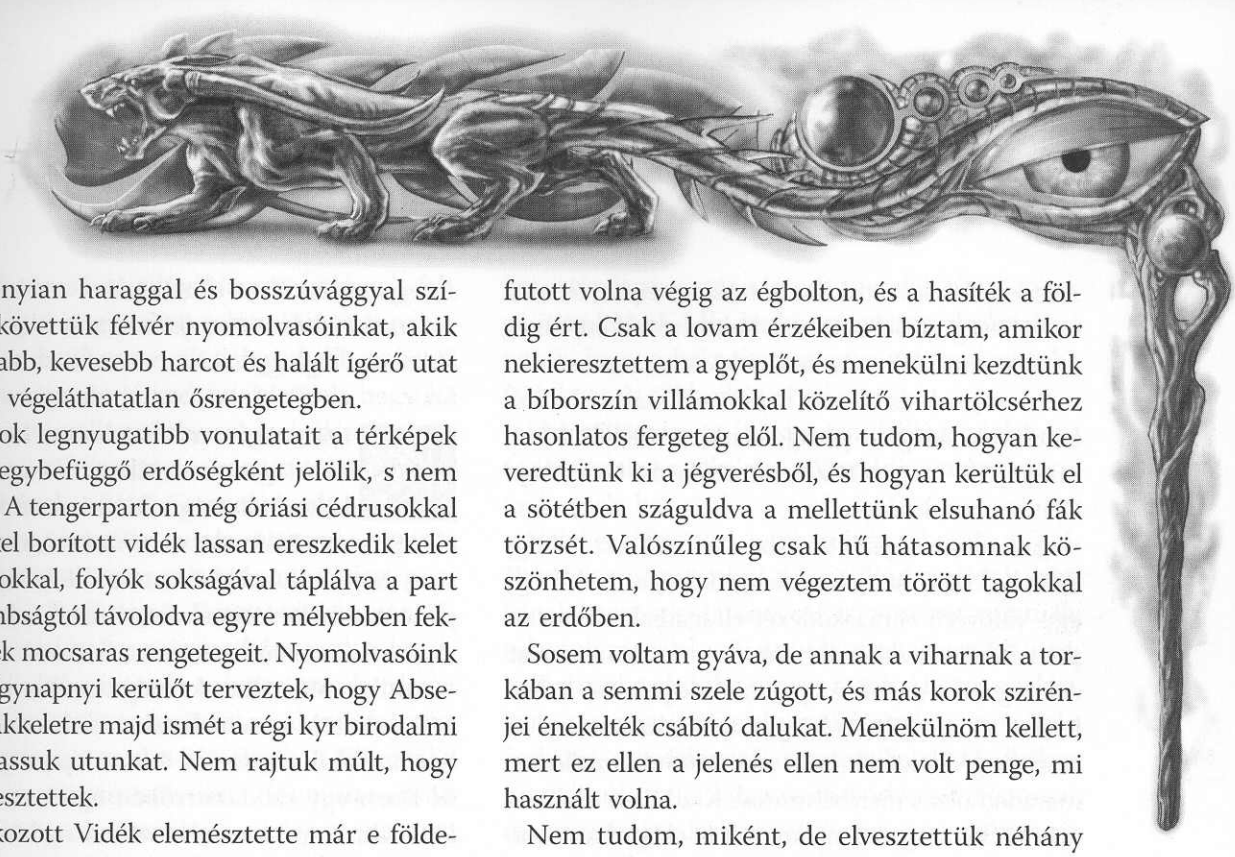
Eztán minden egyes romnál rövid imára szólítottam enyéim. Kradhoz, urunkhoz szálltak az imák, hogy vezesse az elhunytak lelkét Égi Honába.

Hosszas, harmincegynehány napnyi magányos utazás után, a Csontok havának kilencedik napján, majd ezer mérföldnyire északra Eriontól találkoztunk először emberekkel. Üres szemgödreikkel a távolba tekintettek az út mellé tűzött karókról; napszítta, esőverte koponyájukra szikkadt hajukkal incselkedve játszott a part felől fúvó szél. Borzalmas volt látni, ahogy mérföldeken keresztül sorjáztak a holtak ezrei. Abseron, a közeli nagyváros haláltusájának karóba húzott, felnégyelt tanúi némán álltak őrt a hatalmas babérfák árnyékában.

A fenevadak senkit sem kíméltek. Nők és gyermekek is számosan sorakoztak az út mentén, és nem egy testén látszott, nem csak halálukban lakomáztak belőlük a dögevők.

A város romjait nem is láttuk, se a menekülő túlélőket, csupán a füstöt, mi vagy három napig lebegett az északi látóhatár felett, illetve a lerontott falvakat. És ez is több volt, mint elég.

Az ifjú Corat del Sor tíz társával együtt esküdött bosszút Orwella fattyai ellen, s csak a velünk tartó erioni rendmester, az általam igen tisztelt Vaverid Alaster parancsára nem indultak a bestiák üldözésére.



Mindannyian haraggal és bosszúvággyal szívünkben követtük félvér nyomolvasóinkat, akik egy biztosabb, kevesebb harcot és halált ígérő utat kutattak a végeláthatatlan ősrengetegben.

A Tinolok legnyugatibb vonulatait a térképek hatalmas egybefüggő erdőségként jelölik, s nem véletlenül. A tengerparton még óriási cédrusokkal és fenyőkkel borított vidék lassan ereszkedik kelet felé, patakokkal, folyók sokságával táplálva a part menti dombságtól távolodva egyre mélyebben fekvő területek mocsaras rengetegeit. Nyomolvasóink csupán négynapnyi kerülőt terveztek, hogy Abserontól északkeletre majd ismét a régi kyr birodalmi úton folytassuk utunkat. Nem rajtuk múlt, hogy irányt tévesztettek.

Az Elátkozott Vidék elemésztette már e földeket. Nem csak, hogy a delejtű lett hasznavehetetlenné, térképeink fabatkát sem értek a folytonosan változó, alakuló táj miatt. Hol patakmedrek, hol csontszín romok bukkantak elő a ködből, hol egész dombhátaknak veszett nyoma az éjjeli pihenők alatt is.

A Krad teremtette fény, a tudás megcsúfolásának volt ez az órája. Minden alakult, elmállott köröttünk, s bölcsességünknek, tapasztalatainknak nem vehettük semmi hasznát.

Először az éhség jött, majd a rettegés.

Élelmünk a soknapnyi lassú vánszorgás alatt lassan elfogyott, s vadászni sem lehetett az állandó köd és az állatok hiánya miatt. A patakok medrében csordogáló víz vasízű volt, mintha csatát vívnának valahol fentebb a folyócska mellett, és a vízbe ömlő vér festené meg a habokat.

Persze sosem találtunk semmit.

Sem élőt, sem holtat.

A víz azonban valószínűleg mérgezett lehetett, mert alig egy nap múlva majd kéttucatnyian fordultak ki közülünk a nyeregből. Imáink ugyan meghallgatásra találtak, és társaink támolyogva, vagy lovaik nyakába borulva, de jöttek tovább, mégis gyengébbek lettünk vagy kéttucatnyi karddal, tíznél is több lovaggal.

Szerencsére az elátkozott vadon nem támadt ránk; agyarakkal, karmokkal legalábbis nem.

Egy héttel ezelőtt jöttek az első nagyobb esők és viharok. Két napra rá pedig utolért minket végzetünk. Nem láttunk sokat a ránk szakadó jégverés és villámlás közepette, de mintha rianás futott volna végig az égbolton, és a hasíték a földig ért. Csak a lovam érzékeiben bíztam, amikor nekiereszttettem a gyeplőt, és menekülni kezdtünk a bíborszín villámokkal közelítő vihartölcsérhez hasonlatos fergeteg elől. Nem tudom, hogyan keveredtünk ki a jégverésből, és hogyan kerültük el a sötétben száguldva a mellettünk elsuhanó fák törzsét. Valószínűleg csak hű hátasomnak köszönhetem, hogy nem végeztem törött tagokkal az erdőben.

Sosem voltam gyáva, de annak a viharnak a torkában a semmi szele zúgott, és más korok szirénjei énekelték csábító dalukat. Menekülnöm kellett, mert ez ellen a jelenés ellen nem volt penge, mi használt volna.

Nem tudom, miként, de elvesztettük néhány társunkat a viharban. Nyolc ló nyerge árválkodik üresen, és mi még az arcukat sem tudjuk felidézni, a neve se jön szánkra azoknak, akiket elnyelt az örvény. Csak remélhetjük, hogy csupán nyolcan voltak, mert nem emlékszünk rájuk, és lovaik szerszámáról is eltűntek a címerek.

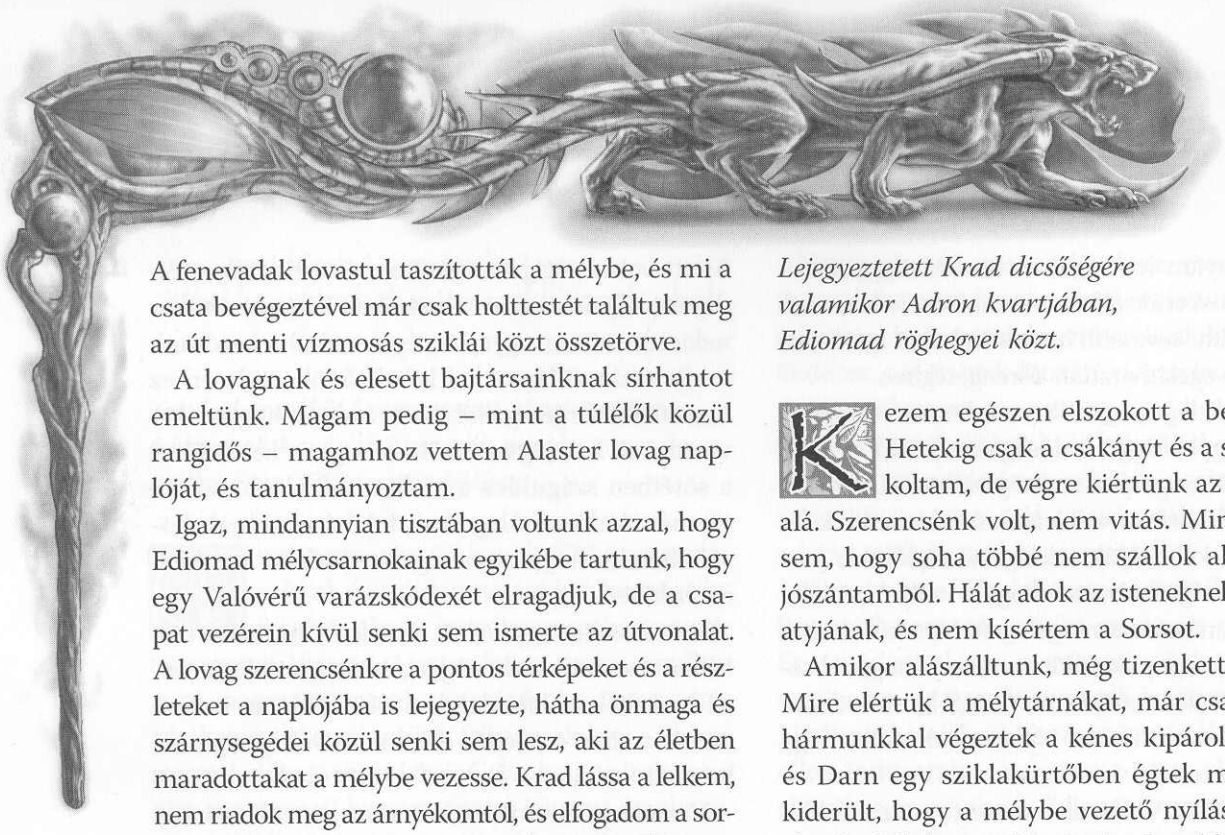
Alaster lovag imára parancsolt minket, pedig mentünk volna magunktól is, amikor a szertartási ének első hangjai felcsendültek. Imádkoztunk urunkhoz, istenünkhöz, hogy minket ne nyeljen el a feledés, s hogy megéljük a holnapot.

Magam ifjú feleségemet és apró leánygyermekemet, Illyart hagytam a Kalandozók Városának falai közt, biztonságban. Remélem, megőrzik emlékemet. Remélem, Illyart nem ragadja magával a semmi örvénye, ha én megszűnök létezni, és szerelmes óráim kedvesemmel semmivé fakulnak.

Krad akaratából lejegyeztetett
Alborne tercének második havában,
valahol a Tinolok nyugati vonulatától északra.

Az elmúlt hetekben nem volt sem időm, sem lehetőségem, hogy bármit is lejegyezzek útinaplómba, pedig ez kötelességem volna. Ma mégis kénytelen vagyok megtenni, és pihenőt vezényelni addig enyéimnek.

Krad nevében a mai napon átvettem kicsiny, egyre fogyatkozó seregünk vezetését Alaster lovagtól. Az erioni rendház nagymesterét a minket üldöző orkok utolsó rohama sodorta el mellőlünk.



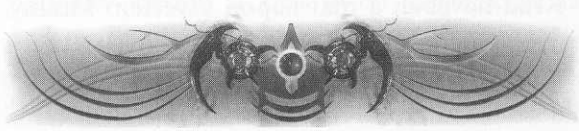
A fenevadak lovastul taszították a mélybe, és mi a csata bevégeztével már csak holttestét találtuk meg az út menti vízmosás sziklái közt összetörve.

A lovagnak és elesett bajtársainknak sírhantot emeltünk. Magam pedig – mint a túlélők közül rangidős – magamhoz vettem Alaster lovag naplóját, és tanulmányoztam.

Igaz, mindannyian tisztában voltunk azzal, hogy Ediomad mélycsarnokainak egyikébe tartunk, hogy egy Valóvérű varázskódexét elragadjuk, de a csapat vezérein kívül senki sem ismerte az útvonalat. A lovag szerencsénkre a pontos térképeket és a részleteket a naplójába is lejegyezte, hátha önmaga és szárnysegédei közül senki sem lesz, aki az életben maradottakat a mélybe vezesse. Krad lássa a lelkem, nem riadok meg az árnyékomtól, és elfogadom a sorsot, mit rám kiszabott, mégis pillanatokig eljátszottam a gondolattal, hogy a naplót a mélybe vetve, az utat nem ismervén hazavezetem enyéimet. Tettem volna ezt azért, mert amikor a naplóban foglaltakat elolvastam, bizonyossá vált előttem, hogy varázstudók is voltak azok között, akik elvesztek az Elátkozott Vidék átokviharában. Ők lettek volna azok, akiknek szembe kellett volna szállniuk az aquir fenevaddal, és mi csak kíséretüket alkottuk volna.

A fentiek mellett a lovag naplójában szerepelt pár sor azokról a hatalmasságokról is, akik rendházunkat felkeresték és a segítségünket kérték. Ezek az Erionban rejtőző nagyhatalmú varázstudók az idő és a síkok mágiájának nagy ismerői. Ők tudták ki az idők titkát, s ébredtek rá a valóra majd ötven esztendeje. Ők voltak az elsők, akik a Fekete Hold keltét megjövendölték, és az ófajok mágiájának, a sötétség erőre kapásának hírét vették a jövő áramlataiból.

Ahogy azt Alaster lovagnak is elmondták, s amint ő naplójában feljegyezte, a 3690-es évek végén kezdték meg harcukat jelenben és jövőben. Tudták, csak akkor van esélye népeinknek a feléledő ófajokkal szemben, ha megfejtjük mágiájuk titkait, s még időben felkészülünk ellenük. Ezért jöttek el hozzánk, hogy közösen megszerezhessünk egyet az aquir nagyok kódexei, az ómágia titkait rejtő fóliánsok közül.



Lejegyeztetett Krad dicsőségére valamikor Adron kvartjában, Ediomad röghegyei közt.

Kezem egészen elszokott a betűvetéstől. Hetekig csak a csákányt és a sziklát markoltam, de végre kiértünk az istenek ege alá. Szerencsénk volt, nem vitás. Mint ahogy az sem, hogy soha többé nem szállok alá a mélybe jószántamból. Hálát adok az isteneknek és a Tudás atyjának, és nem kísértem a Sorsot.

Amikor alászálltunk, még tizenketten voltunk. Mire elértük a mélytárnákat, már csak kilencen, hármunkkal végeztek a kénes kipárolgások. Viril és Darn egy sziklakürtőben égtek meg, amikor kiderült, hogy a mélybe vezető nyílás egy hőkút aknája. Eskaban pedig vigyázatlanul belélegezte a forró párát, és megégett a tüdeje.

Nem tudom biztosan, de úgy vélem, az itteni népek szántszándékkal vezetik a mélység vizeit, forró páráit és mérgező miazmáit a külső, felszínre vezető barlangokba, hogy elriasszák a behatolókat. Miután elértük a felső-ediomadi szolganépek törzseinek szálláshelyét, megváltozott a sziklarengeteg: a halálos veszedelmek átadták helyüket a mélység szépséges csodáinak. Hatalmas sziklatűk, álló és függő cseppkövek, világítókristályok szegélyezték utunkat a hatalmas csarnokokban. Égett, kránkőtől bűzlő tagjainkat és öltözékünket a hideg, édes vizű barlangi patakokban mostuk tisztára, és pár igen finom, sápatag folyami rákkal is kiegészítettük sovány készleteinket.

A csend és a békesség hona volt ez. Miután a fohászaink gyújtotta szentelt fény hideg lángjainak világosságánál átkutattuk az itteni barlangtermeket, megpihentünk. Álmainkat istenünk, Krad vigyázta, s mindannyian aludtunk váltásokban legalább fél napot, mielőtt alászálltunk abba a régióba, ahol már nem csak a szörnyek szolganépeinek őrjárataival találkozhattunk. Szükség is volt az erőnkre, mert Ediomad szolgafajzatai nem is oly hitványak, és nem is annyira ostobák, mint ahogy egyes északi kalandozók és tudós fők megemlékeznek róluk.

Mi egy vaytass népének nevezett apró, barlangi körülményekhez alkalmazkodott gyíklények alkotta törzsszövetség területén léptünk a mélytárnákba. Ezek a fajzatok az erioniak jegyzetei szerint orkokkal,

a *Fadöntők* törzsével állnak kapcsolatban, a felszínről, és igen nagyszámú rabszolgát tartanak a hatalmas gombaültetvényeiken: leginkább embereket. E leírás kapcsán támadt az ötletünk, hogy mi magunk is elvegyülhetnénk a rabszolgák százainak sokaságában, és kiismerve a terepet, talán a Valóvérű lakhelyének, a Belső Csarnokoknak a közelébe is juthatunk, valamiféle munka ürügyén.

Persze egyikőnk sem volt még rabszolga, nem tudtuk mire vállalkozunk. Fegyvereinket, páncéljainkat elrejtettük, és mi is csatlakoztunk a hatalmas sokadalomhoz, amely minden nap kezdetén elindult az óriási ültetvényekre, majd este megtért onnan. Senkinek sem tűnt fel jöttünk. A félhomályban robotoló sokaság tagjai őriztek ugyan valamit a felszínen hagyott életükből – dalokat, meséket, szokásokat –, azonban jó részt már idelent születtek a mélyben, így nem is nagyon érdeklődtek a világ dolgai felől. Úgy vélték, mi is csak egyek vagyunk a csak gondot és veszélyt jelentő felvilágiak közül, akiktől jobb, ha távol tartja magát az ember. A felügyelők mindig ezeket az újakat jelölték ki a legveszedelmesebb, legalantasabb munkára, hogy megtörjék őket.

Az itteniek számára ez a pár hatalmas sziklacsarnok jelentette a világot, és kis távlatokhoz szokott elméjüknek ez bőségesen elég volt. Nem kérdeztek sokat, és amikor látták, mi is kivesszük részünket az izomszakasztó munkából, és nem lökdössük el a sorból a nálunk gyengébbeket sem az ételosztáskor, megbékéltek velünk. Napokba tellett, mire páran annyira megkedveltek minket, hogy segítettek szállásunkat is felverni, a maguk viskói mellett az itteni uszadékfából és gombaszárakból. Elmeséltük nekik ugyan, hogy hogyan, és miképp ragadtak el minket az Anublien-tóvidék mellől az orkok, de nem voltak túl kíváncsiak. Szerintük a felvilágról álmodozni ostobaság. Utoljára is, amikor valami Zászlóháború ürügyén kalandozók jártak erre, és fellázították a nagyapáik idejében a rabszolgák sokaságát, abban sem volt köszönet. Az embernépek seregei nem jöttek, a Korcsok viszont igen. Kíméletlen volt a megtorlás, az öldöklésnek csak az vetett véget, hogy nem akarták legyilkolni az összes munkaerőt, s ezáltal elapasztani a bányák ezüst, arany és mithrillfolyamát. Kellett a sok kincs a hadisarcra, és erre majd egy évtizeden át, nap mint nap emlékeztettek is korbáccsal mindenkit a felvigyázók. Így aztán lassan még a lázadás gondolatát is kiölték az itteniekből. Mindenki számára nyilvánvalóvá tették, hogy a béke és a szorgos munka kevesebb fájdalmat és több élelmet jelent.

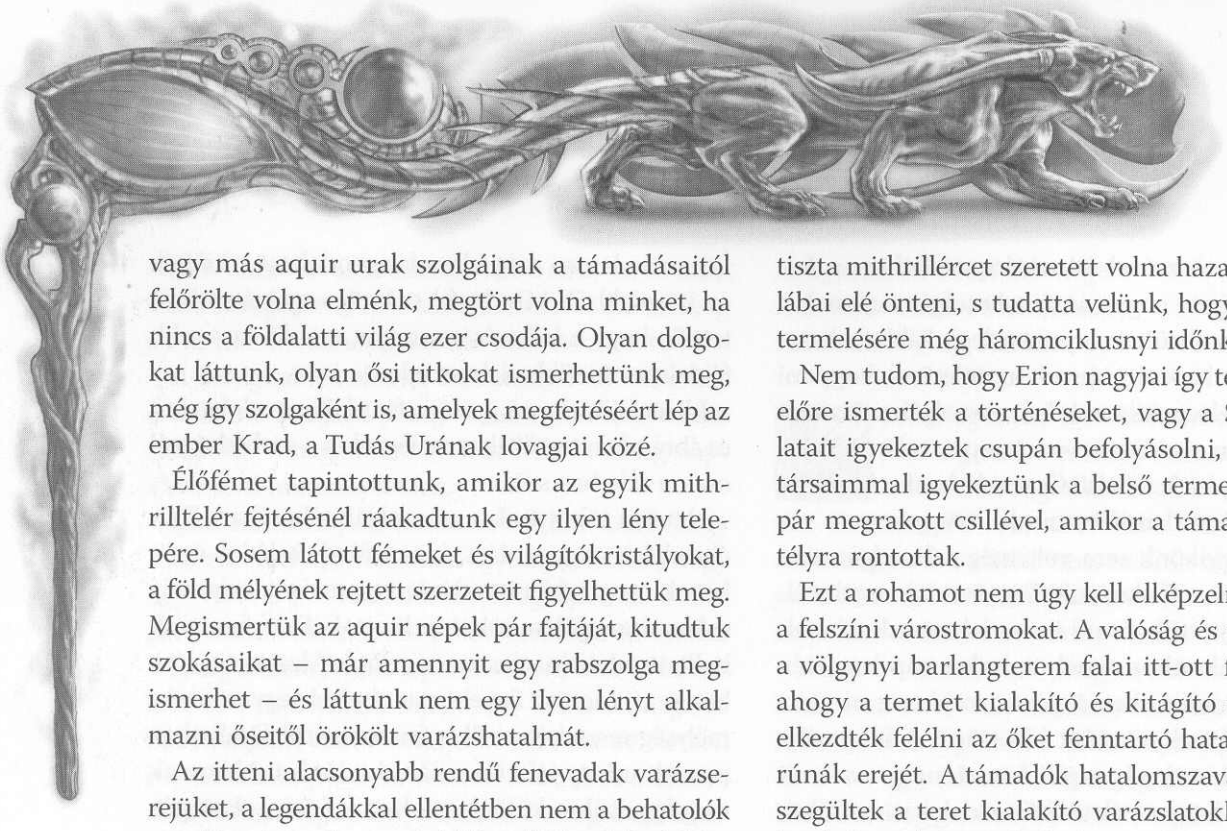
Idelent jöttem rá igazán: fennkölt gondolatokat és ábrándokat a tökéletes világról és a szabadságról csak a tele has szül.

Heteket töltöttünk a rabszolgák táborában. Túléltünk két nagy omlást, és az ilflind családok egyikének megtorló támadását is, amelyet valamely rokonuk megölése miatt indítottak. Ezerszer meghalhattunk volna, ha nincs velünk Alaster naplója, benne az erioniak figyelmeztetéseivel, jegyzeteivel a mélység veszedelmeiről és fenevadjairól. De életben maradtunk és jól kihasználtuk időnket. Nemcsak megfigyeltük a különböző Korcs fajok sokaságát, a vaytassok szomszédjait, de elsajátítottuk szokásaikat, és Krad fohászainak segítségével térképeket rajzoltunk, és az itteniek egyszerű földmélyi nyelvét is hamar elsajátítottuk.

Mire eljött az idő, már készen álltunk tervünkkel. A helyiektől megtudtuk, hogy a Valóvérű, legfőbb urunk, Thrak'soror palotája a mithrilltelérek közelében, egy hatalmas barlangcsarnokban áll. Onnan tudták, hogy félévente cserélték a bányák fejtőmunkásait az ültetvényeken magukat kipihent rabszolgákra, és ilyenkor oda és vissza is egyszer átterelték őket egy hatalmas, völgynyi csarnokon, amelynek túlvégén, nem messze a bányáktól állt a valóvérű kastélya.

Életerős, a páncélviseléstől dagadó izmú szolgákként az elsők közt választottak ki minket a bányászok közé. Sajnos egyikünket, Oerset nem ide, hanem az egyik föld alatti folyón emelt gáthoz vezényelték, mert az ottani rézmalom elakadt, és a vadak valahonnét megneszelték, hogy szerencsétlen barátunk ért a különféle építményekhez. Biztosan akkor figyelhettek fel rá, amikor a gombaszárító állványzatok javításánál segédkezett. Új ruhát kapott, és az egyik felügyelőnk még meg is jegyezte, milyen szerencsés, mert ha jól végzi dolgát egy asszonyt is adnak mellé és porontyai is lehetnek; majd magukkal hurcolták. Soha többé nem láttuk.

A bányában heteket töltöttünk el. A szűk helyen végzett, életveszélyes munka, a folyamatos rettegés a vízbetörésektől, az ellenséges föld alatti népek,



vagy más aquir urak szolgáinak a támadásaitól felőrölte volna elménk, megtört volna minket, ha nincs a földalatti világ ezer csodája. Olyan dolgokat láttunk, olyan ősi titkokat ismerhettünk meg, még így szolgaként is, amelyek megfejtéséért lép az ember Krad, a Tudás Urának lovagjai közé.

Élőfémet tapintottunk, amikor az egyik mithrilltelér fejtésénél ráakadtunk egy ilyen lény telepére. Sosem látott fémeket és világítókristályokat, a föld mélyének rejtett szerzeteit figyelhettük meg. Megismertük az aquir népek pár fajtáját, kitudtuk szokásaikat – már amennyit egy rabszolga megismerhet – és láttunk nem egy ilyen lényt alkalmazni őseitől örökölt varázshatalmát.

Az itteni alacsonyabb rendű fenevadak varázserejüket, a legendákkal ellentétben nem a behatolók megfékezésére, hanem inkább a föld méhének kincseinek megszerzésére fordítják. Hatalmas folyókat terelnek el sziklapadok és falak átformálásával, vagy épp új szakadékokat nyitnak, hogy a vájárok az ércekhez férhessenek. Az egymással való viaskodás és ármánykodás hatalmasságaik előjoga. Alattvalóiknak elő kell teremteni a megkívánt mennyiségű aranyat és egyéb fémeket, hogy uraik fizethessék a hadisarcot és felfegyverezhessék seregeiket. Nem fecsérelhetik uraikhoz képest csekélyke hatalmuk a rabszolgák vagy ellenfeleik megfékezésére.

Nem tudni, honnan szerezték a tudásukat az erioni varázstudók, de mostanra már megbizonyosodtunk arról, hogy pontosan tudták, hová küldenek minket, és a megbízottaik ismerték és értették az aquir mágia titkait, s hogy ellenfelei lehettek volna a Valóvérűnek. Még az Alasternek szánt útmutatásaik is, amelyeket a lovag naplójába lejegyzett, oly részletesek voltak, hogy nem csak az aquirok különböző fajtáit és képességeit azonosíthattuk, de mágiájuk pár titkába is beavatást nyertünk. Megtanultuk, hogyan lehet védekezni ellenük – még ha csak pillanatokig is.

Sokáig vártunk a megfelelő pillanatra naphosszat görnyedve a bányákban, de türelmünk meghozta gyümölcsét. Igaz, csupán nyolcan maradtunk, mire eljött a pillanat. Az egyik szomszédos föld alatti birtok ura rontott rá seregével a Valóvérű kastélyára. Leghatalmasabb Gazdánk, ahogy a Szolgák és a Korcsok nevezték, már hetek óta távol volt, és csak napok múltán várták hazatértét. Ezt onnan tudjuk, hogy a fejtésvezető még legalább tizenkét csillényi tiszta mithrillércet szeretett volna hazatérő urunk lábai elé önteni, s tudatta velünk, hogy ennek kitermelésére még háromciklusnyi időnk van.

Nem tudom, hogy Erion nagyjai így tervezték, és előre ismerték a történéseket, vagy a Sors áramlatait igyekeztek csupán befolyásolni, de mi épp társaimmal igyekeztünk a belső termek egyikébe pár megrakott csillével, amikor a támadók a kastélyra rontottak.

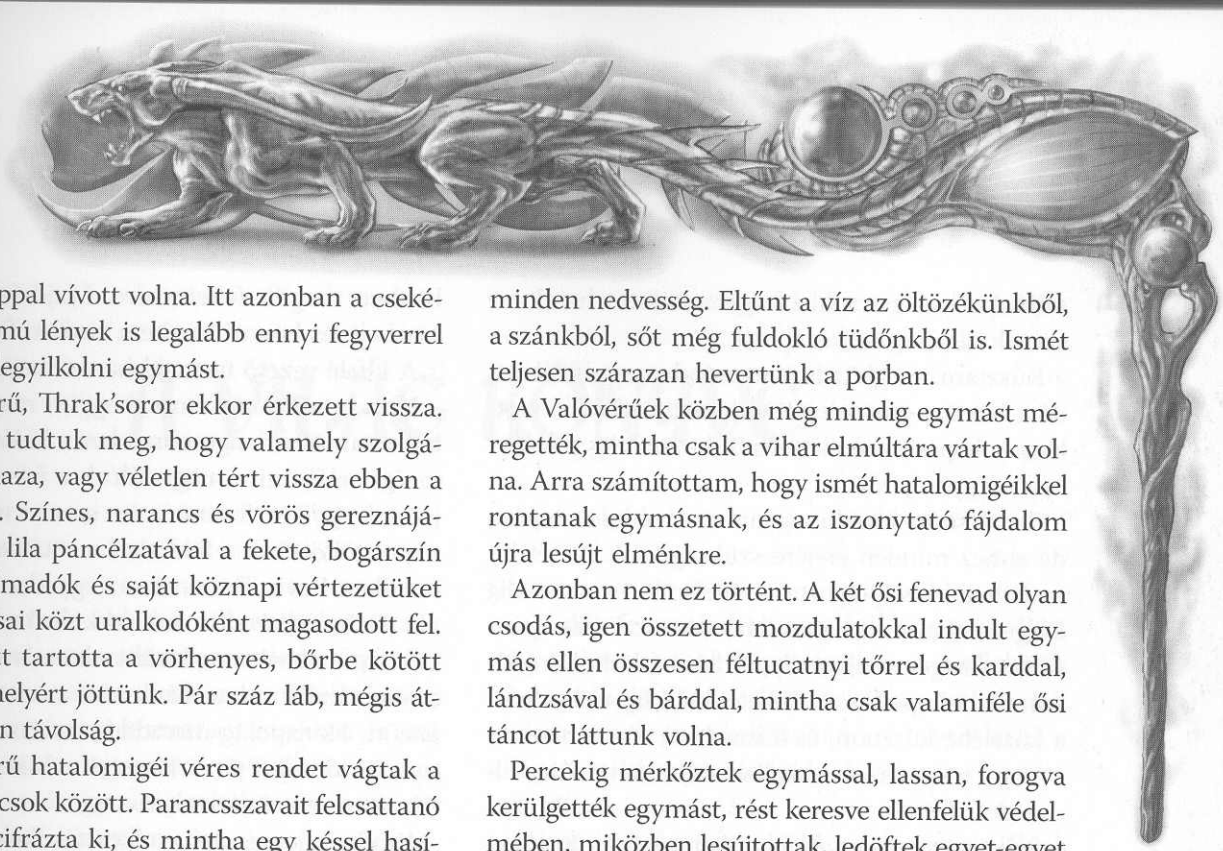
Ezt a rohamot nem úgy kell elképzelnünk, mint a felszíni várostromokat. A valóság és vele együtt a völgynyi barlangterem falai itt-ott felizzottak, ahogy a termet kialakító és kitágító térbűbájok elkezdték felélni az őket fenntartó hatalomigék és rúnák erejét. A támadók hatalomszavai szembeszegültek a teret kialakító varázslatokkal és igaz, kezdetben alulmaradtak, de a védművek szövedéke felfeslett.

Hét társammal együtt a csillék között igyekeztünk elrejtőzni, mialatt, lassan három hónapja először, megidéztük istenünk hatalmát. Krad hatalma óvott meg minket, mikor megérkeztek támadóink.

A barlang bányák felőli végében megszűnt a tértágító igék hatása, és a vágatok, a hasadékok eltűntek az eredeti alakját visszanyerő gránitfal rándulásában. A rabszolgák, a Korcsok és szolgafajok sokasága szétmorzsolódott a sziklák között. Kisajtolt vérük vékony patakokban zubogott fel az újonnan kialakult barlangfalból. Mindenfelé az elpattanó, formáját kereső gránitpadozat darabkái repkedtek a légben. Egy szilánk olyan erővel találta telibe a palota kapuboltíve alatt álló csillét, hogy amaz darabokra hullott, és szétrepülő darabjai és szállítmánya agyonsújtotta a mögötte fedezéket keresőket.

De a legrosszabb csak ez után következett. A Korábbi bányák helyén ismét megmozdult a tér, hasonlóképpen, mint ahogy mi magunk is a dézsában ülve gyorsan lefelé mozgatva kezünket, örvényeket kelhetünk. Több helyen, mintha a távolba igyekeztek volna nyújtani a világot elkínzott vajúdásba kezdett a valóság. De csak egy pillanatra, majd megnyíltak a kapuk. A támadó Korcsok a sötétségből rontottak elő.

Mi tovább rejtőztünk, és a mélység fenevadjai egymásnak rontottak. Sosem láttam még elfszabású lényt, aki egyszerre hat pengével, két kézzel,



és négy csáppal vívott volna. Itt azonban a csekélyebb hatalmú lények is legalább ennyi fegyverrel igyekeztek legyilkolni egymást.

A Valóvérű, Thrak'soror ekkor érkezett vissza. Azt sosem tudtuk meg, hogy valamely szolgája hívta-e haza, vagy véletlen tért vissza ebben a pillanatban. Színes, narancs és vörös gereznájával, zöld és lila páncélzatával a fekete, bogárszín páncélos támadók és saját köznapi vértezetüket viselő Korcsai közt uralkodóként magasodott fel. Baljában ott tartotta a vörhenyes, bőrbe kötött könyvet, amelyért jöttünk. Pár száz láb, mégis áthidalhatatlan távolság.

A Valóvérű hatalomigéi véres rendet vágtak a támadó Korcsok között. Parancsszavait felcsattanó hangokkal cifrázta ki, és mintha egy késsel hasítottak volna a levegőbe. A tér derékmagasságban meghasadt a ellenfelei között, és minden, ami e vonal felett volt, hirtelen egyetlen pontba igyekezett csavarodni valahol az ellenséges sokadalom közepén. A valóság semmihez sem hasonlító dübörgő kakofóniával vonaglott. A Korcsok üvöltöttek kínjukban, ősi vérük egy ideig megvédte őket, majd a hitványabbak közülük a falhoz csapott dinnye hangjához hasonlatos zajjal hasadtak szét.

Az ellenfél harcosai között csak nehezen lehetett észrevenni a másik Valóvérűt. Igaz, tőlünk majd kétszáz lábnyira emelkedett fel elhulló harcosai között, mégis megéreztük hatalmát, ahogy éles hangon felrikoltva csendet teremtett maga körül. Gondolataink megfagytak, fejünkbe iszonyatos fájdalom hasított, és azonnal megsüketültünk mind. Társaim egyetlen hallható hang nélkül hörögve, szemeiket forgatva hevertek a felborult csillék között. Józan eszünket csakis Krad óvhatta meg. A korábban megidézett tértorzulás egyetlen hatalmas dörejjel simult ki, és halt el minden más hatalomige. A hirtelen beállt csendben a felgyülemlő mágikus esszencia okozta vihar lassan gomolygó felhőket képzett az alig száz láb magas barlangmennyezet alatt, és eleredt az eső. Hihetetlen volt, ahogy a padlón heverve fuldokoltunk a hirtelen beállt felhőszakadásban.

A tagjaink nem engedelmeskedtek, és nem voltunk képesek felemelkedni. A fulladástól csak az mentett meg minket, hogy hirtelen jött mágikus vihar ontotta esővíz olyan gyorsan tűnt el, ahogy érkezett. Pillanatok alatt, mintha elpárolgott volna minden nedvesség. Eltűnt a víz az öltözékünkből, a szánkból, sőt még fuldokló tüdőnkből is. Ismét teljesen szárazan hevertünk a porban.

A Valóvérűek közben még mindig egymást méregették, mintha csak a vihar elmúltára vártak volna. Arra számítottam, hogy ismét hatalomigéikkel rontanak egymásnak, és az iszonytató fájdalom újra lesújt elménkre.

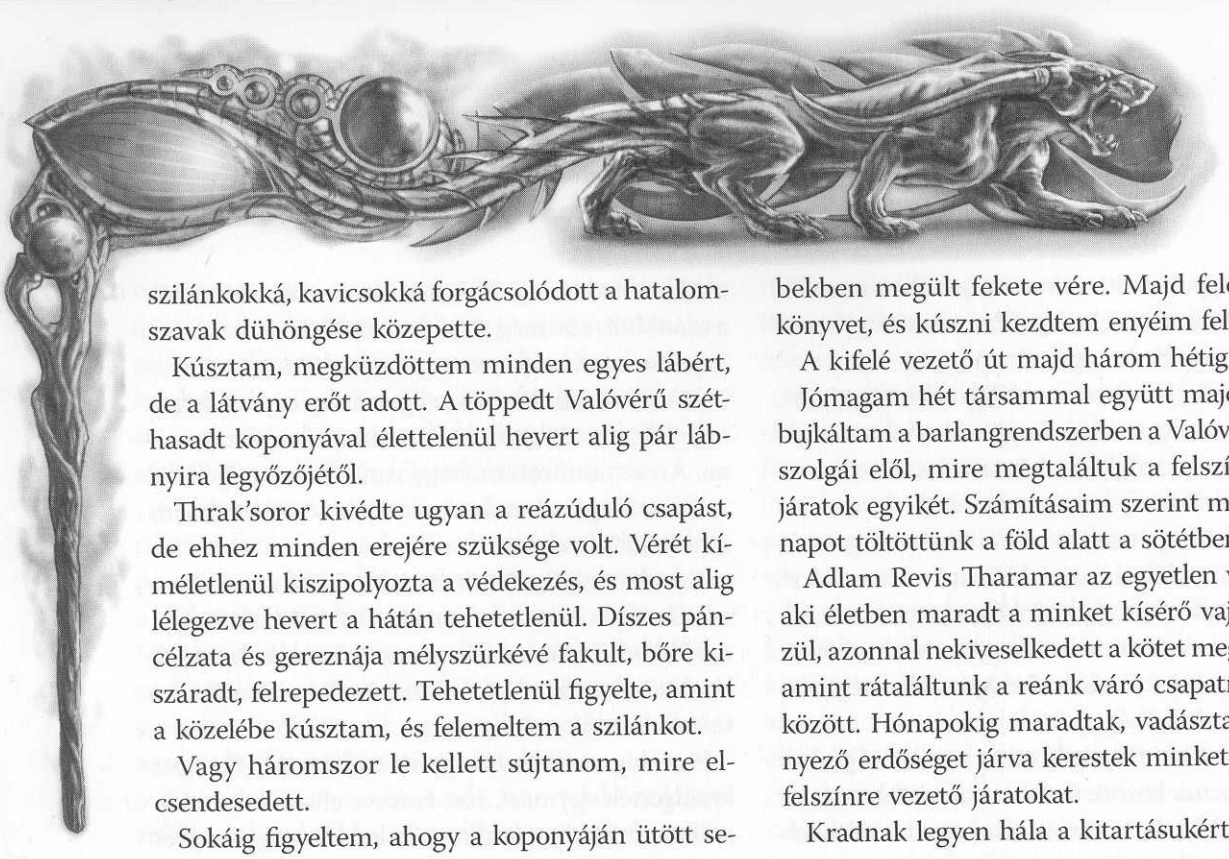
Azonban nem ez történt. A két ősi fenevad olyan csodás, igen összetett mozdulatokkal indult egymás ellen összesen féltucatnyi tőrrel és karddal, lándzsával és bárddal, mintha csak valamiféle ősi táncot láttunk volna.

Percekig mérkőztek egymással, lassan, forogva kerülgették egymást, rést keresve ellenfelük védelmében, miközben lesújtottak, ledöftek egyet-egyet a köröttük hangyaként rajzó Szolgák és Korcsok közül.

Gazdánk töppedt ellenfele azonban lassulni kezdett. Bőrből és húsból formált páncéljának felszínébe égetett jelek kékesen izzottak fel, majd lángra lobbantották a szövetet. Mintha lángok nélküli tűz emésztette volna el vértezetét. Ekkor szólt ismét Thrak'sororhoz. Igéi nyomán meghullámzott a tér, és a gazdánk teste köré csomózott erők birokra keltek a mágiával. A kőpadozat a lábuk alatt robbant apró szilánkokká, ahogy a varázs megcsavarta és meggyűrte a gránitot. Pengeéles repeszek repkedtek mindenfelé. A kődarabok mindkét Valóvérű testét feltépték, azonban, amíg Thrak'sorornak a páncélja hasadozott fel, addig ellenfelének testén nyíltak sebek, és egyik hatalmas szemében is kihunyt a fény, ahogy egy éles szilánk beléfúródott.

A harc talán csak pillanatokig tartott, és hamar dőlt el. A töppedt törpe miután vesztét érezte, igyekezett minden erejét egyetlen bűvigébe csomózva agyonsújtani gazdánkat. Szájnyílásain és orrán át is dőlt a vére, mintha saját belsőségeit üvöltötte volna a világba. Meghasadt a tér és az idő. Nem értettem, mégis tudtam, bizonyosabb voltam benne, mint bármi másban az életemben, hogy az összeaszott apró szörnyeteg megtagadta ellenfele létezését a világban. Olyan ige harsant fel, amely kioltotta a fényt, az értelmet és megölte a gondolatot. A semmibe hullottam.

Később, mikor magamhoz tértem már, kúsztam. Biztos Uram vezette kezem, amikor arra a darab mithrillre találtam. Szinte minden más apró



szilánkokká, kavicsokká forgácsolódott a hatalomszavak dühöngése közepette.

Kúsztam, megküzdöttem minden egyes lábért, de a látvány erőt adott. A töppedt Valóvérű széthasadt koponyával élettelenül hevert alig pár lábnyira legyőzőjétől.

Thrak'soror kivédte ugyan a reázúduló csapást, de ehhez minden erejére szüksége volt. Vérét kíméletlenül kiszipolyozta a védekezés, és most alig lélegezve hevert a hátán tehetetlenül. Díszes páncélzata és gereznája mélyszürkévé fakult, bőre kiszáradt, felrepedezett. Tehetetlenül figyelte, amint a közelébe kúsztam, és felemeltem a szilánkot.

Vagy háromszor le kellett sújtanom, mire elcsendesedett.

Sokáig figyeltem, ahogy a koponyáján ütött sebekben megült fekete vére. Majd felemeltem a könyvet, és kúszni kezdtem enyéim felé.

A kifelé vezető út majd három hétig tartott.

Jómagam hét társammal együtt majd egy hétig bujkáltam a barlangrendszerben a Valóvérű dühödt szolgái elől, mire megtaláltuk a felszínre vezető járatok egyikét. Számításaim szerint majd hét hónapot töltöttünk a föld alatt a sötétben.

Adlam Revis Tharamar az egyetlen varázstudó, aki életben maradt a minket kísérő vajákosok közül, azonnal nekiveselkedett a kötet megfejtésének, amint rátaláltunk a reánk váró csapatra a hegyek között. Hónapokig maradtak, vadásztak és a környező erdőséget járva kerestek minket, figyelték a felszínre vezető járatokat.

Kradnak legyen hála a kitartásukért.

A VILÁG KÖNYVE

Furcsa, de abból a pillanatból nem sok minden maradt meg, amikor először kezembe vehettem a könyvet. Törött karom fájdalma iszonyatosan kínzott ott és akkor, és csupán ennyi maradt meg emlékeimből, illetve az átkos fóliáns érintése: langymeleg volt és érdes, mint egy kövön sütkérező tűzszalamandra.

Az efféle irományokat az ember általában lassan, óvó jelek sokaságának felrovása után kezdi csak lapozgatni. Nekem ott nem volt ennyi időm, mert a fiatal lovagnak, Ascaron din Laerisnak, akit csak utunk elején ismertem meg, válaszokra és önigazolásra volt szüksége. Láttam rajta, hogy retteg a kudarctól, hogy talán nem a nekünk kellő kötetet szerezték meg, s hogy társai hiába vesztek oda.

Igyekeztem volna megnyugtatni, hogy Erion nagyjai minden bizonnyal előre látták az eseményeket, s nekünk sikerrel kellett járnunk; mert ez volt a rendelés, ez volt megírva a sors könyvében. De ezt nem mondhattam el. Nem mondhattam el Pyarron romlatlan szívű bajnokának, hogy mestereim elfogadható veszteségnek vélték lovagok tucatjainak vesztét, ennyi halált. Elfogadhatónak, mert nem kívántak tovább kutakodni a lehetséges jövők közt, hogy megtalálják a kevesebb szenvedéssel és halállal járó ösvényt. Talán féltek. Féltek attól, hogy megzavarnak valamit, hogy összekuszálják a fonalakat és nem lesz újabb lehetőségük.

Most már tudva mi történt az elkövetkező hónapokban, magam is soknak vélem az áldozatot, mégis helyesnek, amit Erion nagyjai tettek. Ezt kellett tenniük.

Így aztán inkább nekiálltam megfejteni a könyv jeleit. Csekély előkészülettel, de lapjaiba pillantottam és megbabonázott a rengeteg tudás, mit benne leltem; mert nem egyszerű fóliáns volt ez, hanem annál jóval több. Inkább úgy nevezném: tudástár. Nekünk pedig erre van szükségünk, jobban, mint bármire; mert ahhoz, hogy szembeszállhassunk az új idők fenevadjaival, meg kell értenünk őket, meg kell ismernünk képességeiket. A gondolataik közé, a lelkükbe kell férkőznünk, hogy tudjuk, mit miért tesznek. Meg kell tudnunk, hogyan látják a világot, miképp gondolkodnak rólunk, mit várnak tőlünk.

Mi az, amitől rettegnek? Mi az, ami miatt félnek az új korok gyermekeitől?

Mert valahol belül retteg mind a fajtánktól, az új időktől.

Ehhez azonban tudnunk kell mindenek előtt, hogy honnan jöttek, és hová tartanak.

Ezért kellett megszereznünk a Valóvérű kincsét.

Ezért hatalmas szerencse, hogy a sors a kezünkre játszott, és a kötet éppen az alábbi oldalakkal vette kezdetét.

A Kezdetről

...A Fekete Hold visszatért. Az ázalagok és az utódok pedig nem is sejtik, mert még a látóhatár alatt rejtekezik, s csak a hozzám hasonlók érzik bűvös hatalmát.

Új Kor jön, új világ. Új erő éled. Még akkor is észrevenném a változást, ha nem lennék a Titkos Igék ismerője, még akkor is, ha a káosz ezen alkotása nem jött volna el hozzám. Érzem, hogy a páncél már nem az én hatalmamból él. Látom, ahogy az ő-én formálja a valóságot körülöttünk, ahogy lassan növekszik, hogy helyet adjon nekem. Nekem, mert fejlődöm, alakulok.

Oly régen volt már, hogy nem is emlékszem, milyen eltelni az erővel, s a leghatalmasabb Igéket zengeni, újra meg újra, félelem, sorvadás nélkül.

Oly régen nem hangzottak már fel az Idő Igéi teljes valójukban, hogy évtízezredek óta csupán torz korcsokat nemzettem, s hoztam a világra anyagból formált önnön-valóm hasonmásait ejtve teherbe,



hogy ellenségeim nehogy lesújtsanak rám, míg az igaz, új élet elszívja erőm, hogy világra küzdhesse magát. Oly régen. Túl régen.

Fakó szemem lassan ismét kékes színt ölt, s torz, elsorvadt tagjaimba is erő költözik. Korok óta nem éreztem ehhez foghatót, ahogy ismét, újra vedleni kezdek, a dekádban immáron másodszorra levetve ő-énemet, páncélomat, hogy az Idő leghatalmasabb Igéivel zárjam ki nap-pillanatokra létezésemből az ő valóságukat, míg újra fényes-keménnyé válik, mi évezredekig kopott fekély volt csupán.

A vértezet is alakul, már nem tartja testem, nem védelmezi, kiegészíti csupán. Már nem pajzs, hanem dárda, öröklét-penge, mit ellenfeleimnek szegezhetek, már nem börtön... társ.

Talán őt is megajándékozom egy utóddal, s majd együtt formáljuk a testem-testéből születő új lényt.

Teremteni, alkotni vágyok, mielőtt megnyilatkozom nekik, a fényben járóknak, mielőtt szembeszállok ellenfeleimmel.

Talán az Idő Igéivel alkotok valóságokat mint egykoron, melyben életet adok gyermekeimnek, hogy sokasodjon, szaporodjon fajtánk. Most, hogy nem kell küzdeni a csekély csermelyekért, melyek ereje híján elsorvadnánk, itt az ideje, hogy többen legyünk, hogy ne csak ő-énemnek, de egy hozzám hasonlónak is gyermeket nemzzek, s magam is gyermeket szüljek, hogy ismét mi uraljunk mindent a három hold alatt.

Időt ajándékozok majd sarjaimnak, hogy felnövekedhessenek. Melléjük pedig tanítót adok, hogy ő nevelje őket, s én e tehertől szabadulva magam óvhassam időnkből idejük óra-évezredeit, míg erőben, s tudásban felnőnek hozzám, hogy együtt zenghessük a Teremtés Igéit, formálhassuk a világot, melyet a most-népektől megöröklünk majd.

Eddig csupán trófeának szántam a káosz e teremtményének bőrébe égetett jeleket, mikkel gondolataim lejegyeztem, de most már eszközöm lesz. Ő lesz a Krónikás-tanú, ki egyik énemmel bejárja a Síkokat egy most-pillanatnyi évezred alatt, s lejegyez mindent, mit majd látunk, s megismerünk, s mit enyéimnek tudnia kell a Teremtés műveiről.

A Krónikás persze nem maradhat most-alakjában, sem semelyik másikban, mely veszélyes volna. Jelek tárháza lesz, tudás rejteke, alakváltó-emlékezet, mely olyanná formálja önmagát, milyenné a tudást óhajtó fajzat akarata kívánja.

Szólok hozzá, s másvilági lelke szűkölve emésztődik, alakul, pusztul, hogy helyt adjon valami újnak, bölcs-engedelmesnek. Tudása, ellopott lelkeinek ereje az új alakba áramlik, s én elrendezem ismét. Olyanná teszem, hogy értő-enyéim tudják és lássák, mit magában rejt.

Tapasztalata még csekély, de én útra kelek pillanat-évekre az új időben, mit Igéim teremtenek, hogy időtlen bejárhassam a Síkokat.

Igéim még mindig a Síkokon zengenek, de már előttem hever az új alak, s lassan kezemhez idomul. Óvatosan, féltőn szívja magába tudásom az Idők Előtt Létező Korokról, a nyelvről, mely vesztét okozta, s melytől sarj-gyermekeim, s nemzettjeim is hatalmasak lesznek majd az új időkben. Utolsó jeleim is beleégettem, test-lelkébe, s mostantól csak figyelem, miként lesz tanúja annak, mi körötte történik, s miként válogatja szét a lét-történés szilánkjait, hogy szétválassza a talmitól a valót.

Újra meg újra zengem a bőrébe perzselt igéket, hogy kiforrjon, kiégjen a salak, s csak a tiszta végső igazságok maradjanak.

Új Kor jön, új világ. Ebben én magam is egyetértek ezzel a kortalan fenevaddal.

A fentiek értelmezése közben nem egyszer kellett segítséget kérnem Krad beavatottjaitól bizonyos rúnák és jelek megfejtéséhez, sőt Erionban még az Északi Inkvizítorok Szövetségének könyvesházába is bebocsáttatást nyertem, s igen szívélyesen fogadtak mindannyiszor, ami igen meglepett. Nem rejtettem el előlük az igazságot, minden esetben elmondtam, mit eddig megtudtam a fóliánsból a kezdetről, a Teremtés folyamatáról, azonban egyszer sem neveztek eretneknek, vagy hasonlónak, csupán tudást kértek a tudásért cserébe, az eddig lefordított szövegrészek másolatát. *Lah D'Abbo* bűnbánati máglyájának hamuja még ki sem hűlt, s tanítása, melyet eretnek tannak mondtak még egy évtizede is, mára már inkább kívánatos és kutatandó bölcsességgé vált, mert Thrak'soror állításai egybecsengenek a mártírhalált halt szerzetes tanaival.

A Valóvérű ősfajzat sokat állít, nem kevesebbet, mint hogy az ómágia kora visszatért. Nem kevesebbet jelent ki, mint hogy a Fekete Hold keltével



egy újabb fajháború küszöbén állunk, mely nem oly apró csetepaté lesz csupán, mint az átkos *Manifesztáció* második ébredése. Igazi világégés, melyben, ha jól hiszem, fegyvertelen állunk majd a hatalomszavakkal felvértezett ősi szörnyek ellenében.

Így utólag, mikor e sorokat papírra vetem, már tudom, hogy mi emberek nem vagyunk teljesen készületlenek, s szövetségeseink is akadnak számolatlan. Azonban azt is tudom, hogy a sors tartogat még borzalmakat, s a későbbiekben lejegyzett látomások csupán ízelítőt adnak abból a rettenetből, mit az utánunk jövők majd a Nyolcadkor hajnalának neveznek.

Azonban ehhez élni kell. Túl kell élni mindent, mivel a világ és a sors előhozakodhat. Ehhez azonban tanulni kell, megismerni a világot, melyben léteznünk adatott, s a múltat, melyből okulnunk kell, hogy meg ne ismételjük hibáit.

A Valóvérű is így vélekedhetett, hisz leendő gyermekeinek szánta a Krónikás-tanút, melynek első részében a világ felépítéséről a következőképpen elmélkedett.

A világ kezdetéről

Az Idők Előtt Létező Korokban nem volt semmi, csak az idő. Az idő, mint minden szférák leghatalmasabbika nem teremtetett, csupán létrejött, mikor az erők először megmoccantak. Az eddig tökéletes mozdulatlanságban létező őshatalmakat – nem tudni ki vagy mi –, de kibillentette egyensúlyukból, s az egymásnak rontó energiák változni kezdtek. A változás pedig értelmet adott az időnek.

Az Elsők eljötte előtti korból csupán ezt az üvöltő, semmibe fagyott pillanatot ismerjük. Ennek hidege dermeszt minket jéggé, és ettől veszti létezésünk értelmét, ha addig merészkedünk vissza a lét törvények nélküli semmi-világába, hogy létünk szabályai híján okafogyottan érjen véget a kezdetben. Csupán a pőre lelkünk, mi ilyenkor visszatérhet a Más-ösvény idejének útjáról, s jaj annak, ki igaz síkja való pillanatát nyújtja odáig, hogy beleshessen a Kezdet Korába...

A Teremtés újabb pillanat volt csupán, mikor a semmi-minden örvényét az első lelkek szabályokkal hasították szét kényük-kedvük szerint.

Közülünk, az öregek közül páran úgy vélik, hogy ezek a lelkek nem teremtettek, csupán felfogták a körülöttük lévő világot, és eszmélő új-énjük észlelése szabta meg a mindenség törvényeit.

Én, a Síkok Vándora azonban jól tudom, ez ostobaság.

Az Elsők nem jöttek másképp, csupán lelküket hozták magukkal. Hatalmasok voltak e lelkek, de világunkban, a szabályok nélküli semmiben mit sem értek támasz nélkül. Így önnön-magukat öltötték át az időn és téren, hogy saját létük legyen támaszuk, hogy lelkük szabályai adjanak mércét, utat és módot, hogy teremthessenek. Így a Teremtés műve puszta lelkük mása; érzelmeik, gondolataik, létezésük mintája köszön vissza mindenben, még ha már mostanra oly távol is kerültünk e pillanattól, hogy a sok felhang és harmonikus közt szinte már elveszett az eredeti dallam.

De én ismerem a dalt. Én, a Síkok Vándora jártam ott az időknek hajnalán, az első napkeltekor, és még most is felismerem az Elsők lelkeinek zengő harmóniáját, mely világok százait teremtette. Ekkor még nem volt semmi, a harmónia csak az esszenciában, a Teremtés matériájában zengett, s hang sem volt, csak a lehetőség-pillanat csupán, s így lélek-valójukban, világunkban idéződtek fel a jelek, az igék, s a szimbólumok, melyek minden alkotásnak azóta is egészét jelentik.

Innen, az ősdallamból származnak a Szférák Igéi, a Hatalom, a Teremtés Nyelve. Mind innen. Leszámítva egyet, az Idő Igéit. Mind közül a leghatalmasabbat, mert az bennünk zeng, a folyamatos változásban az első napkelte, az első pillanat-parány óta...

A síkok teremtése egyszerű, omlásszerű pillanat volt csupán, mint amikor egy szikla zuhan a barlangtó síma vizébe. A víztükör egy darabig tudomást sem vesz a beléhatoló kődarabról, még a becsapódás közelében sem fodrozódik a felszín, majd hirtelen egy villanással az egész tavon tovarohannak a hullámok; megzavarva a létezés korábbi rendjét, a mélymagasság, a hang-mozgás újdonságával ismertetve meg az addig dermedt-néma víztükröt.

Az esszencia vágyta a változást, s így a Teremtés hullámai egymással versenyre kelve rohantak végig a Mindenségen, fodraikkal, örvényeikkel síkokat emelve fel a létezésbe, vagy rántva le az ősmatéria



fortyogó semmi-mélységeibe; a végletekig megtöltve az Elsők adta létezés lehetőségeivelt.

A változás üvöltve tombolt, rombolva teremtett, alkotva pusztított, pillanat-örökkévalóságig létező síkok emelkedtek ki az esszenciából, majd omlottak oda vissza, hogy széthulló valójukban teremjen az új világ. A mindenség vajúdott, mert mindennek a kezdete és vége, és a számolatlan lehetőség ott fortyogott benne, hogy egyszerre legyen minden és mégis semmi.

Ekkor az Elsők látták, hogy a valami-jelentés melylyel megajándékozták az esszenciát, hogy gondolataik értelme tükröződjön vissza a manaszülte valóságokban is, a Káosz semmijébe hull, mert a végtelen-lehetőség egyszerre szüli a mindent és a semmit.

Így elvettek, hogy alkossanak.

Megnevezték hát a létezés alapjait, hogy a végtelenek sokasága valamivé fogyjon, hogy a világok mintázatában ne rejtőzzön ott önnön pusztulásuk alakzata is. Szétválasztották a sötétet a világostól, a forrót a fagytól, hogy minden-semmi valójuk végtelen lehetőségeinek véges számot vessenek. Végezetül pedig közéjük helyezték a változást, az anyagtalan mozgást, mely az alkotó-mozduló teremtés alapja, mégsincs értelme egyedül-anyagtalan.

Thrak'soror kijelentése, miszerint jelen volt a Teremtés pillanatában, illetve sikerült betekintenie az idő folyamába világunk létezésének legelső pillanata elé, minden bizonnyal erős túlzás. Azonban a világ felépítéséről szóló szövegrészek, a mágiáról és az alkotásról értekező cikkelyek minden bizonnyal helytállóak. Ezt a következtetésemet abból vontam le, hogy az irat megalkotásának célja az oktatás volt, így nem valószínű, hogy saját sarjait igyekezett volna tévutakra terelni. Így kijelenthetjük, hogy állításai, ha nem is felelnek meg a nagytiszteletű Papi Szék által elfogadott dogmáknak, de mélyükön ott rejtekezik az igazság csírája. Ezért jómagam a saját kutatásaimnak és a Doran által is elismert pyarronita tanoknak megfelelően a következő elméleteket állítottam fel a fent említett szöveg, illetve a korábbi források alapján.

Világunkat az idők kezdetén az Elsők, vagy más forrásokban a Nagyok alkották meg az őskáoszból, vagy a másutt manaként megnevezett ősesszenciából. Ha a gyorsabb, hittől, filozófiától mentes módon akarjuk elérni a bölcsességét, akkor képzeljük el úgy a Teremtést, mintha az ősesszenciából, a mana szövedékéből hullámot emeltek volna ki ott, ahol valamit teremteni óhajtottak, s ennek a hullámnak a mintázata határozta meg a teremtett dolog tulajdonságait. Így a hullám maga a teremtett anyag, s a mintázat is, mely meghatározza létezését.

A Teremtés első aktusaként, hogy a világnak támaszt, és a térhez szokott elmének támasztékot adjanak, hogy az őskáosz önmagát elsöprő viharának véget vessenek, megalkották az anyagi síkok alapjául szolgáló őselemi síkokat: az Őstűz, az Ősvíz, az Ősföld és az Őslevegő síkjait. Így választották szét az egymást kioltó, egymás ellen hadakozó tulajdonságok ősalakjait; megfékezve a káoszt.

Ezek közé az új őselemi síkok közé, mintegy a változás, fejlődés, mozgás zálogaként – hogy alkotásuk mégse legyen mozdulatlan – megalkották az éteri síkot, azaz az Őserő síkját. Ez önmagában állva azonban nem létezik, hisz a mozgás anyag nélkül nem értelmezhető, nem felfogható, s emiatt csupán az Őselemi síkok egyikébe, vagy az anyagi síkok valamelyikébe oltva nyer célt és értelmet.

A Teremtés aktusainak azonban ezzel sem értek a végére, mivel maguk örökké nem maradhattak, szemlélő nélkül pedig nincs jelentés, s értetlen-üresség oktalan oka töltené ki csupán a Mindenséget, ezért alkottak magukhoz hasonlót, érző-gondolatot, világnyi óceánt a lélek hevének, s a gondolat nyers formáinak. Valamit, mi valamivé teheti a semmit, mi újra és újra elnevezheti a végtelent. Azonban nem alkottak tökéleteset, magukhoz mindenben hasonlót, hisz a teljes egész nem maradt volna a valóban, ha a többiekkel tarthat az új még-semmikbe.

Olyan teremtményeket alkottak hát, kik az érzelmek óceánjából, s a logika tiszta síklapjából emelkedtek ki, formálódtak, és fejlődtek, hogy végül maguk is birtokolják a Teremtés művét, azonban mindvégig annak részei maradjanak. Hajtóerőül pedig tökéletes lelkük egy-egy piciny darabját hagyták hátra, mely egésszé kíván válni, s felemelkedni az isteni valóba, hogy olyanná lehessen, mint ők, az Elsők, kik síkok alkotói és vándorai, lélekhajósok.

Létrejöttek hát a parányok, világok részei, s maguk is világok, kik felemelkedtek és semmivé növekedtek egymásban, hogy végezetül mindőjükből legyen egy-egy világ maga, mely kiteljesedvén maga is mozgásba hozza a lélek óceánjait, s új parányokat nemzzen. Magja hullatva, összegyűjteni mind a lélekparányokat.

Az Elsők eltávoztak, a ciklusok sora a kezdet-végben kiteljesedett. Az első parányok pedig felnövekedvén, a Teremtés nyelvén szólva elnevezték a világot. Majd eggyé olvadva emelkedtek fel a ciklusok során, hogy maguk legyenek a világ, mely tökéletességében alkot önnön pusztulásával új parányokat.

És létezett a tökéletesség.

Azonban megjöttek Ők, hogy új korokat szabjanak, hogy maguk álljanak a lét-parányok nagy egészének helyére, szétzilálva a tökéletes-mind mintázatát, hogy a kicsinyek innentől egymaguk növekedjenek, maguk-egyedül emelkedjenek fel, s szolgálják őket az öröklétig-háborúban.

A lélekparányoknak nem akadt védelmezője, nem volt már senki, ki a világot elnevezze az Ő ellenükben, ezért maguk a régi nevekkel szálltak harcba, mielőtt még az új nevek lebírták volna a régi világot.

Az új nevek erőt adtak a jötteknek, de nem bírták kikezdeni a négyes ötösségét: – az őselemek és az erő alakjait, ahogy az Elsők képmásait sem, mert amazok hajtva a szikra akaratától felemelkedtek, majd alászálltak megint maguk-egyedül is, hogy testet anyagba öltve ismét szembeszálljanak velük. Zengtek az Igék, s a Mindenség beleremegett.

A harcnak hirtelen vége szakadt, pedig már nem volt messze a kor, mikoron többé nem lett volna elég anyag testet formálni minden a létparánynak, mert hasadt a mindenség síkjainak véges-végtelenje, hogy mindensemmi valójuk nyelje el ismét az anyag sokaságát káoszába, s elveszejtse végleg az Elsők alkotását.

Ők kegyelmeztek-e meg, vagy a létparányok legnagyobbjai engedtek-e, nem tudhatom, mert az Idő Igéi előtt is semmi-létezik e kor.

A világ új rendet öltött, szavai nyomán az újaknak, s az Elsők akarata szerint.





A létparányok öröklét-fegyverének hogy éle veszszen, lelkük a körforgásban innentől mind tisztára töröltetik emlékeik barázdáitól az újak akarata szerint, hogy legyen múlandó egyszer-volt ellenfél ki valaha legyőzetett.

Ők pedig alkottak vándorokat az esszenciák maradékából, a legtökéletesebbet, mit megtűrt e Mindenség. A Teremtés neveinek adománya helyett pedig, melyet nekik szegezhettek a lét-parányok, az örök megújhodást, a mindig-visszatérést kapták fegyverül, hogy ne csak a lélek térjen meg újra meg újra, de az esszenciából testük is újravétessék, hogy őket csakis saját gazdáik törölhessék el a létezésből. A vándoroknak pedig teremtettek síkok közti síkokat támasztékul, hogy onnan járjanak az anyagi síkok sokaságaira, hogy ők vigyék el akaratuk, oktassák hódolatra, s imádatra amazokat, hogy a létparányok ereje az újakat szolgálja hódolat-imával.

A lét-parányok azonban a vándorokat maguk fölé emelték, hogy ők, a hozzájuk hasonlók védelmezzék és vezessék őket a bosszú-gyűlölt újak ellenében.

Ez volt a Teremtés utolsó háborúja.

Az új istenek megfosztották teremtményeiket isteni lét-szikrájuktól, s tehették, mert önnön alkotásaik nem harcolhattak a nevek adománya nélkül uraik ellen, kik el nem törölték teljes létezésük, de köztes síkjaik sokaságára száműzték alkotásaik.

A Teremtés folyamatának második felvonása az Asztrál- és Mentálsík megalkotása volt. Az Elsők értelmet és érzelmet adtak az anyagi síkok sokasága mellé alkotásuknak, hogy ne a káosz és a véletlen hajtotta erők formálják alkotásukat, hanem az alkotó és pusztító elme hatalma, valami hozzájuk hasonló. Megteremtették hát az első lelkeket, melyek mintázatukban, vágyaikban egyeztek alkotóikéval, a tökéletességet azonban megtagadták tőlük. Az eredeti szöveg szerint azért, hogy a tökéletes lény ne vágyjon társai után, s így ne hagyja magára a művet, melyet ebben a világban teremtettek. Hisz létezésével kell értelmet adnia neki.

Szerintem azonban nem erről volt szó. A Mindenség értelmének magában kell rejtőznie. Oka kellett legyen a Teremtésnek, s nem csupán annyi, hogy létezzen.

Vélekedésem szerint az Elsők megalkották a tökéletes lényt, mely képes volt magába olvasztani a felemelkedett lelkeket, majd magából szikrákat hullatni alá, hogy a Körforgás folyamata örök legyen. Ez a létező tökéletes volt, de még gyenge és tapasztalatlan. Az Ő okulására, és erősödésére alkották a Körforgást az Elsők, hogy megismerje a Teremtés művét, a Mindenség örök törvényeit a lét-parányok, vagyis a belőle lehulló lélekmagvak fejlődésén és tapasztalatain keresztül, minden ciklus végén magában feloldva, elemésztve önmaga apó szilánkjait.

Az Elsők egy gyermeket alkottak és neki egy mindenséget, melyet neki adtak, hogy tanuljon, fejlődjön, s maga ismerje fel az igazságokat, ne pedig ajándékba kapja a tudást, mert azzal mit sem ér.

Az Újak ezt a gyermeket ölték meg, s helyére állva a folyamat csúcsára igyekeztek megkaparintani mind a létparányokat. Azonban nem jártak sikerrel, mert mások voltak, mint a Gyermek, más Teremtés más nevein neveztettek; hasonlóképp, mégis másként. Így a lelkek nem olvadtak beléjük, nem nyelődtek el valójukban, s nem adták nekik a remélt erőt.

Így hát a Gyermek helyére álltak, s a létparányok imádata által igyekeztek megszerezni azt, mit másképp nem vehettek el, a lelkek erejét. Közbenjáróként pedig, hogy maguknak szembeszállni ne kelljen a létparányokkal, az ősesszencia maradékának káoszából alkották meg a démonok fajtáinak sokaságát, örök létezésük zálogaként pedig a köztes síkokat. A fenevadaknak is lelkeket adtak, hasonlót a parányokéhoz, hogy ők is védve legyenek a Nevek hatalmától.

Azonban nem számoltak a Gyermek és az Elsők önzetlenségével. Nem is sejtették, hogy a parányok is bírnak a kiteljesedés adományának ígéretével, s mire felocsúdtak, már nyakukon is volt a baj.

A lét-parányok – nem lévén vége körforgásuknak minden ciklusban – magukkal hordozták emlékeiket, tapasztalataikat, mit a Teremtésről nyertek, s a tudásukban rejlő hatalmat. Így aztán, mivel maguk is a Gyermek szilánkjai voltak, lassan erejük növekedvén maguk is istenekké, új „gyermekekké" emelkedtek, és szembeszálltak az Újakkal, s véres háború vette kezdetét.

A harcban a Gyermek szilánkjai maguk fölé emelték a hozzájuk hasonlókat, a démonokat. Elcsábították őket a kiteljesedés, a hatalom ígéretével és az igazság történetével, alkotóik ellen fordítva a közbenjárókat.



A démonokat azonban hamar legyőzték korábbi uraik. Teremtményeiket alkotásuk nevein nevezve könnyűszerrel kerekedtek föléjük, s megfosztva őket lelkük magjától, akaratuk szerint egyszer és mindenkorra a köztes síkokra száműzték őket. Azonban az Újak ismét túlságosan elbízták magukat, mert a démonok idővel megtalálták a kiutat kelepcéjükből, addigra azonban oly gyűlölet és keserűség halmozódott fel bennük a lélekparányok és az Újak iránt is, hogy a Teremtés művének örök ellenségei lettek.

A háborút nem tudjuk ki nyerte meg. Se Thrak'soror, se az általam ismert más eretnek tanok nem fogalmaznak egyértelműen. Én akképpen vélekedem, hogy a mai istenek közül azok, akik a Pyarroni Paktumot elfogadták, s a teremtés és alkotás mellett, az ember és lélekáldozó vallások ellen tették le voksukat, a lélekparányok, az első lelkek közül emelkedhettek ki egykoron, természetesen bizonyosan nem mindannyian. Effélék lehetnek Pyarron istenei, Domvik, Ranil, a dzsad panteon tagjai, az elfek elveszett istene, Urria, a törpék istenei és a pyarroni vallással szövetséges más égi entitások talán. A kyrek nagyjait is ide sorolnám, hisz ősvallásukban nincs jele a lélekpusztító fohászoknak, s isteneik nem szomjúhoznak efféle áldozatra. Ez alól Tharr az egyetlen kivétel, kiről azonban a műveltebb egyháztudorok tanulmányai alapján bizonyosan tudják, hogy egy kíndémonból emelkedett fel csupán, s ocsmány vallásának emberáldozó tanai is e gyökerekre vezethetőek vissza.

Az Újakat, az ősszörnyeket magukat, és talán leszármazottaik aspektusait a sötétebb vallások istenei közt keresném, kik ellenségei a Teremtésnek. Ide Orwellát sorolnám legfőképp és Ranagolt. A többi sötét istenség esetében esetleges démoni származásuk okán nem ennyire egyértelműen kimondható az Újaktól, az ősellenségtől származó eredetük, így magam sem jelentenék ki efféléket.

A Thrak'soror Krónikásának eredetije ekkor az aquir fajok egymás elleni háborúinak, a népek és vérvonalak keveredésének történetével folytatódik, melybe zavarosan ugyan, de beleágyazza a Kristályszférák teremtésének korát is.

Sajnos az eredeti, az írást megalkotó elme ismerete híján jelenleg képtelen vagyok megfejteni teljes bizonyossággal a kép-szimbólumok ezreiből összecsengő szöveg-kép jelentését. Így csupán egy hézagos fordítást mellékeltem a kötethez, ide pedig csak a bizonyosan megállapítható tényeket jegyzem le.

A szövegrészletekből nem derül ki, hogy a Kristályszférák megalkotói kik voltak pontosan, s lejegyzett háborúságuk, melyet a Kilenc Kor kezdetének háborújaként tart számon Thrak'soror, miért és hogyan vívatott meg. Bizonyosságként csak két dolgot ismételnék meg, mely korábbi értekezéseimet is alátámasztja a szférák előtti világ létezésével kapcsolatban.

A Kristályszférák alkotói nem azonosak világunk teremtőivel, mivel jöttükkor már egy létező világot találtak, virágzó kultúrákkal a Teremtés utolsó háborúja után. Azonban a korábbi érkezőkhöz hasonlóan ők is uralmuk alá igyekeztek hajtani a teremtés művét, s tényked esüket leginkább Satralis anyagi síkjára összpontosították.

A szöveg itt is kissé zavarosan, hol Minden Bajok Okozójának, hol Megmentőnek tüntet fel egy entitást az újonnan érkezők közül, aki biztosan szembeszállt társaival, s az itt már létező világ lakóinak pártjára állt a többiekkel szemben.

A szöveg nem említi a felemelkedett lét-parány istenek, sem pedig az Újak közbeavatkozását ebben a háborúban, amit magam is furcsának találtam. A forrás ezen hiányosságára nem találtam okot, s jó darabig hitelességét is megkérdőjeleztem emiatt, míg rá nem ébredtem a későbbi ómágiáról szóló jegyzetek fordítása nyomán Thrak'soror időérzékelésének és történelem-fogalmainak furcsaságaira. Egy olyan lény, mely maga is képes nem valós idősíkokat teremteni, akár napokat is betoldani a létező időbe, vagy eltörölni más teljes létezésének minden nyomát a história vonalából; másképp gondolkodik az időről, s gyakran elbeszélései sem követik az események sorrendbeli menetét, hanem az aktusok fontossága szerint rendezi őket sorba, nem emberi idő-logika szerint.

Így utólag újraértelmezve a leírtakat sötét tudás bontakozik ki előttünk. Az Újak, akik világunk elpusztítására törtek, azonosak világunk Kristályszféráinak teremtőivel. Ők, akik uraink akartak lenni egykoron, felfalni létezésünket, nem mások, mint akik megszabták a Kilenc Kor menetét, s akik pányvát vetettek a Sorsra, halandó és halhatatlan számára egyaránt. Hóhéraink mérték ki jövőnk perceit.

A Lélekről

A Valóvérű értekezései a fenti soroktól kezdve nehezen értelmezhetővé válnak, miközben a lélek mibenlétéről, a gondolat és érzelem, illetve az anyag egymásra hatásairól elmélkedik. Ebből a lélek, és ezáltal a világ működési alapelveinek megértéséhez szükséges anyagokat tárgyalom az alábbiakban. A mágiáról, az anyagtalan és a testet öltött lények fejlődéséről szóló részeket a későbbiekben leírt, Ascaron naplójából származó szövegek mellé csatolom a könnyebb érthetőség végett.

Szintén a könnyebb érthetőség okán, a szöveghű átirat folytatása helyett inkább annak kivonatolt, értelmezéseimmel kibővített verzióját jegyzem le. Az eredeti szöveg fordítását azonban hiánytalanul átadtam Larun din Merronnak, a könyvtármester írnokának.

A Lélek felépítése

A lélek egy igen bonyolult, a létezés több síkján egyszerre jelenlévő képződmény, melyet leginkább egy több héjrétegből felépülő gömbként képzelhetünk el. Jelen van az Asztrál- és a Mentálsíkon, melyeket belső síkoknak nevezünk. Akaratát kifejti a Személyes Aura által a Manahálóra, óvva saját valóját, és – ha van ilyen – az Anyagi Sík azon részét, melyre hatalmát kiterjeszti. (Lásd még a Személyes Auránál az Új Törvénykönyv 364. oldalán).

A belső síkokon minden teljes lélek öt rétegből, s az újjászületést biztosító legbelső hatodik rétegből, a lélekmagból áll, melyeket három régióba sorolunk. Azok a lelkek, amelyek nem rendelkeznek mind a hat réteggel, nem teljes értékűek, éppen ezért lélektorzónak neveztetnek csupán. Abban az esetben, ha egy lélektorzó csak az Asztrál-, vagy a Mentálsíkon van jelen, akkor asztrál-, vagy mentállényről beszélhetünk.

Ynev jelenlegi, birodalomalkotó értelmes fajai szinte kivétel nélkül mind teljes lélekkel bírnak, leszámítva az orkokat, kik az Orwella által kimondatott, fajukat sújtó átoknak köszönhetően elveszítették lélekmagjukat, az újjászületés esélyét.

Az állatok és növények mind csupán lélektorzóval rendelkeznek.

A növények csak egyfajta asztrálcsírával bírnak, mely az asztráltest három legkülső rétegét, illet-



ve a lélekmagot jelenti. Emiatt ezek az élőlények csak helyszínek érzelmi hangulataira reagálnak, illetve rövidebb távú, egyszerű érzelmeket képesek felidézni magukban, s esetleges egyszerű mozgásukat is ez irányítja.



Az állatok teljesen kifejlett asztráltesttel, mentális lélektorzóval és lélekmaggal bírnak. A mentáltestük az állat fejlettségétől függően alakul ki, s míg a férgek, ízeltlábúak és puhatestűek csupán a mentáltest három külső rétegével bírnak, addig a gerincesek fejlettebb formái akár teljesen emberi lelket is birtokolhatnak, s csupán Akaraterejük és Intelligenciájuk különbözteti meg őket az intelligens elfszabásúaktól.

A különböző testetlen, éteri létezésű, vagy egyéb egzotikus lények asztrál- vagy mentáltestük fejlettségét illetőleg a teremtett lényekhez hasonlóan egyedi besorolás alá esnek, róluk a későbbiekben, az adott lénycsoport leírásában esik majd szó.

A legkülső réteg – Külső régió, a korona:

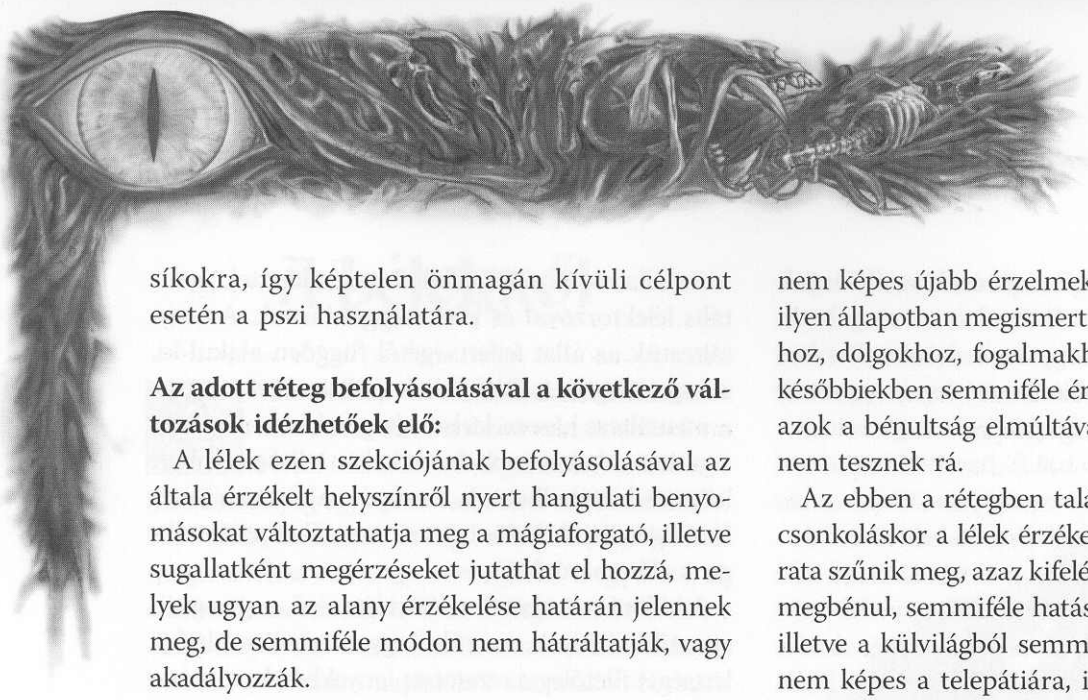
Az adott réteg mibenléte és funkciója:

Ez a réteg nem a lélek része, csupán a mélyebben elhelyezkedő területekről kiinduló érzelmi hullámok és értelmi formák által a környező Asztrál-, illetve Mentálsíkból kialakított formáció, mely csak az adott lélekre jellemző alakzatokat vesz fel. A különböző mágikus alkalmazások, illetve auraérzékelő pszi diszciplínák is ez alapján ismerik fel, illetve különböztetik meg a lelkeket. A létező ezen a felületen keresztül érintkezik a belső síkokkal, nyer információkat a körülötte található síkrészekből, illetve fejt ki hatást a belső síkokra.

Az adott réteg bénulása, vagy pusztulása az alábbi következményekkel jár:

A *korona* bénításával vagy elpusztításával a lélek nem sérül, azonban innentől kezdve nem nyer információkat a környező síkokról, azaz mágia nélkül nem képes érzékelni a körülötte lévő teremtmények, helyszínek hangulatát, illetve sugallatokat, megérzéseket befogadni. Természetesen a nem mágikus, direkt kommunikációban – beszéd, írás stb. – átadott érzelmek, gondolatok fogadását a *korona* hiánya nem akadályozza, ahogy a közvetlen mágikus behatásokat, illetve a telepátiát sem gátolja, mivel azok az alsóbb rétegeket célozzák.

Az efféle hiány kivételes hatása még a fentiek mellett, hogy az így bénult, vagy csonkolt lélek képtelen közvetlenül hatást gyakorolni a belső



síkokra, így képtelen önmagán kívüli célpont esetén a pszi használatára.

Az adott réteg befolyásolásával a következő változások idézhetőek elő:

A lélek ezen szekciójának befolyásolásával az általa érzékelt helyszínről nyert hangulati benyomásokat változtathatja meg a mágiaforgató, illetve sugallatként megérzéseket jutathat el hozzá, melyek ugyan az alany érzékelése határán jelennek meg, de semmiféle módon nem hátráltatják, vagy akadályozzák.

Sérülés, vagy a réteg pusztulása esetén a lélek a következőképpen regenerálódik:

A lélek e rétege, abban az esetben, ha a második réteg, a *felszín* sértetlen és nem áll bénítás alatt, a Mágikus kifáradás táblázatban (Lásd az ÚTK 178. oldalán) szereplő időtartam alatt regenerálja magát, azonban ebben az esetben nem a lélekhez tartozó test Állóképesség értékének megfelelő adatot kell a táblázatból kikeresni, hanem a sérült területnek megfelelő Akaraterő, vagy Asztrál tulajdonság alapján kell a regenerálódás idejét meghatározni.

Középső régió – a második réteg, a felszín:

Az adott réteg mibenléte és funkciója:

Ez a réteg a lélek első valós szekciója. Asztrális viszonylatban a jelen lévő érzelmek, mentális viszonylatban pedig a rövid távú célok, és a pillanatnyi akarat, érzékelés hona. A lélek valós, jelen idejű reakciói itt történnek, illetve itt rendszereződnek az érzelmei és az érzékei által közvetített információk is.

Az adott réteg bénulása, vagy pusztulása az alábbi következményekkel jár:

Abban az esetben, ha ezt a szekciót bénítják vagy csonkolják, a lélek asztrálisan nem fagy le, de nem képes pillanatnyi érzelemváltozásokra, csakis a durvább, hosszan tartó érzelmi befolyásokra reagál. Például: nem érez fájdalmat, egy társa halála sem rázza meg, csupán a mélyebb rétegekben kialakult, hosszabb kötődés miatt egyfajta csendes szomorúság vesz rajta erőt, olyasféle, amit máskor csak pár hétnyi gyász után érezne. Összefoglalva, nem képes újabb érzelmek kialakítására, azaz az ilyen állapotban megismert személyekhez, tárgyakhoz, dolgokhoz, fogalmakhoz és eseményekhez a későbbiekben semmiféle érzelmek nem kötik, míg azok a bénultság elmúltával újabb benyomásokat nem tesznek rá.

Az ebben a rétegben található mentális szekció csonkoláskor a lélek érzékelése és pillanatnyi akarata szűnik meg, azaz kifelé és befelé szinte teljesen megbénul, semmiféle hatás kifejtésére nem képes, illetve a külvilágból semmit sem észlel – például nem képes a telepátiára, illetve mágikus üzenetek fogadására, emellett a rövid távú emlékezete is – egy-két órányi emlék – megsemmisül. Az itt található beszéd, érzék-, emlék-, mozgás- és akaratközpontok bénítása esetén a központok funkciói állnak le időlegesen, azaz a lélek pillanatnyilag képtelenné válik az akaratlagos cselekedetekre és döntésekre, nem érzékel semmit vagy nem képes rövidtávú emlékeit felidézni, és folyamatosan elfelejti, épp mit csinált.

A második réteg hiánya esetén klasszikus asztrál- és mentálmágia nagy részével képtelenség hatni a célpontra, hacsak az operáció nem a mélyebb rétegben található régmúlt emlékezetre akar hatni, vagy a lélek eszméit, hosszabb távú tartós érzelmeit, illetve jellemét meghatározó érzelmeket és gondolatokat befolyásolni.

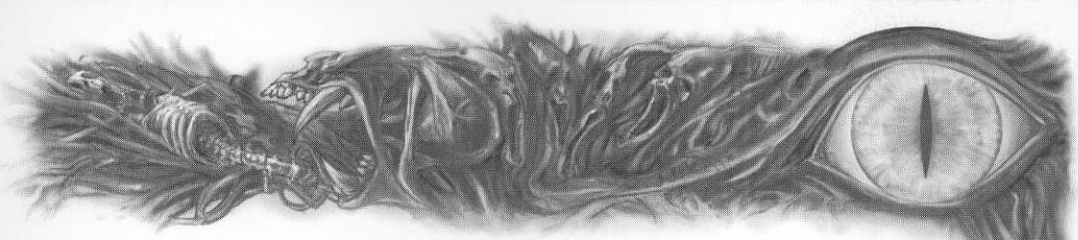
Az adott réteg befolyásolásával a következő változások idézhetőek elő:

A *felszín* rétegében található asztrális szekció befolyásolásával érhetjük el a célpont pillanatnyi érzelmeinek megváltozását. A klasszikus mágia legtöbb fogása ezt a réteget befolyásolja, mikor érzelmeket ültet el, vagy változtat meg a célpontban, leszámítva a hosszabb távra ható érzelembefolyásoló, elorzó formulákat, illetve a jellemtorzító átkokat, mert azok a mélyebb rétegekre hatnak.

A mentális szekció befolyásolása esetén a rövid távú emlékezet, illetve a mentális központok funkciói befolyásolhatóak.

Sérülés, vagy a réteg pusztulása esetén a lélek a következőképpen regenerálódik:

A lélek e szekciója is regenerálódik, ha a változó réteg nem bénult és sértetlen, de a *koronánál* megadott időtartam duplája alatt.



A harmadik réteg, a változó:

Az adott réteg mibenléte és funkciója:

A lélek *változó* rétege, az öntudat hona. A teremtmény alapvető döntéseiben szerepet játszó, kifejlődött mindennapos érzelmeinek, illetve az általa megtanult tudás, és a begyakorolt, mindennapi reakciók hona. A lélek e rétegében, az asztrális szekcióban a mélyebb, már rögzült érzelmek találhatóak, a mentális területeken pedig a karakter által elfogadott, s hétköznapi döntéseit meghatározó törvények, illetve a pár órányi, napnyi közepes távú emlékezet helyezkedik el. Ezen a fejlettségi szinten jelenik meg a kreativitás és a képzelet is, s ezáltal válik a teremtmény egy egyszerű, a világ jelentette kihívásokra reagáló lénynél valami többé, mely már saját ötletekkel bír.

Szintén itt található a lélek mélyebb akaratközpontja is, melyben az összetettebb mozgások irányítása történik. A varázsláshoz szükséges érzelem vagy akaratközpontok is ebben a szekcióban találhatóak. Bármiféle mágia használatára csakis a kiépült és működő – akár asztrális, akár mentális – harmadik lélekréteggel bíró teremtmények képesek. Szintén az asztrál vagy mentáltest ezen rétege az, amely működése nyomán kialakul a Személyes Aura, a mágikus akarat, mellyel a teremtmény hatni képes a Manahálóra, s mely védelmezi a mágikus hatások bizonyos formáitól.

Ez a mágikus akarat leginkább úgy képzelhető el, hogy az adott élőlény érzelmei és gondolatai, ezek a mágikus esszenciákban igen gazdag matériák folyamatosan befolyásolják, és céljaiknak megfelelően terelik a testben lévő, formákba rendezve létező manát. Tehát bárminek, ami ezen alakzatok átrendezésére törekszik, azaz hatni kíván a testre, ezzel az akarattal kell megbirkóznia. Tehát a varázstudó mágikus akaratának vagy a célpont beleegyezését kell elnyernie, vagy maga alá kell gyűrnie annak Személyes Auráját, mielőtt bármiféle, a lélek által védett test vagy kézben tartott tárgy ellenében anyagi mágiába kezd.

Az adott réteg bénulása, vagy pusztulása az alábbi következményekkel jár:

Ha a *változó* réteg asztrális részét csonkolják, vagy bénítják, a lélek képtelenné válik az összetettebb érzelmek felidézésére és értelmezésére, illetve a pillanatnyi, a *felszín* rétegében felmerülő érzelmek meggyökereztetésére hosszabb távon. A nagyon egyszerű érzelmeken kívül, csupán a teremtmény által elfogadott és gyakorlott tanok és eszmék, illetve a huzamosabb ideje ismert személyek, és régebb óta birtokolt tárgyak iránt érez bármit is.

A mentális régió csonkolása esetén a lélek elveszíti középtávú memóriáját, illetve semmiféle tanult, összetettebb mozgásra, vagy mentális aktivitásra nem képes a legegyszerűbb helyváltoztatáson, vagy a létfenntartáson kívül. Ilyen sérülés esetén a lélek által birtokolt képzettségek is elvesznek.

Az asztrális és mentális szekció közös bénítása a Lélekaltatás (lásd az Új Törvénykönyv 370. oldalán), mely a mágikus akaratot, a Személyes Aurát semlegesíti, illetve ezzel együtt megszünteti az áldozat fantáziáját és életműködéseit is.

Az adott réteg befolyásolásával a következő változások idézhetőek elő:

A harmadik réteg asztrális részének befolyásolásával a karakter mélyebb tartósabb érzelmei alakíthatóak, vagy tehetőek semmissé, és a képzelet, illetve a mágikus akarat befolyásolható.

A harmadik réteg mentális szekciójának befolyásolásával a középtávú memória manipulálható, illetve a lélek által birtokolt képzettségekhez köthető összetettebb mozgások, tanult képességek, a képzelet, illetve a mágikus akarat befolyásolható.

A fentiek mellett az asztrál, illetve mentál terület leggyakrabban közös befolyásolásával az életfolyamatok is irányíthatóak.

Sérülés, vagy a réteg pusztulása esetén a lélek a következőképpen regenerálódik:

A *változó* réteg hasonlóképpen a *koronához* szintén regenerálódik, ha az *állandó* réteg sértetlen és nem bénult, azonban az ott feltüntetett időtartam háromszorosa alatt.

A negyedik réteg, az állandó:

Az adott réteg mibenléte és funkciója:

A negyedik réteg a lelket alapvetően meghatározó tapasztalatok és érzelmek otthona. Olyan fogalmak születnek meg itt a lélekben, mint például a hit, vagy az örökké tartó szerelem. Emellett itt található a hosszú távú memória.



Az adott réteg bénulása, vagy pusztulása az alábbi következményekkel jár:

Abban az esetben, ha e réteg asztrális szekciója pusztul el, vagy bénul meg, a lélek képtelen az igazán összetett érzelmek felidézésére, vagy értelmezésére. Érzelmi életében a komolyabb, hosszabb távú érzelmei nem kapnak helyet, s érzelemvilága teljesen megfagy a jelleméhez kötődő érzések kivételével, hacsak nem működnek a külsőbb asztrális rétegei.

A mentális szekció pusztulása, vagy bénulása esetén a hosszabb távú emlékezet törlődik, vagy válik elérhetetlenné, a már beépült, lexikális tudást igénylő képezettségek is elvesznek ekkor, és a teremtmény képtelenné válik a hosszabb távú tervezésre.

Az adott réteg befolyásolásával a következő változások idézhetőek elő:

Az *állandó* réteg asztrális oldalának befolyásolása esetén az egész életre ható érzelmek befolyásolhatóak, illetve e réteg manipulálásával törhető meg valakinek a hite (ez ugyan nem jár a Kegyeltség automatikus elvesztésével, de a pap, vagy paplovag ebben az esetben képtelen fohászokat megidézni).

A mentális szekció befolyásolásával a lélek hosszú távú memóriája befolyásolható.

Sérülés, vagy a réteg pusztulása esetén a lélek a következőképpen regenerálódik:

Az *állandó* réteg is regenerálódik azonban csupán hónapok, esetleg évek leforgása alatt, abban az esetben, ha az ötödik réteg sértetlen és működőképes.

Az ötödik réteg, a jellem

Az adott réteg mibenléte és funkciója:

A lélek legbelső rétege, melyben a jellemet felépítő alapvető érzelmeket és a lélek mentális karakterisztikáját kialakító, azokra alapvetően hatást gyakorló emlékeket találjuk. Az ilyen fejlett, *jellem* réteggel rendelkező lélek vagy lélektorzó képes kifejleszteni magában a Személyes Aura azon képességét, hogy mágikus esszenciát avagy manát halmozzon fel magában. Ezt az által képes megtenni, hogy igen kifinomult érzelem és gondolatvilága már annyi mágikus esszenciából épül fel, hogy képes megragadni a környezetében található manát és fizikai valója, illetve szellemi lénye szövedékében eltárolni. Emiatt a teremtény mágikus aktivitását már nem csak saját életerejéből, vagy esetleg fizikai valója tartalékaiból hozhatja létre, hanem a felhalmozott mágikus erőkből, Mana pontokból is megidézheti varázslatait. Az ily módon kifejlődött, mágikusan fejlett Személyes Aura nyomot hagy a lélekmagon – is egyfajta karmikus jelként.

A fentiek alapján azonban fontos kijelentenünk, hogy effajta képesség kifejlődhet *jellem* réteggel bíró lélektorzókban is, hiányozzon bármelyik rétegük, vagy akár a lélekmagjuk, ha bírnak Személyes Aurával. Sőt, a megsebzett lélek vagy lélektorzó sem veszíti el ezen fejlett Személyes Auráját, ha ötödik és harmadik rétege az Asztrál- vagy Mentálsíkon sértetlen.

Az adott réteg bénulása, vagy pusztulása az alábbi következményekkel jár:

Ha e réteg asztrális szekcióját bénítjuk, akkor a lélek jellemének érzelmi részei nem működnek, döntéseiben ezek nem játszanak szerepet. Ha a külsőbb asztrális rétegek aktívak, akkor a teremtmény az ott leírtaknak megfelelően képes érzelmeit kifejezni.

Abban az esetben, ha a mentális régiót bénítjuk, a lélek jellemének mentális része nem működik. Ha a külsőbb mentális rétegek aktívak, akkor rövidebb távú céljai elérésén munkálkodik majd a teremtmény, bár a jellem diktálta szabályok mellőzésével.

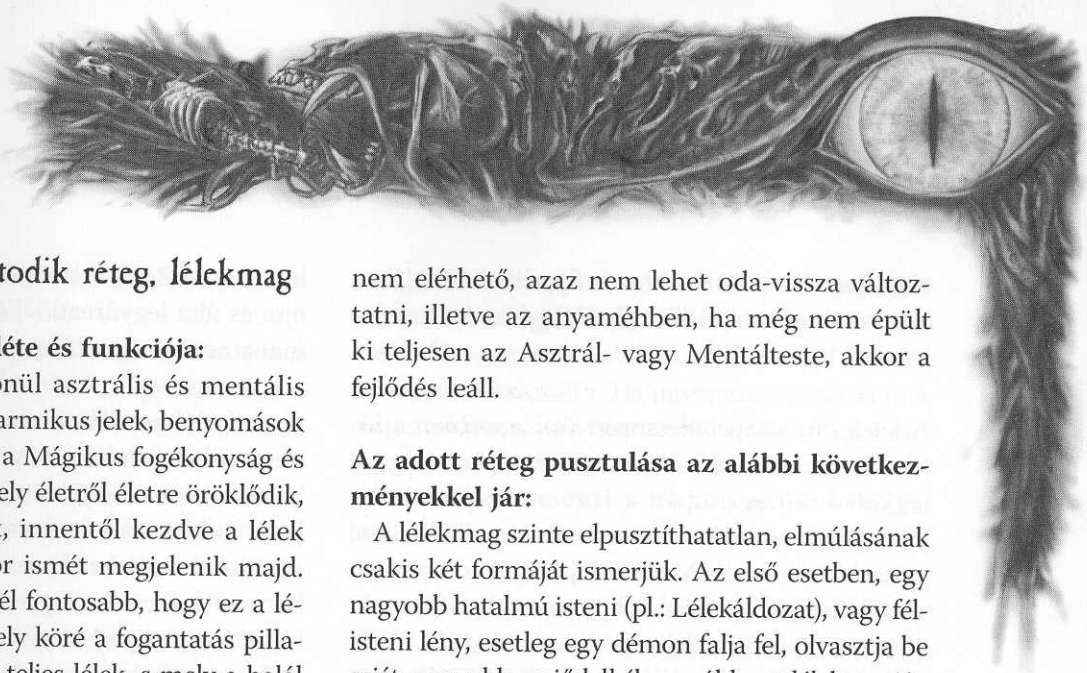
A két terület bármelyikének bénítása a Személyes Aura manaraktározó képességének megszűnésével jár, s az áldozat manatartalékainak azonnali visszaáramlásával a környező Manahálóba.

Az adott réteg befolyásolásával a következő változások idézhetőek elő:

A *jellem* rétegének befolyásolásával a jellem változtatható meg (lásd jellemtorzító átkok).

Sérülés, vagy a réteg pusztulása esetén a lélek a következőképpen regenerálódik:

Ez a réteg csakis többéves újratanulás és tapasztalat után regenerálódik, ha a lélekmag sértetlen és aktív.



Belső régió – a hatodik réteg, lélekmag

Az adott réteg mibenléte és funkciója:

Ez a réteg nem különül asztrális és mentális szekcióra, itt csupán a karmikus jelek, benyomások találhatóak, innen ered a Mágikus fogékonyság és a Pszi érzékenység is, mely életről életre öröklődik, s ha egyszer kialalkult, innentől kezdve a lélek minden újjászületésekor ismét megjelenik majd. Ami azonban mindennél fontosabb, hogy ez a lélek újjászülető része, mely köré a fogantatás pillanatától kezdve felépül a teljes lélek, s mely a halál pillanatában majd egyedüliként tér meg a teljes lélekből a Kárpit mögé. Itt tárolódik a teremtmény maradandó önképe mind testi, mind lelki valójára és felépítésére vonatkozólag. A fogantatástól kezdve ez az önkép határozza meg a lélek kiépülését, azaz hogy az adott lélek, vagy lélektorzó mely rétegekkel rendelkezik majd teljes formájában; vagyis mely rétegekkel van a jelen az Asztrál-, illetve Mentálsíkon. Szintén a lélekmag az, amelyben megtalálhatóak az előző életekből nyert emlékek és tapasztalatok is, melyekhez hozzáférni csakis igen komoly mágikus praktikák segítségével lehet.

A lélekmagnak, az isteni szikrának azonban van még egy fontos tulajdonsága: megfelelő lehetőség birtokában képessé teszi a teremtményt saját akaratából átlépni egy másik síkra. A démonok és egyéb lélekmagjukat vesztett idegen teremtmények e fogyatékosságuk miatt képtelenek erre, s csakis egy isteni szikrával bíró lény hívására léphetnek egy másik síkra fizikai valójukban. Ez természetesen a síkokat átszövő Asztrál- vagy Mentálsíkon történő kommunikációt – álmok, sugallatok vagy mágikus üzenetek formájában – nem akadályozza.

Az adott réteg bénulása az alábbi következményekkel jár:

A lélekmag bénítása többféle hatással járhat. Ha az áldozat már halott, de még nem távozott el a Kárpiton túlra, tehát még elérhető, vagy épp a halála előtt van, akkor a reinkarnációba való visszatérését lassíthatjuk, mivel ebben az esetben a lélek csak akkor indul el ismét a létezés világa felé, avagy tovább az újjászületés körforgásában, ha a lélekmagja felébred.

Abban az esetben, ha célpont teremtmény még él, akkor ebben az esetben a maradandó önképe nem elérhető, azaz nem lehet oda-vissza változtatni, illetve az anyaméhben, ha még nem épült ki teljesen az Asztrál- vagy Mentálteste, akkor a fejlődés leáll.

Az adott réteg pusztulása az alábbi következményekkel jár:

A lélekmag szinte elpusztíthatatlan, elmúlásának csakis két formáját ismerjük. Az első esetben, egy nagyobb hatalmú isteni (pl.: Lélekáldozat), vagy félisteni lény, esetleg egy démon falja fel, olvasztja be saját, nagyobb erejű lelkébe az áldozat lélekmagját. A célpont ekkor megszűnik önálló lénynek lenni, s feloldódik a hatalmasabb lélekben. Az ilyen esetekben Akaraterő-ellenpróbát kell tegyen a lélek az őt elnyelő ellenében, s ha alulmarad, akkor ellenfele magába olvasztja. Sikeres ellenpróba esetén időszakosan megmenekül egy teljes órára, ez idő alatt kell visszajutnia a Személyes Aurája védelmezte testébe, vagy tovább haladnia a Kárpiton túlra, esetleg saját istene túlvilágára, különben ellensége újra próbálkozhat.

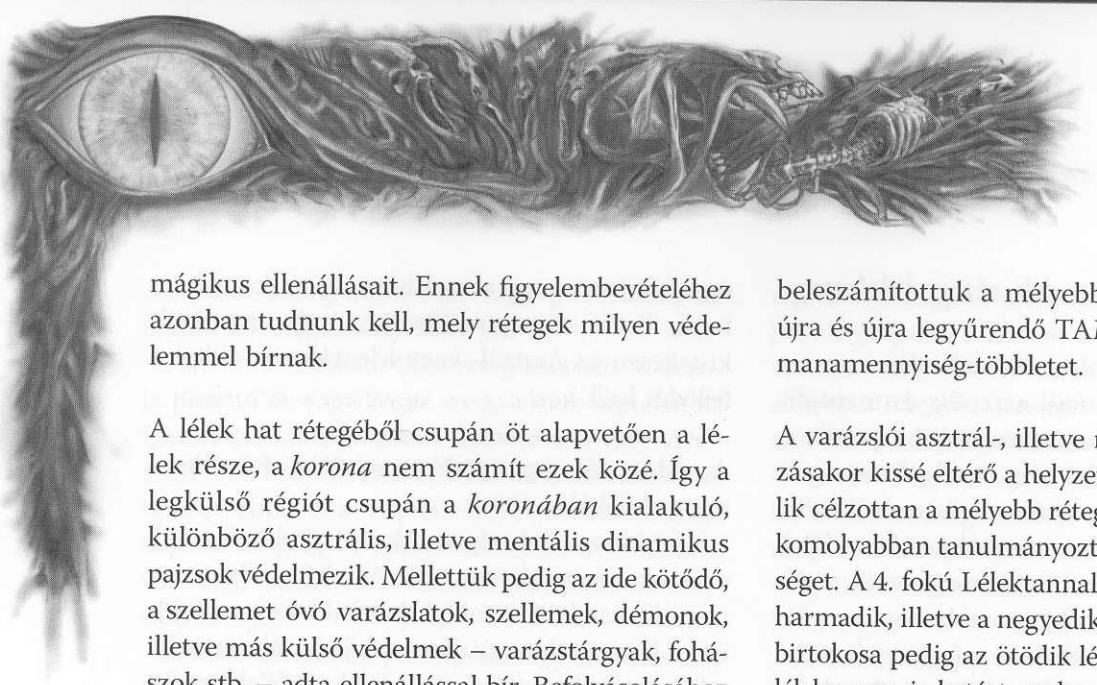
A második esetben valamiféle mágikus hatással, igen nagy erejű asztrál- vagy mentálmágiával, esetleg hatalomszavakkal semmisíthető meg a lélekmag. Ekkor a lélek, ha a külsőbb rétegei segítségével még „életképes", továbblétezik, azonban elvész maradandó önképe, és halála esetén nem képes többé újjászületni.

Az adott réteg befolyásolásával a következő változások idézhetőek elő:

A lélekmag befolyásolása iszonyatos manamennyiséget igényel, de átalakításával a karmikus emlékezet és a maradandó önkép is megváltoztatható, illetve tudás raktározható el, amely minden újjászületés alkalmával újra és újra felidéződik.

A lélek különböző rétegeinek ellenállása

A lélek különböző rétegeire hatni eltérő mennyiségű mágikus energiát igényel; minél mélyebb szekciót igyekszünk befolyásolni, annál több mágikus erőre van szükségünk. Minden egyes elérendő lélekréteg megnyitásához át kell haladnunk a felette található szekción, s így le kell gyűrnünk azok



mágikus ellenállásait. Ennek figyelembevételéhez azonban tudnunk kell, mely rétegek milyen védelemmel bírnak.

A lélek hat rétegéből csupán öt alapvetően a lélek része, a *korona* nem számít ezek közé. Így a legkülső régiót csupán a *koronában* kialakuló, különböző asztrális, illetve mentális dinamikus pajzsok védelmezik. Mellettük pedig az ide kötődő, a szellemet óvó varázslatok, szellemek, démonok, illetve más külső védelmek – varázstárgyak, fohászok stb. – adta ellenállással bír. Befolyásolásához elegendő a Mágiaellenállás legyűrése után egyetlen Erősítésnyi mágikus hatás, azaz a második lélekréteg, a *felszín* eléréséhez csak a fent felsorolt védelmeket kell áttörni, mivel a *korona* maga nem fejt ki Tudatalatti Mágiaellenállást.

A második réteg, a *felszín* már jóval komolyabb védelemmel bír. Ebben a szekcióban alakulnak ki a különböző statikus pajzsok, illetve a hitből eredő védelem, és jelenik meg a Tudatalatti Mágiaellenállás. A TAM (Tudatalatti Mágiaellenállás) a fejlett lélekben található érzelmek és gondolatok hordozta nagy mennyiségű mágikus esszencia miatt alakul ki, és minden réteget külön-külön óv.

A felszíni réteg befolyásolásához a korona nyújtotta védelmet, illetve a saját TAM-át, statikus pajzsait, vagy a hite nyújtotta ellenállást kell legyűrni.

A klasszikus mágia legtöbb varázslata és a fohászok is jó részt ezt a réteget támadják, így alakult ki a korábban már ismertetett mágiaellenállás rendszere, azaz:

Dinamikus pszi pajzsok + Statikus pszi pajzsok + óvó fohászok és varázslatok, illetve varázstárgyak + Tudatalatti Mágiaellenállás

Természetesen a fohászok és a különböző tapasztalati mágiák közül is akad nem egy, amely mélyebb régiókat céloz, mint például a jellemtorzító átkok vagy a Lélekáldozat nevű fohász. Azonban ezeknél a mágikus alkalmazásoknál is a fent feltüntetett mágiaellenállással kell számolnunk, azaz nem kell figyelembe vennünk a többszörösen jelentkező TAM-t, mivel itt az egyszerűség kedvéért az 1 E-s varázslat, vagy fohász Mana pont költségébe már beleszámítottuk a mélyebb régiók elérése miatt újra és újra legyűrendő TAM jelentette szükséges manamennyiség-többletet.

A varázslói asztrál-, illetve mentálmágia alkalmazásakor kissé eltérő a helyzet, itt lehetőségünk nyílik célzottan a mélyebb rétegek befolyásolására, ha komolyabban tanulmányoztuk a Lélektan képzettséget. A 4. fokú Lélektannal rendelkező varázsló a harmadik, illetve a negyedik; az 5. fokú képzettség birtokosa pedig az ötödik lélekrétegre vagy akár a lélekmagra is hatást gyakorolhat.

Azonban minden esetben, még a varázslat megkezdése előtt be kell jelentenünk, hogy melyik réteget célozzuk meg, s a mágia csak erre a rétegre fejti ki a hatását. Abban az esetben, ha az áldozat mágiaellenállása sikeres, akkor a varázslat semmiféle hatást nem fejt ki még akkor sem, ha ereje elegendő volna egy külsőbb réteg befolyásolásához.

A mélyebb területek eléréséhez a fentiekhez hasonlóan minden védelmet számításba kell vennünk, illetve pluszban még hozzáadnunk a TAM, minden lélekrétegben újra és újra jelentkező védelmét. Tehát a következőképpen alakul a Mágiaellenállás a fentiekhez képest:

Dinamikus pszi pajzsok + Statikus pszi pajzsok + óvó fohászok és varázslatok, illetve varázstárgyak + Tudatalatti Mágiaellenállás az elérendő lélekréteg mélységének megfelelő szorzata (a lélekréteg sorszáma mínusz 1, mivel a *korona* nem fejt ki ellenállást. Fontos megjegyeznünk, hogy ez a szorzat csak a varázslói mágia alkalmazásaira vonatkozik, mivel más mágiaformák vagy a második réteget támadják, vagy Mp-szükségletük kiszámításakor már figyelembe vettük. Így a nem varázslói mozaikokra a fentebb ismertetett formula alkalmazandó).

Tehát valakinek, aki statikus pszi pajzzsal bír, varázslói mozaikmágiával igyekszem befolyásolni a jelleme mentális részét, amely az ötödik rétegben található. Ekkor a teljes mágiaellenállás kiszámításakor figyelembe kell vennem a pszi pajzs Erősségét, illetve a második, a harmadik, a negyedik és az ötödik réteg TAM-át. Azaz, ha a statikus pszi pajzsa 15 E-s, és Akaratereje 15-ös, akkor a

célpont teljes mágiaellenállása 15 E Stat. pajzs + 4x15 TAM, összesen 75 pont.

A befektetett plusz energiákért azonban kárpótol minket a lélek egyedi felépítése. Ugyanis megfigyelhetjük, hogy minél belsőbb réteget vizsgálunk, annál lassabban áramlanak az érzelmek, illetve a gondolatok az adott szekcióban. Tehát minél mélyebben elhelyezkedő réteget változtatunk meg mágiánkkal, a változás annál lassabban törlődik el a lélek áramlatai által.

Ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy ha egy mélyebb rétegre sikerül hatást gyakorolnunk, akkor nem a második rétegre ható alap varázslatnál feltüntetett időtartamig marad fenn az általunk megidézett hatás, hanem jóval tovább. Ilyen esetekben minden egyes plusz lélekréteg, amellyel mélyebbre ültettük be asztrális vagy mentális operációnkat, annyival nagyobb kategóriányi időtartamot jelent, mint az adott varázslatnál feltüntetett kör érték.

Például, ha egy Félelem mozaikot a varázsló nem a *felszín* rétegben helyez el, hanem mondjuk a negyedik, *állandó* rétegben, akkor az nem a feltüntetett 6 körig (mindig a zárójel nélküli érték a mérvadó a varázslat leírásában), hanem 6 órán át hat majd az áldozatra. Ha ugyanezt a varázslatot a mágia alkalmazója a harmadik *változó* rétegbe helyezi, akkor pedig 6 percig fog tartani a varázs.

E szabály alól csupán a lélekmagra ható varázslatok jelentenek kivételt, mivel azok hatása maradandó.

A mélyebb rétegekbe helyezett varázslatok másik mellékhatása a hatóidő kibővülése mellett az, hogy nehezebb őket észlelni, vagyis csak akkor fedezhetőek fel, ha a kutatómágia a megfelelő rétegben keresi őket. A legtöbb efféle varázslat csak a második régióban kutakodik, azonban akadnak kivételek, mint például az Auraérzékelés, vagy a papok egyes fohászai, ahol ezt külön említjük a leírásban.

Természetesen egyszerű mágiaérzékelésekkel továbbra is felfedezhető a varázslat mágikus energiáinak jelenléte, de az alkalmazás mibenléte továbbra is rejtve marad.

A MÁGIA KÖNYVE



mágia és a varázslat titkos tudomány. Ősi forrásokból eredeztethető, legkorábbi gyökerei magával a létezéssel egyidősek. Nem a halandók művészete, nem a ma népeié.

Korunkban pusztán felhasználói vagyunk a mágiának. Leggyakrabban nem értjük, csak alkalmazzuk a törvényeket, melyeket kikutatnunk, megtalálnunk sikerült.

Tudjuk például, hogy egyes mágikus formulák tüzet, mások vizet idéznek, s hogy a füstkvarc segítségével térmágiánkat tehetjük erőteljesebbé; de csupán felhasználjuk a tapasztalatainkat. Kizárólag a legbölcsebbek azok, akik hosszas tapasztalás és az elődeik összegyűjtötte tudás rendszerezése után képesek a magasabb szintű, égi összefüggéseket kikutatni, és morzsákat csupán, de megszerezni valamit az istenek tudásából. Azonban közülük is csak kevesek, a mágusok juthatnak el a mágia legmagasabb misztériumáig, a Teremtés titkainak megfejtéséig.

Nekünk azonban ahhoz, hogy a fenevadak és más teremtmények képességeinek, varázshatalmának titkaihoz férkőzhessünk, nem kell megértenünk, elég elfogadnunk a bölcsességeket, amelyek feltárják előttünk e titkokat. Az alábbiakban sorra vesszük a mágia alaptételeit, végighaladunk a különböző iskolák és irányzatok sokaságán, hogy későbbiekben ne csak besorolni, de megérteni is sikerüljön a Thrak'soror által leírt lények képességeit, varázstudományát, illetve a menedékeiket óvó varázslatok, varázsjelek működését.

A mágia eredete

A Teremtés aktusában az Elsők a semmit átszövő, akkor még csak a lehetőségek végtelenjét magában rejtő manát formázták át, és gyűrték a síkok sokaságának formáiba, mint ahogy a lepedőt hajtogatva mi magunk is rétegeket hozhatunk létre a szövetből. Az általunk megfogható, megtapasztalható anyagok és szellemlények, gondolatok és érzelmek is mind e végtelen szövedék más és más tulajdonsággal bíró részei különböző alakzatokba, mintázatokba rendezve, aszerint, hogy milyen tulajdonságokkal ruháztattak fel. Ezért a mágia – legyen bármiféle hagyomány, vagy iskolaforma eredménye – egyetemes, mert célpontja nem más, mint a mana, amely egyenlő minden létezővel, cselekedettel, érzelemmel és értelemmel, magával a Mindenséggel.

A mana

Mivel a mana a Teremtés alapja, ezért nem pusztítható el, és teljes egészében ki sem zárható egy területről. Hiszen, ha valahol létezik valami, az már az ősmatériából épül fel. Csak a tökéletes semmi ürességében, a síkok közti legmélyebb vermekben fedezhető fel az esszencia teljes hiánya.

A mana az életerőt, illetve a lélek rétegeit alkotja a legnagyobb sűrűségben. A különböző nekromantikus, asztrális, illetve lélekáldozó praktikák mananyerő alkalmazásai is a fent említett tulajdonságot aknázzák ki. Másfelől szintén komoly manamennyiséget fókuszál egy erősebb érzelem, vagy egy magvas gondolat. Nem véletlenül a kreativitás és a fejlett képzelőerő minden mágiaforgató közös tulajdonsága.

A nyers, formázatlan mana azonban nemcsak lekötődik, elnyelődik a tárgyakban, illetve az élőlényekben, hanem fel is szabadul belőlük azok pusztulásakor, amikor a teremtés tárgyának mintázata megsemmisül: az adott lény meghal, vagy a tárgy anyagi valója foszlik szét az őt alkotó őselemek lassú, egymást felemésztő kioltódása során.

Mivel a mana alkotja létezésünket, s ebből terem-

tettünk, ezért a szabad manától mentes területeken az érző és gondolkodó lények asztrális, illetve mentális világa kifakul, az életerő pedig lassan elszivárog belőlük, ahogy a manában dús matériák kénytelenek kitölteni a körülöttük kialakult vákumot. Ezt legkönnyebben úgy képzelhetjük el, mintha a növények víztartalmát vizsgálnánk: esős időben a hajtások és a levelek zöldek, igyekeznek minél több nedvességet magukba zárni, míg szárazság idején elsorvadnak, és lassan elszáradva elvesztik víztartalmukat. Ez a manahiányos folyamat vezetett például az aquir Terdt tanács utolsó székhelyeként elhíresült Ekbír-sivatag kialakulásához, illetve hasonló okok rejtőznek a Himano-sivatag és a Taba el Ibara kialakulása mögött is.

A manát az ófajok más néven nevezték, az ő szavuk erre a mitikus anyagra az od. Korunkban az ősi lények szervezetében, és Személyes Aurájában felgyülemlő formázatlan, nyers mágikus erőket, nevezzük így.

A mana szabad, nyers, még formázatlan alakban leginkább a külső, és a köztes síkokon található meg. Innen áramlik át más síkokra, életben tartva, felpezsdítve az adott sík élővilágát, mozgásba lendítve a belső síkok itt található területeit.

Az esszencia áramlása azonban nem egyirányú. Az anyagi síkok érző lényei által imádott démonok és istenek felé a hit által nyitott csatornákon át áramlik vissza az erős érzelem hordozta mágikus energia, illetve efféle erőket juttatnak a felsőbb lényeknek a különböző áldozati szertartások is a megsemmisülő, semmivé foszló, nyers, formázatlan manává alakuló tárgyak és élőlények formájában. Az így kialakult – a síkokat beszövő, s az isteni síkokról eredő, majd az oda visszatérő – mágikus áramlatot nevezzük Manahálónak.

A varázslás folyamata

A Világegyetemben minden hatás, cselekvés nyomot hagy a mana szövedékében, mivel a Mindenség ebből a matériából épül fel. Ha valamire az anyag, az értelem vagy az érzelem világában hatunk nem mágikus eszközökkel, és megváltoztatjuk a mi világunkban tapasztalt tulajdonságait, akkor megváltoztatjuk a benne rejlő mintázatot is. Ezt cselekvésnek nevezzük.

Ha a varázstudó az általa akaratlagosan fókuszált manával a mágia célpontjának mintázatát változtatja meg, s így formálja át az általunk megtapasztalható tulajdonságait, akkor azt varázslásnak nevezzük.

Fontos megjegyeznünk, hogy a varázslás minden esetben szándékos cselekvés. A természetben előforduló olyan folyamatokat, amelyek során az egymásra ható anyagok mintázatának megváltozása a szabad mana dúsulásával jár, és a felhalmozódó mágikus erő különféle utakon, különböző hatásokat létrehozva vezetődik le, nem nevezzük varázslatnak. Például a viharok idején összeütköző meleg és hideg légtömegekben található Őshő és Ősfagy egymást kioltó keveredése közben, a két paraelem semmivé foszlása során felszabaduló nyers mana miatt előforduló villámlás is az erők egyfajta levezetődése, s mint ilyen nem varázslat, hanem természetes folyamat.

Mágiaellenállás

Természetesen minden varázslat célpontja bír egyfajta ellenállással. Ez a védelem annál erősebb minél több mana található a varázslat alanyában, hisz a több mana átformáláshoz több mágikus energia szükséges.

A lélekkel nem bíró tárgyak és természeti formák anyagi mágiával történő befolyásolása és átalakítása során csak annyi mágikus erőt kell befektetnünk, amit az adott célpont mérete, tömege és bonyolultsága – azaz, hogy melyik anyagcsoportba tartozik – indokol.

A lélekkel bíró teremtmények esetében más a helyzet, mivel az ő fizikai valójukat nemcsak annak mágiaellenállása, hanem Személyes Aurájuk is védelmezi. Tehát a Személyes Aura kifejtette saját mágikus akarattal bírnak, amelyet le kell gyűrni, különben anyagi mágiával nem lehetséges hatni a testre, amíg a testet óvó lélek bele nem egyezik a mágia megfoganásába, vagy ellenállását meg nem törik.

Mivel az anyagi mágia csak akkor fejti ki hatását, ha az alanya teljes mintázatát átrendezi, ezért az ilyen varázslat kizárólag akkor jön létre, ha a célpont teljes átformázához szükséges energiákat befekteti a varázstudó. Tehát az anyagra

ható mágiákkal csakis egy teljes tárgyat vagy egy élőlényt lehet befolyásolni, annak darabjait, vagy testrészeit külön nem. Azt, hogy valami egy tárgynak része-e vagy különálló dolog, az alapján kell meghatároznunk, hogy a két dolog, mint fogalom összetartozik-e. Ezt igen egyszerű eldönteni: ha az egyik tárgy sérülésével a másik tárgy képtelen ellátni eredetileg meghatározott feladatát, akkor a két dolog egy fogalom. Ez alapján az ajtó lapja és a zsanérok egy tárgyként kezelendőek, míg a láda és a rajta lógó lakat nem.

A fent részletezett anyagi mágiára vonatkozó védelem azonban nem óvja a testet az őselemi mágiák, illetve a nyers mágikus erőket befolyásoló varázslatok, például villámmágiák és életerő alapú támadások ellenében. Mivel ezek nem közvetlen romboló hatást, hanem a pusztítást kiváltó fizikai jelenséget idézik meg.

Az őselemek esetében az indok igen egyszerű: az egymást kioltó őselemek törvénye egyidős a létezéssel, s mint ilyen, minden és mindenki számára kötelező érvényű. Hiszen a Teremtésben szereplő szinte minden anyag lassú pusztulására és romlására ítéltetett. Ez a törvény jelent magyarázatot például arra, hogy a kardot lassan megeszi a rozsda, ahogy a pengébe zárt Őstüzet és Ősföldet lassan felemészti a levegőben található Őslég és az Ősvíz.

A nyers mágikus energiák alkotta, például villámvarázslatok sebzése pedig abból ered, hogy a plusz mágikus erők, amelyeket a célpontba juttatnak, egyszerűen szétfeszítik, rombolják annak mintázatát. Mivel a varázs alanya általában nem képes befogadni, elnyelni a plusz erőket, így megbomlanak alakzatai, amelyek a Teremtés folyamán a manából kialakultak, s így egyes részei sérülnek, megsemmisülnek, mintha elégne.

A lélekre ható mágiák esetében a célba vett asztrál- vagy mentáltestet felépítő mana mennyisége szabja a meg a mágiaellenállás mértékét, azaz a kialakítandó hatás létrehozásához szükséges erők mennyiségét. Minél összetettebb egy lélek, minél több mana építi fel, annál nagyobb mágikus akarattal bír, azaz annál több mágikus energia szükséges a befolyásolásához. Ezt az összetettséget jellemzi az adott lélek Akaraterő, illetve Asztrál értéke; s emiatt ezek az értékek határozzák meg a Tudat Alatti Mágiaellenállást (TAM). Mivel ez a lélek alapvető tulajdonsága, épp ezért annak állapotától függetlenül védi bármiféle behatás ellen, egészen addig, míg a lélek éber állapotban van. Ez az éberség nem egyenlő a lelket hordozó fizikai test éberségével, mivel lelkünk akkor is ébren őrködik testünk felett, amikor alszunk. A lélek csakis egy igen komoly mágikus procedúra, a Lélekaltatás hatására veszti el ezt az ellenállóképességét.

A lélek mágiaellenállását növelhetik még más hatások is, ezeket lásd az Új Törvénykönyv Mágiaellenállás c. fejezetében a 219. oldalon.

A mágia működési elve

A mágia hatásait tekintve egyetemes, és ez igaz a működésére is. A Manahálóban, illetve a Teremtés bármely elemében található mana mintázatát, s ez által a célpont tulajdonságait csakis valamely manában gazdagabb tárgy vagy történés képes megváltoztatni, átformálni. Ahogy a tó felszínére hulló tollpihe csak csendesen megül a vízen, de a beléhajított kő a fenékig süllyed, s közben felkavarja az egész tavat; úgy hat a Mindenséget alkotó mana óceánjára a manában csekély anyag vagy történés, ellentétben a manában gazdag tárgyakkal, illetve folyamatokkal.

Minden mágikus aktivitás kiindulási pontja a lélek vagy a lélektorzó harmadik rétege. Mivel, csak az ebből a rétegből származó akarat, vagy megfelelően erős érzelem fókuszál elegendő manát ahhoz, hogy a lélek mágikus, vagy szellemi tartalékait mozgósítsa, és a hatáshoz kívánt formába rendezze.

Attól függően, hogy a lélek Asztrál-, vagy Mentáltestének harmadik rétegéből indul ki a mágikus aktivitás, beszélhetünk spontán vagy akaratlagos mágiahasználatról. Az előbbi esetben a mély, igen erős érzelmek fókuszálják a varázslat megfoganásához szükséges manát, míg a második esetben az akarat hordozza a szükséges erőket. Ebből következik, hogy a spontán mágiahasználat esetén általában nem a tanult képességek és mágiaformulák alkalmazása nyomán alakul ki a varázslat, hanem leggyakrabban a célnak leginkább megfelelő véletlenszerű hatás, vagy egyes mágikus képességekkel bíró lényeknél a teremtésük folyamán megszabott különleges tulajdonság aktivizálódik.

A spontán mágiahasználatra a legjobb példa a mágiában vagy pszionikában képzetlen gyermek, aki csodákat tesz, amikor megrémül a rátámadó farkastól, hirtelen felkúszik egy megmászhatatlannak tűnő fára, vagy egy rugaszkodással egy nagyobb szakadékon ugrik át. Azok az állati intelligenciával bíró lények, akik különleges, mágikus képességekkel rendelkeznek, szintén a spontán mágiahasználók közé sorolhatók. Ezek a teremtmények általában mágikus anyagcseréjük során gyűjtik magukba a megfelelő mennyiségű manát, majd ezt szabadítják fel, ha elég erős bennük a késztetés arra, hogy például ellenségükre tüzet vagy mérget leheljenek, esetleg álomba taszítsák.

Jelenkorunkban a mágia három egymástól alapvetően eltérő, mégis közös elv alapján működő formáját különböztetjük meg: a pszit, a klasszikus mágiát és az ómágiát. Ezek mindegyike megnyilvánulhat spontán mágiaként, vagy akaratlagos mágiahasználatként is; bár ez utóbbi jóval gyakoribb.

Pszi

A pszi tudatos felhasználása esetében a lélek egy erős, irányított érzelem vagy gondolat által fókuszálja energiáit, és terjeszti ki koronáját a belső síkokon, egyfajta nyalábként, így érve el a célpontot. Természetesen ez igaz akkor is, ha a diszciplína alanya maga az alkalmazó.

A továbbiakban a pszialkalmazó az érintésen keresztül gyakorol hatást a diszciplína alanyának szövedékére. Pszi pontok felhasználásával fókuszálja és fenntartja a korábbi érzelmet vagy akaratot, s így az ezek hordozta nagy mennyiségű mana által idézi elő a kívánt hatást.

A hatás ellen a célpont a megfelelő mágiaellenállásával védekezhet.

A fent említett érintés miatt kialakuló asztrál-, vagy mentálfonalak a lélek külső három rétegének kiterjesztett formái. Emiatt a különböző asztrális, mentális praktikákkal és diszciplínákkal észlelhetők, illetve hatást is lehet rájuk gyakorolni, de csak a Lélek felépítésének leírásában ismertetett módon és mértékben. (Lásd a Lélek felépítése c. fejezetet a 24. oldalon).

Mivel a pszionikus hatások a belső síkokon keresztül érik el célpontjukat, ezért hatótávjuk leggyakrabban (hacsak valamely tényező mást nem indokol) látótávolság. Ezt az indokolja, hogy az asztrális és mentális energiák ellenállás nélkül terjednek a számukra megalkotott belső síkokon. Tehát a hatótáv csupán a célpontkijelölő-képességtől függ.

Természetesen huzamosabb lelki ismeretség után a kijelölésre sincs szükség, hisz a kialakuló Társszimpátia megadja a szükséges iránymutatást a diszciplína használatakor. (Lásd az Új Törvénykönyv 390. oldalán.) Ez magyarázza például a látótávon kívüli telepátia alkalmazását.

Klasszikus mágia

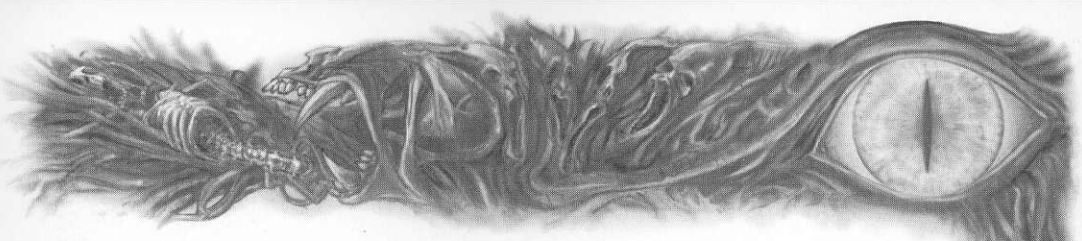
A klasszikus mágia esetében a varázstudó szintén közvetlenül a célpontra hat. A Manahálóban indít el egy irányított manafolyamot saját tartalékából, pillanatokra kiterjesztve a Személyes Auráját, ez által terelve, irányítva a szövedéket, így érintve meg mágikus akaratával a varázslat áldozatát. Ez az áramlás az, amely a varázslat alanyának mágikus mintázatát célozza, és ha megfelelő erősséggel bír, akkor a célpontban is megváltozik a szövedék és megfogan a varázs. Természetesen ez ellen a mágikus lökés ellen a célpont a megfelelő típusú mágiaellenállásával védekezhet.

A közvetlen irányítást, vagy asztrális, esetleg mentális olvasást igénylő alkalmazások esetében asztrál-, illetve mentálfonalak alakulnak ki. Ezek az elérendő információ, vagy az irányítandó központ mélységétől függően kötik össze a varázslat megidézőjének harmadik lélekrétegét a célpont megfelelő lélekrétegével.

A kialakuló asztrál-, illetve mentálfonál a megfelelő praktikákkal észlelhető, és alanya lehet bármiféle asztrális, vagy mentális operációnak. Ekkor a fonal a lélek egyfajta nyúlványaként kezelendő, amelyet érzékelni, illetve befolyásolni, támadni is lehet.

Nem közvetlenül egy célpontra ható varázslatok esetében, mint pl., a Teremtés vagy az elemi mágia jóval egyszerűbb a helyzet. A mágiahasználó nem tesz mást, csak kinyúl a mágikus akaratával arra a pontra, ahol létre szeretné hozni varázslatát, majd a lelkében tárolt manából kiáramoltatja





a megfelelő mennyiséget. Eközben természetesen meg is formálja az esszenciát a kívánt végtermék mintázata szerint.

Mivel a Manaháló önálló áramlatokkal is rendelkezik, ezért képes szétzilálni a varázslat alkotta manafolyamot. Emiatt a varázslatok igen komolyan behatárolt hatótávval bírnak, amely vagy a varázstudó mágikus akaratától (Akaraterejétől) – amely fókuszálja a nyalábot –, vagy a varázslatba foglalt esszenciák mennyiségétől függ. Viszont a Manaháló közvetítő szerepe miatt a varázstudó olyan helyszín egy területére is képes hatni, amelyet nem lát – tehát nem képes megragadni a célpont tárgyat – viszont mágikus hatótávján (Zónáján) belül található.

Manamentes területen közvetítő közeg híján a kiterjesztett Személyes Aura, erejét adó mana azonnal elillan, mivel nincs közeg, amelyben terjedhetne. Ez annyit jelent, hogy manamentes területen képtelenség érintés távolságnál messzebbre varázsolni a klasszikus mágia módszereivel.

Korunk jelenlegi tapasztalati és magasmágikus formulái egyaránt rögzített hatótávval bírnak, nem véletlenül. A tapasztalati mágiahasználók praktikáinak megformálásakor a magasabb mágikus tudásanyaggal rendelkező alkotók adták meg a varázslatok hatótávját és hatásterületét, a kívánalmaknak megfelelően alakítva a készülő varázslatok szövegét és mozdulatsorait. Ezek az alapvető megkötések azóta is nagyobb részt behatárolják az újonnan kialakított varázslatokat, mivel azok a korábbi tudásanyag szolgai másolására és minimális alakítgatására épülnek a magasabb összefüggések ismeretének hiányában.

A magasmágia jelenlegi alkalmazóit a beavatási szertartásukban rögzített húsz ynevi lábnyi hatótávjuk szorítja keretek közé; ezt a területet nevezzük Zónának. Természetesen ez is a jelenlegi formulákat megalkotó varázslótrió: Vinidis Artemora, Quirin Dan Jeir és Elorio Calendil – Doran alapítói – munkásságának köszönhető. A Káosz hullámverése ellen hadakozó mágusoknak gyorsan erős és hadra fogható segítőkre volt szükségük álmaik életben tartásához. Ezért a korábbi, néha évszázadokig tartó tanulmányokat mellőzve megalkották a kyr eredetű mozaikmágia ma ismert iskolaformáit, és a Kyr Pszi vonatkozó diszciplínáit. Így hozva létre az új kor gyorsabban képezhető, ámde tudásában csekélyebb varázslóinak nemzedékeit. A mágiaforgatókét, akik már nem a kiterjesztett Személyes Aurájuk megszabta hatótávban képesek Távolbahatás alkalmazása nélkül varázslataikat megidézni, hanem a beavatás szertartás megszabta 20 ynevi lábnyi Zónájuk foglyai.

A korunkban is élő, romlatlan ősi tradíciók letéteményesei azonban továbbra is képesek alkalmazni a kiterjesztett Személyes Aurájuk nyújtotta lehetőségeket. Ők a kivételezett kevesek közé tartoznak. Ilyesfajta mágiát űznek Toron hatalmasai, a rejtőző godoni mágusok leszármazottai és Sonor a Fehér Páholy nagymestere. Egyesek tudni vélik azt is, hogy Alyr Arkhon hatalmának calowyni utazása utáni jelentős növekedése is e tudás elsajátításának eredménye.

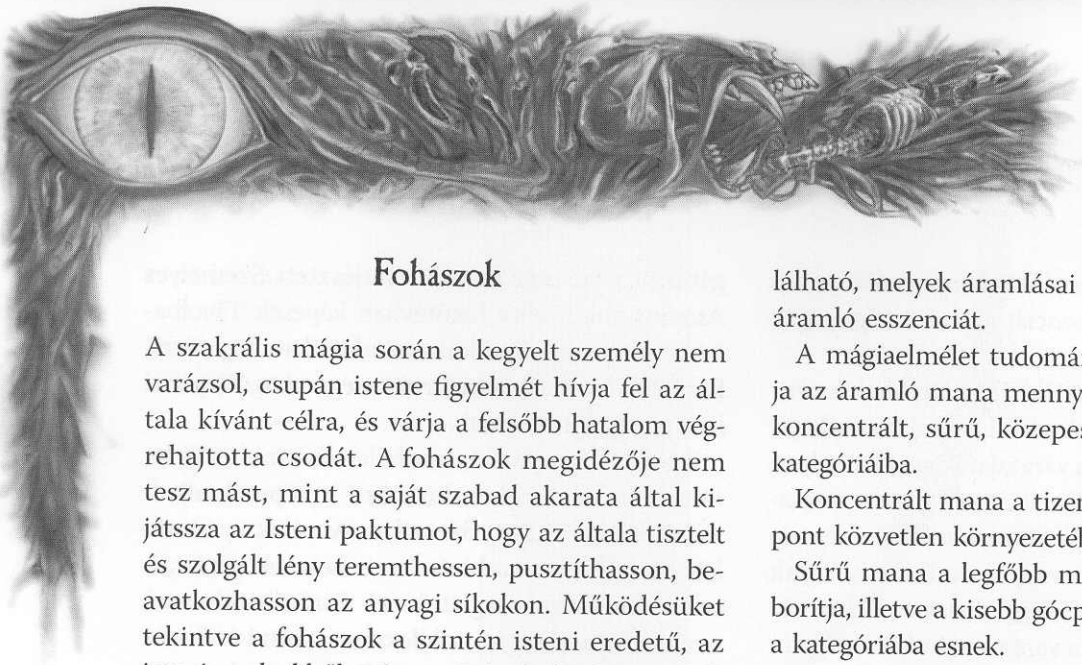
Ómágia

Az ómágia esetében esetben azonban a mágia alkalmazója nemcsak érzékeli a mágia célpontját, de meg is ragadja és saját mágikus akaratának, Személyes Aurájának hatókörébe vonja az által, hogy a Teremtésben kapott nevén nevezi. Az így kialakuló kötés miatt a varázslatnak már nem szab határt a távolság, csupán az alkalmazónak látnia kell a célpontot, hogy megnevezhesse a Teremtés nyelvének valamelyik aspektusában. Szintén az így kialakult kötés miatt nem véd a Személyes Aura az ómágia megidézte hatások ellen – hisz a célpont mágikus akaratát már lebírta a hatalomszó –, illetve az anyagi mágia más szabályai sem érvényesülnek. Ez a mágikus megragadás annál erősebb, minél torzítatlanabbul nevezi meg a kívánt hatást és a célpontot az ómágia megidézője, minél magasabb és tisztább dialektusában ejti ki az isteni nyelv hatalomigéit.

A korábban említett megragadásnak köszönhetően kialakuló kötés, és a mágikus akarat nyúlványát alkotó, a manánál jóval erőteljesebb od áramlása miatt az ómágia manamentes területen is alkalmazható.

Természetesen a fent vázolt mágikus megragadás miatt a hatalomszó alanya csakis különleges módokon védekezhet az ómágia ellen, s a szokásos mágiaellenállásnak nincs helye.

(Az ómágiáról részletesebben az 53. oldalon olvashatsz majd).



Fohászok

A szakrális mágia során a kegyelt személy nem varázsol, csupán istene figyelmét hívja fel az általa kívánt célra, és várja a felsőbb hatalom végrehajtotta csodát. A fohászok megidézője nem tesz mást, mint a saját szabad akarata által kijátssza az Isteni paktumot, hogy az általa tisztelt és szolgált lény teremthessen, pusztíthasson, beavatkozhasson az anyagi síkokon. Működésüket tekintve a fohászok a szintén isteni eredetű, az isteni nyelvekből származó ómágiával mutatnak hasonlóságot. Így sem a Személyes Aura, sem pedig az anyagi mágiára vonatkozó törvények nem vonatkoznak rájuk. Mágiaellenállást ellenük csupán akkor fejt ki a célpont, ha ez a fohász leírásában szerepel.

A Manaháló

Manahálónak nevezzük a szabad mana által alkotott csatornákat, a közöttük feszülő lepelszerű szövedéket és a managócpontokat. Ezt leginkább úgy kell elképzelni, mint egy hatalmas tavat forrásokkal, beléömlő patakokkal és a tó fenekén rejtőző víznyelőkkel.

A Manahálóban a nyers, szabad mágikus esszencia nem egyenletesen oszlik el, hanem folyamatosan áramlik. A mana a beáramlások és a források környezetében szivárog át a szférák hasadékain valóságunkba, vagy épp szabadul fel az anyagból, esetleg másképp megkötött formáiból. Majd a kiáramlások irányába sodródik, hogy visszatérjen a felsőbb vagy külső síkok valamelyikére, esetleg a síkok közti semmibe. Mindkét esetben a Manaháló igen feldúsul az adott hely közelében, és a gócpont jelenléte koncentrált manasűrűséget eredményez. Hasonlóképp, ahogyan a víz áramlása is felgyorsul a tóban a víznyelő örvények, kivezető csatornák és a források közelében.

Szintén sűrű mana található a nagyobb manacsatornákban, amelyek minden várakozás ellenére nem az áramlás megkövetelte módon, egyenes vonalban tartanak egyik nagy gócpontból a másikba, hanem kisebb torzulásokkal. A csatornák elhajlásának oka, hogy a bolygó felületén több kisebb statikus gócpont, forrás és örvény is található, melyek áramlásai kitérítik, elsodorják az áramló esszenciát.

A mágiaelmélet tudománya öt fokozatba sorolja az áramló mana mennyiségét a kontinensen; a koncentrált, sűrű, közepes, vékony és híg mana kategóriáiba.

Koncentrált mana a tizenegy nagy statikus gócpont közvetlen környezetében található.

Sűrű mana a legfőbb manacsatornák területét borítja, illetve a kisebb gócpontok is általában ebbe a kategóriába esnek.

A sűrű mana területeit közepesen sűrű mana veszi körül, míg azon túl a vékony mana fátylai találhatók. A managócpontoktól és a nagyobb csatornáktól távol, messze a vallási és mágikus központoktól terülnek el a híg manával borított területek.

A Manaháló, ahogy egy folyó is kitölti a teljes medret, igyekszik pótolni a fellépő esetleges manahiányt, illetve eláramoltatni a többletet az olyan helyekről, ahol ez esetleg kialakul. Arról, hogy a Manaháló az adott sűrűség mellett mennyi manát áramoltat át egy kör alatt a területen a következő táblázat tudósít:

A P.sz. 3690 utáni állapot:

Manasűrűség	Áramlás
Koncentrált mana	500 Mp/kör
Sűrű mana	400 Mp/kör
Közepes mana	300 Mp/kör
Vékony mana	200 Mp/kör
Híg mana	100 Mp/kör

A kategóriák azonosak a mágiatudomány által P.sz. 3690 előtt használtakkal, azonban a Sötét Együttállás idején kezdődött változások óta ezek a megnevezések a fentebb olvasható sokkal nagyobb manakoncentrációt jelentik. Ez a folyamat nyitott kaput az ófajok újbóli térhódítása előtt, mivel az új, sűrűbb manában olyan területeken is képesek életben maradni a sorvadás veszélye nélkül, ahol korábban erre nem nyílt lehetőségük.

Az ófajok jelenleg Ynev minden területén képesek a puszta léthez szükséges mágikus erőket magukba gyűjteni, azonban odtartalékaikat csakis a koncentrált vagy sűrű manájú területeken tudják újratölteni. Erről bővebben az ófajok leírásában olvashatsz az 53. oldalon.

A P.sz. 3690 előtti állapot:

Manasűrűség	Áramlás
Koncentrált mana	250 Mp/kör
Sűrű mana	200 Mp/kör
Közepes mana	150 Mp/kör
Vékony mana	100 Mp/kör
Híg mana	50 Mp/kör

Ez a dúsulás egyelőre még nincs komoly kihatással a klasszikus vagy szakrális mágiát használó beavatottak képességeire, csupán a mana sűrűsödésének áldásos hatását észlelik. Azonban egyes mágiatudománnyal foglalkozó tudós fők szerint még csak a folyamat elején járunk, így idővel még komoly változásoknak lehetünk tanúi.

Korunkban a mana efféle felpezsdülése leginkább a mágikus védművekkel ellátott erődítmények, illetve települések varázstudóinak okoz fejtörést, mivel a védelmet az új, sokkal sűrűbb mana megkövetelte módon kell újraalkotniuk.

A jelenlegi rendszerezés alapján megkülönböztetünk statikus és dinamikus gócpontokat, illetve manaforrásokat és manaörvényeket.

Statikus gócpontnak nevezzük azokat a manában igen gazdag területeket, melyek valamely helyszínhez kötődnek, és jelenlétük, illetve hatásuk állandó.

A nagyobb statikus managócpontok a következő helyeken találhatóak Yneven:

Beáramlások – manaforrások:
- Sirenar, Oilan városa
- Ediomad, az Ófa gyökere
- Erion, a Kapuk Tere
- Ó-Pyarron romjai
- A Démonikus Óbirodalom császári palotája

Kiáramlások – manaörvények
- Niare, a Sárga Menyét Hegye
- Shulur, a Boszorkányerőd
- Elátkozott Vidék
- Taba el-Ibara, a Sonioni Opálmező
- Krán, a Torony
- Shadon, Tela-Bierra

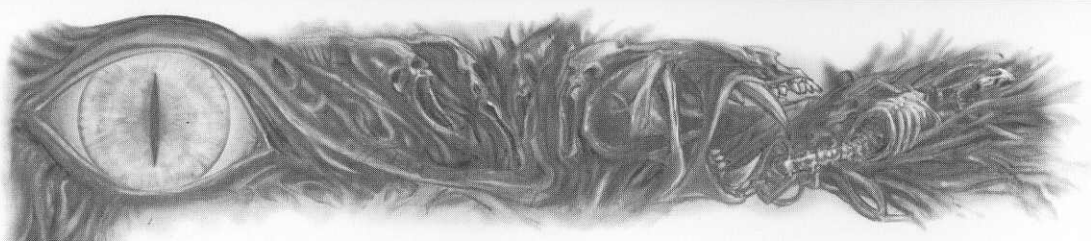
(A manahálózat térképeit lásd a Függelékben, a 322. oldalon.)

Dinamikusnak nevezzük az olyan managócpontokat, amelyek helyzetváltoztatásra képesek.

Beáramlás vagy manaforrás a megnevezése az olyan managócpontoknak, amelyek területén nyers mana, szabad esszencia lép be Satralis síkjaira, vagy épp itt szabadul fel. Ilyen helyek ott alakulnak ki, ahol a Teremtés műve vagy a síkok harmóniája oly tökéletes, hogy a köztes vagy külső síkokkal ér egybe az éteri határ, és mana áramlik át az anyagi síkra. Esetleg valamely manában gazdag mágikus fém telérei, drágakőlelőhelyek, egy vulkán vagy épp az adott területen burjánzó erdőségek szintén fókuszálhatják a manát.

Kiáramlásnak vagy manaörvénynek nevezzük az olyan managócpontokat, ahol a szabad mágikus esszencia kilép Satralis síkjairól a külső, vagy köztes síkok felé, esetleg nagy mennyiségben fókuszálódik valamely varázslathoz. Ilyen területek csak egy hatalmas varázstudó munkálkodása nyomán alakulhatnak ki, vagy ott, ahol valamely iszonyatos mágikus csapásváltások miatt a valóság szövedéke olyannyira elvékonyodott, hogy a síkok közti repedéseken, a Kristályszférák hasadékain keresztül szivárog el a mana Satralisról. Hasonló kiáramló gócpontok alakulnak ki a nagyobb vallási központokban is a hívek hite által az általuk imádott lény felé küldött mana áramlása nyomán. Az ilyen helyeken a kiáramló mana a szomszédos manaforrásokból pótolja a veszteséget, azonban olyan sebességgel, hogy a kiáramló, örvénybe rendeződő mana szintén manadúsulást okoz az adott területen. Ez alól csupán a kiáramlások középpontja, magának az örvénynek a magja jelent kivételt, mert itt mindig híg manájú terület alakul ki. Ez magyarázza például a nagyobb vallási központokban a nem szakrális mágiát alkalmazó varázstudók nehézségeit.

A managócpontok nem láthatóak, de minden varázstudó egyfajta felpezsdülésként érzékeli jelenlétük, és minden managyűjtő alkalmazás jóval hatékonyabb ezen területeken. Ez annyit jelent, hogy a Manahálóból erőt merítő alkalmazások – tehát az életerőt és az asztrális energiákat megmozgató praktikák kivételével – minden E-je, valamint a diszciplínába fektetett minden egyes Pszi pont után (az alkalmazás leírásától függ) plusz 2 Mp-ot gyűjtenek be.



A koncentrált manával fedett területek mellett a sűrű manával ellátott helyszíneken is érvényesül a fenti bónusz, azonban itt csupán plusz 1 Mp-ot eredményez a felpezsdülés.

Emellett a mágikus kifáradás is jóval később jelentkezik, csak a normális esetben felhasználható Mana pontok másfélszeresének felhasználása után lép fel (lásd az Életerő c. fejezetet az Új Törvénykönyv 177. oldalán).

Bizonyos események, varázslatok, varázstárgyak vagy ereklyék közelében előfordulhat, hogy a mana gócpontok által megszabott visszaáramlása és eloszlása helyett egyedi körülmények alakulnak ki: manahiány vagy túlcsordulás lép fel. Az ilyen esetekben a körönként visszatöltődő Mp-ok száma a mérvadó a Manaháló sűrűségének meghatározásakor.

Időszakos, dinamikus manaörvénynek számít minden varázstudó és varázstárgy, abban a pillanatban, amikor mágikus erőket gyűjt magába.

Egyes varázstárgyak és ereklyék szintén képesek maguk körül koncentrált manájú területet kialakítani, sőt némely varázstudók is tudnak közvetlenül a Manahálóra hatni, és koncentrált manájú területet létrehozni.

Fontos megjegyezni, hogy a mágiaforgatók által létrehozott varázslatok megidézése nem terheli meg a Manahálót, mivel megfoganásuk nem igényel külső erőket, a szükséges mágikus energiákat a varázstudó saját tartalékaiból szabadítja fel. A szövedék jelenléte csupán a mágikus praktikák célba juttatásához szükséges.

A varázstárgyak megalkotása egyetlen esetben sem terheli meg a Manahálót, és használatuk sem mindig. Azok a varázstárgyak, amelyek bizonyos számú töltettel rendelkeznek, vagy előre magukba zárták az alkalmazásukhoz szükséges erőket – például hatalomamulettek, bájitalok, végrehajtó varázsjelek és az összes szakrális jellegű varázstárgy – aktiváláskor nem terhelik meg a Manahálót.

Ezzel ellentétben a folyamatosan vagy ismétlődő periódusokban felhasználható és maguktól újratöltődő varázstárgyak – mágikus kardok, köpenyek, varázsjelek stb. – alkalmazásához szükséges erők a szövedékből származnak, így alkalmazásukkor a tárgyba foglalt varázslat Mp-költségét kell kivonni a Manahálóban található Mp-ok számából.

Tehát, a varázskörök mindegyike folyamatosan működő jelnek minősül, és így erőket szív el a szövedékből: a teljes felrajzolásának megfelelő manamennyiséget körönként. Ez alól kivétel a Végrehajtó varázskör, mert az csak megalkotásakor zárja magába a felrajzolásához szükséges erőket, s a továbbiakban csakis az újratöltésekor kell a belefoglalt varázslat Mp-költségét a jelet újratöltő varázstudónak belésugároznia. Így értelemszerűen e jel működése nem ró terhet a Manahálóra.

A Varázsjelek közül két kivétellel az összes jel folyamatosan manát gyűjt magába működéséhez a Manahálóból. Az egyik jel a Végrehajtó varázskör ikertestvére, a Végrehajtó varázsjel; rá a Végrehajtó varázskörnél leírtak vonatkoznak. A másik a Mágikus Aura varázsjel, amely csak a belefoglalt kisugározandó varázslat költségét vonja ki el a Manahálóból (tehát a varázsjel felrajzolási költségeit: az alap költséget; az aktiválás módjáért; gyakoriságáért miatt fizetendő Mp-okat nem) az aktivizálás gyakoriságának megfelelő módon. Tehát a folyamatosan működő tárgyak esetében körönként annyit, amennyit a belefoglalt varázslat Mp-költsége, a nem folyamatosan működő tárgyaknál pedig minden egyes aktiváláskor.

Az összes mágikus bélyeg és a pentagrammák is folyamatosan erőket vonnak el működésükhöz, amelyek mennyisége megegyezik a teljes felrovásukhoz szükséges Mp-költséggel.

A Fókuszjel, az Áramlásjel és a Manacsapda a leírásukban feltüntetett Mana pontokat szívja el a Hálóból.

Tehát általánosan kijelenthető, hogy a folyamatosan aktív varázstárgyak és jelek működésének költségét minden körben egyszer, a többször aktiválható, nem folyamatosan működő eszközökét pedig minden egyes használatkor kell levonni.

A Manahálóra szintén megterhelést rónak azok a bestiák, amelyek nem Mp-jaikból, hanem természetes képességükként alkalmazzák varázslataikat, és a leírásukban nem szerepel, hogy életerejük, a testüket alkotó őselem, vagy más fizikai valójukat felépítő matéria felhasználásával idézik meg a kívánt hatásokat. Ezt a manabegyűjtést minden lény leírásában feltüntettük, így a körönként a területen átáramló mana mennyiségének kiszámításakor az ott feltüntetett értékek a mérvadók.

Ők ilyenkor a teremtésükben meghatározott módon: különleges szerveik vagy Személyes Aurájuk egyedi működése révén hozzák létre manaörvényeiket, amelyek leginkább a Mágikus Aura varázsjelhez hasonlatosan töltik időszakos tartalékaikat, amelyekből varázslataikat idézik meg.

A sárkányok tűzokádása talán a legjobb és legismertebb példa egy ilyen különleges képességre. A tűzlehelet alkalmazásához a bestiáknak erőket kell elvonniuk a Manahálóból; épp ezért figyelhető meg, amint a hatalmas fenevadak két tűzfújás között körökig úgy tesznek, mintha csak a levegőt szívnák be. Természetesen ilyenkor nemcsak a levegőt, hanem környezetükből a mágikus esszenciákat is begyűjtik az Őstűz megidézéshez, s a lég csupán a megidéződő őselem kiáramoltatásához kell, ahogy mi magunk is meghajlíthatjuk lélegzetünkkel a gyertyalángot.

A Manaháló sűrűségének észlelése

A Manaháló sűrűségének változásainak érzékelésére, az erővonalak felderítésére korábban egész mágikus iskolák tanai épültek a Sheral északi és déli oldalán egyaránt. Az erővonalak elhelyezkedését, a megfelelő manacsatornák által kialakított természetes mágikus hatások kiaknázását célzó alkalmazások egész sora alakult ki, s emelt fel birodalmakat a korok során. Efféle hatásmechanizmusra épült az egykor volt crantaiak birodalommágiája, hasonlóan a godoniak vagy a kyrek hatalmas mágikus építményeihez. Ez a tudás szabja meg mind a mai napig a hagyományos kyr építészet elemeit is, bár egyre inkább csupán az ősöktől örökölt szabályokra, semmint a valós tudásra alapozva.

Korunkban jelenleg a godoni emlékekre építő Lar-Dor Belső iskolájának mágusai igyekeznek újra felderíteni a manavonalakban rejlő mágikus lehetőségeket a nagymester, Sonor irányításával; ahogy, a Fény Ösvényén járó ordani társaik is. Ők Ardae Magnus, a godoni mágus jegyzeteire alapozták kutatásaikat, amelyek azonban nem vezettek sikerre egészen addig, míg a Fehér Páholy nagymestere együttműködést nem ajánlott nekik.

Az ordaniak tudását a Godon bukásakor Ó-Pyarronba menekült mágusfamíliák jegyzeteivel kiegészítve Sonornak sikerült rekonstruálnia nemcsak a mágikus erővonalakra építő Godoni Miszticizmust, de a jóval agresszívabb lehetőségeket magában rejtő Godoni Pszit is.

A megfontolt mágus természetesen nem osztotta meg a saját ízlésénél jóval militánsabb ordaniakkal a Godoni Pszi mélyebb titkait, azonban munkálkodásának köszönhető a P.sz. 3672 utáni időszakban a Fény Ösvényén járó tűzvarázslók számára elérhető godoni diszciplínák elsajátítása, leszámítva az 5. fok jelentette godoni mágiát.

A közös munka másik gyümölcse volt, hogy a neves mágusnak többek között a tűzmágia alapjait is sikerült elsajátítania, ráadásul Ordan nagyjai hálájuk jeléül a magasabb misztériumokba is beavatták.

Északon azonban a déli kutatók által összegyűjtött tudásanyagnál is komolyabb ismeretek állnak rendelkezésre. Ha hinni lehet a legendáknak, akkor a toroni Hatalmasok némelyike még Calowynon látta meg a napvilágot, s társaik nagyobbik részének lelke is a Kyr Birodalom ideje óta születik újjá változatlan öntudattal újabb és újabb testekben. Ez alapján feltételezhetjük, hogy ezek a nagy hatalmú személyek nemcsak ismerik, de minden bizonnyal alkalmazzák is a manacsatornák és fókuszok kiváltotta természetes mágikus aktivitásokban rejlő lehetőségeket. Erre enged következtetni lakhelyük, Daumyr kialakítása is. A Boszorkányerőd ugyanis egyetlen hatalmas kiáramló managócpontként szolgálja lakói igényeit. Tájolása és a mindig változó tornyok, bástyák és erkélyek rajzolata is igen szembetűnő, mivel az állandóan alakuló formációk folyamatosan különböző mágikus mintázatokat alakítanak ki az épületszörnyeteg szerkezetéből.

A Manaháló sűrűségét és nagyságrendileg – 10 Mp-nyi közelítéssel – az áramló mana mennyiségét a 3 pontos Manalátó Háttérrel rendelkező karakterek sikeres Asztrálpróbával állapíthatják meg, illetve így fedezhetik fel a manacsatornákat is, vagy vizsgálhatják meg egy élőlény Személyes Auráját. Ez utóbbi esetben sikeres Asztrálpróba után nemcsak az adott célpontban rejtekező mágikus erőt fedezhetik fel – akár a különleges mágikus képességek meglétét –, hanem az Aurája manatartalékának (pillanatnyi Mana pontjainak) mennyiségét is, a fent már megállapított 10 Mp-nyi közelítéssel.



A mágiaforgató varázstudók bármely mágiaérzékelő varázslat alkalmazásával szintén képesek megvizsgálni a Manaháló sűrűségét, a manacsatornák jelenlétét, és a szövedékben, illetve a mágikusan aktív élőlényekben rejtőző manatartalék mennyiségét a fenti közelítéssel, abban az esetben, ha sikeres Tapasztalati- vagy Magasmágia képzettségpróbát tesznek.

A papok a Mágiaérzékelés nevezetű fohásszal képesek informálódni a Manaháló és a manacsatornák állapotáról és jelenlétéről, azonban nekik próbadobás helyett csupán a fohászt kell az alaperősítéshez képest kétszeres E-vel megidézni. Ebben az esetben nem mérvadó a plusz szférák biztosította E növekedés.

Az élőlények, illetve személyek tartalékairól és esetleges mágikus képességeiről azonban a Mágiaérzékelés fohászt megidézők is csak sikeres Asztrálpróba után nyilatkozhatnak.

Mana visszanyerése a manahiányos területen

Amikor egy varázstudó, varázsjel, vagy bármely más managyűjtő folyamat vagy alkalmazás egy adott területen igyekszik magába gyűjteni a számára szükséges nyers, formázatlan mágikus energiákat a Manahálóból, akkor kiterjeszti a Személyes Aurája gerjesztette mágikus akaratát – varázstárgyak esetében ezt a mágikus akaratot a Mágikus Aura varázsjel, illetve az azt helyettesítő rúna, vagy varázsige hozza létre –, és igyekszik megragadni a környezetében található manát. A manabegyűjtő terület varázstárgyak és jelek esetében egyaránt 100 ynevi láb sugarú gömb, míg mágiahasználók, vagy mágikus képességekkel bíró teremtmények esetében 20 ynevi láb sugarú gömb. Az áramló mana mennyiségének vizsgálatakor mindig ezeket a területeket kell figyelembe venni, azaz a táblázatban feltüntetett értékek erre a térrészre vonatkoznak.

Ha két vagy több manakinyerés aktivizálódik ugyanazon a területen – itt elegendő a két mananyerés gömbjének minimálisa átfedése is – ugyanabban az időben – azaz legalább egyetlen szegmensig de egyszerre működik a két kinyerés –, akkor a két mágikus örvény területe egyesül. Ilyen esetben az áramló mana mennyisége a két térrész egészére vonatkozik, azaz mindkét kinyerés ezt a mennyiséget csökkenti. Így előfordulhat, hogy igen nagy területű Fókuszjel-sor akár egy egész erődöt is lefedhet mágikus akaratával, így akadályozva meg más mágiaalkalmazók mananyerését.

A manakinyerések mindig csupán a kinyerés időtartama alatt csökkentik az áramló mana mennyiségét, tehát a kinyerés megkezdésének időpontjától számítva körönként annyi vonandó le az áramló mana mennyiségéből, amennyit az alkalmazás vagy tárgy egy kör alatt magába gyűjtene.

Abban az esetben, ha nincs elegendő mana a Hálóban, akkor a legerősebb mágikus akarattal, még elegendő manát összegyűjteni képes varázstárgy, vagy manakinyerés aktivizálódik, majd utána erejük sorrendjében a többi, ha maradt még elegendő mana. Azok a tárgyak vagy manabegyűjtési módozatok, amelyek a szükséges manamennyiséget nem képesek begyűjteni, nem aktivizálódnak, és nem terhelik meg a Manahálót sem.

Természetesen a különböző rúnák a Manaháló kimerülésekor nem veszítik el mágikus hatásukat, és az erők visszatértekor újra működésbe lépnek, illetve ha aktivizálni kell őket, akkor újra életre kelthetők. Szintén magától érthetődő, hogy a vonalaikban megkötött mágikus erők miatt a rúnák a manahiány miatt felfüggesztett működésük ellenére is mágikusnak minősülnek, egészen addig, míg valaki meg nem töri a vonalaikat.

A mágikus lények korábban említett varázslataira szintén a begyűjtés erejének sorrendje érvényes. Azonban itt is le kell szögeznünk, hogy csupán az az alkalmazás indul meg, amely által begyűjtendő teljes manamennyiség rendelkezésre áll. Azaz a létre nem jövő mananyerő módozatok, nem fognak meg, de a be a beléjük fektetett Pszi pontok, vagy bármely más energiák elvesznek. A különleges lények manahiány miatt nem működő képességei természetesen semmiféle negatívummal nem járnak az adott teremtményekre nézve; csupán varázslataik nem jönnek létre.

Azonban azok a lények, amelyek létezéséhez szükséges a szabad, formázatlan mana jelenléte már komoly sorvadásnak indulhatnak a manamentes területeken. Erről mindig az adott lénycsoport leírásában ejtek majd szót.

A fentiek taglalása után lássuk, mekkora Erősítéssel is bírnak különböző manakinyerő alkalmazások.

Bármiféle lény által létrehozott pszionikus alkalmazás, mágikus anyagcsere, esetleg Személyes Aura által létrehozott manakinyerés akkora E-vel bír, amennyi a körönként általa begyűjtött Mana pontok száma. A többkörös kinyeréseknél mindig az egy körre vonatkoztatott érték a mérvadó. A hosszabb mananyerő alkalmazások esetében, ahol csak egy bizonyos idő után indul meg a manabegyűjtés, az első fázis nem terheli meg a Manahálót, így nem is kell figyelembe venni az alkalmazások számbavételekor. Ilyen esetben a kinyerés ezekben a kezdeti körökben csak a Személyes Aurát készíti fel a mana befogadására, tehát a folyamat ezen része akár manahiányos területen is végrehajtható. Értelemszerűen azonban a kinyerés fázis alatt figyelembe kell venni a rendelkezésre álló mana mennyiségét.

A különböző nem statikus, azaz elmozdítható rúnák és varázstárgyak esetében a managyűjtő alkalmazás Erősségének kiszámításakor nem csak a begyűjtendő Mana pontok számát kell figyelembe vennünk, hanem a Manahálóra hangolt jel, illetve tárgy készítőjének felkészültségét is. Az ilyen rúnák, illetve varázstárgyak a fizikai valójukba zárt mana miatt jóval erősebben képesek a mana áramlását befolyásolni, mint a különböző élőlények, akik érzelmeik, vagy akaratuk hordozta mágikus esszenciával igyekeznek begyűjteni a szükséges mágikus erőket. Azaz a különböző nem statikus rúnák, illetve varázstárgyak esetében a manakinyerés E-je a begyűjtendő Mana pontok számának, illetve a varázstárgyakat megalkotó varázstudó Rúnamágia, vagy Tapasztalati mágia képzettségének függvénye. Az adott képzettségek 3. fokától kezdve minden képzettség szint 5 E-t ad az adott tárgy managyűjtő Erősítéséhez. A két képzettségből eredő bónuszok nem adódnak össze, csak az adott jel vagy tárgy elkészítésekor alkalmazott képzettség foka a mérvadó.

Például: egy rúnakard, amelyet egy Rúnamágia képzettségben 4. fokon képzett varázsló készített, körönként 7 Mp-ot gyűjt be. A mágikus fegyver managyűjtő Erősítése tehát a 4. fokú Rúnamágia képzettség miatt 10, illetve a begyűjtött Mana pontok száma miatt 7 pont; tehát összesen 17 E.

Másik példánkban alkossunk egy szerencseamulettet. Ennek a varázstárgynak a teljes elkészítési költsége 120 Mp; az amulettet megalkotó boszorkány pedig 5. fokon képzett a Tapasztalati mágia (boszorkánymágia) képzettségben. Így az amulett manabegyűjtése 120+15, azaz 135 Erősítésű. Ez egy igen komoly varázstárgy, amely csak a legerősebb manafókuszok jelenlétében hagyja cserben viselőjét.

A statikus rúnák kialakításakor az őket megalkotó varázstudók még erősebb jeleket alakíthatnak ki, mint a mobilis jeleknél, hisz lehetőségek nyílik a környező Manaháló áramlataihoz igazítani a rúnákat. Ehhez azonban komolyan meg kell vizsgálni a környező mana áramlásait. Az ilyen feltérképezéshez a Számtan/mértan képzettség igen magas fokú ismerete és némi vizsgálódás szükséges az adott területen. Az alaposság azonban kifizetődő; az így megalkotott rúnák esetében nem csak a Rúnamágia képzettség foka a mérvadó, de a varázstudó Számtan/mértan képzettségének foka is beleszámítandó a rúna managyűjtésének Erősítésébe a korábban ismertetett módon.

Azaz egy Fókuszjel, ami 120 Mana pont begyűjtésére képes körönként, és megalkotója mind a Rúnamágia, mind pedig a Számtan/mértan képzettségben 5. fokú ismeretekkel bír, a manabegyűjtés szempontjából 120+15+15, azaz 150 E-s.

Manamentes területek

Manamentesnek nevezzük azt a területet, ahol akár időlegesen is, de elfogyott a szabad mana. Ezeken a területeken nem lehet manát kinyerni, míg elegendő vissza nem áramlik oda. Természetesen az életerő alapú manabegyűjtés, mivel az a Manahálótól független, hisz belső tartalékokat csapol meg – például Hatalom itala vagy Nekromancia képzettség 5. fokának alkalmazása – nem terheli meg a szövedéket, és annak hiányában is minden esetben sikeres. Illetve még szót kell ejtenünk a boszorkányok Mágikus ölelésének szertartásáról, amely a férfi gyönyörének asztrális energiáit csapolja meg, és emiatt szintén sikeresen végrehajtható manavákuumban.

Hasonlóképp a papok fohászai és imái is teljesen hatékonyak a manamentes területeken, mivel

azok külső erők segítségével jönnek létre. Emellett természetesen sem a pszi diszciplínák alkalmazásának, sem pedig az ómágiának nem vet gátat a manahiány.

A legnagyobb problémával a teljesen manamentes területen a klasszikus mágiát űző varázstudók szembesülnek. Manaháló híján csakis az érintés hatótávú, illetve azok a mágiáik idéződnek meg, melyek kiindulási pontja saját Személyes Aurájuk. Például az érintéssel létrejövő Életerőszívás, a varázsló kezéből kiáramló Őstűz Csóva, vagy mondjuk a varázslat megidézője által megérintett célpontú Gondolatolvasás sikeresen végrehajtható, azonban a Teleport varázs, vagy a Telekinézis, esetleg a távolba idézett Őstűz Kitörés nem idéződik meg, és a felhasznált Mana pontok elvesznek.

A különböző rúnákból sugárzó hatások természetesen szintén létrejönnek abban az esetben, ha a jel energiaellátása megoldott, és a fent említett megkötések sem szabnak gátat a mágia megfoganásának. Az az például, egy Térgát varázsjel kifejti hatását, ahogy egy Végrehajtó varázsjelből kitörő Tűznyíl is létrejön, azonban közeg híján, amelyben a varázslat fókuszált manahulláma terjedhetne, nem alakul ki olyan varázs, amely nincs közvetlen kapcsolatban a jellel. Így például, egy Varázsjelből megidézett Őstűz Kitörés például nem jön létre, ahogy egy gondolatolvasó varázstárgy sem hatásos, hacsak meg nem érintik vele a célpontot.

A teljesen kimerült Manaháló avagy manavákuum hatással van az anyagi világra is. A több mint egy órán keresztül fennálló teljes manahiány megjelenik a területen található életerőben és a belső síkokon is. Ilyenkor a Manaháló a manában gazdagabb forrásokból igyekszik pótolni a hiányt, ezért a területen található belső síkok kifakulnak, a gyengébb asztrál és mentállények szétfoszlanak, az erősebbek pedig, 10 E felett, a második manamentes óra első percétől kezdve percenként 1E-t veszítenek a valójukat alkotó érzelemből, vagy gondolatból. A környéken található asztrál, illetve mentállények megsemmisülése után az itt található érző lényeken egyfajta levertség lesz úrrá, és óránként 1 Fp-t veszítenek. Innentől kezdve sebeik gyógyulása sem indul meg. A növények Fp-k híján Ép-iket veszítik el, épp ezért rajtuk sokkal hamarabb és látványosabban jelentkezik az efféle sorvadás.

A Szertartás fohász hatásai a Manaháló

A Szertartás és az Áldás fohász kiváltotta isteni kegy hatására a Manaháló egy bizonyos részei rendezhetőek sokkal stabilabbá, erősebbé, semmint azt a bennük rejlő manamennyiség indokolná. A dolog magyarázata igen egyszerű: ezek a fohászok egy isteni hatalmú lény mágikus akaratának védelme alá helyezik célpontjukat: az adott tárgyat, vagy személyt.

Tárgyak esetében ez indokolja, hogy az így felszentelt eszközök anyagi mágiával szinte elpusztíthatatlanok, illetve ez magyarázza, a különféle mágiaellenállásuk növekedését a pszivel, a klasszikus és az ómágiával szemben is.

Az isteni mágikus akarat kiterjesztésének másik hatása, hogy az ilyen módon, szertartással felszentelt területen a Manaháló mindenféleképpen marad egy minimális mennyiségű mágikus energia. Ezt az esszenciát nem lehetséges begyűjteni vagy kiszorítani az adott területről, azonban a Manaháló tartalékait sem tölti fel. Jelenlétével csupán a manahiány okozta sorvadásnak vet gátat.

Manatúlcsordulás

Bizonyos tárgyak, események közelében előfordulhat, hogy a fentiekkel ellentétben nem kevés, hanem túl sok mana gyűlik össze egy helyen. Ilyen történések lehetnek egy vulkánkitörés, nagyobb viharok, egy lefojtott Fókuszjel megsemmisülése, vagy megtörése. Szintén rengeteg mana szabadul fel életerőben, esetleg lélekenergiában gazdag lények tömeges pusztulása esetén. Sőt, a nagyobb erejű őselemi mágiák alkalmazása is általában túlzott manadúsulást von maga után. (Bővebben lásd a Manaforrások, manafókuszok c. fejezetben a 48. oldalon). Az ilyen területek mindig akkora térrészen alakulnak ki, amekkora a jelenséget előidéző hatás hatóköre, de mindig minimum 100 ynevi láb sugarú gömb.

Manatúlcsordulásról akkor beszélhetünk, ha a szövedékben körönként áramló Mana pontok száma meghaladja az 500 Mana pontot. Ilyenkor

szinte lehetetlen kimeríteni a Manahálót, és a túláradó mágikus esszenciák, amelyek már nem képesek a Manahálóban formázatlan alakban továbbáramolni, kénytelenek valamely jelenségként alakot ölteni, s így eltárolódni, amíg a túlcsordulás le nem vezetődik. Az efféle jelenségnek az a különlegessége, hogy a területen a túlcsordulást előidéző hatást követő körben megjelenik egyfajta álló manatöbblet, ami nem áramlik tovább, csak egészen lassan csordogál a manában hígabb területek felé. Ez a többlet számszerűleg megegyezik az 500 Mp feletti áramló mana mennyiségével, amely minden újabb túltöltésnél hozzáadódik a korábbi értékhez. Ezt a manatöbbletet csökkenti a Manaháló a természetes szétáramoltatás útján körönként 100 Mp-tal.

Például, ha egy koncentrált manájú területen valaki megidéz egy 120 Mp-os Tűznyilat, akkor a területen, az adott kör időtartama alatt 620 Mp-ra nő az áramló mana mennyisége, ami 120 Mp-os többletet képez a következő körre. Amelyből csupán 20 Mp marad, mire kifejtené hatását, hisz 100 Mp-nyi többletet még képes levezetni a Manaháló. Azonban, ha ebben a körben újabb 120 Mp-os varázslat növeli az áramló mana mennyiségét, akkor a következő körben már 40 Mp a túltöltés. Ha újabb tényező nem növeli a manatöbblet értéket, ez a többlet természetesen a következő körben szétfoszlik.

Tehát manatöbblet csak a Manaháló legalább 101 Mp-os túltöltésekor jelentkezik.

A manatöbblet leggyakrabban csupán villámlás, illetve hirtelen kélt vihar formájában tölt alakot, mivel a mana legegyszerűbb megjelenési formája az anyag, azon belül is az őselemek, illetve a nyers mágikus esszencia. Így aztán az Őshő és Ősfagy megjelenése gerjesztette, gyakori villámokkal csapkodó viharok a legbiztosabb jelei egy manatúlcsordulásnak. Komolyabb túltöltés esetén a mana más, összetettebb formákban is elraktározódhat, a belső síkokon hozhat létre hatásokat, vagy igen drasztikus túlcsordulás bekövetkeztekor a síkok és az idő szövevénye is felbomolhat.

Azonban varázslatok jelenlétében más a helyzet, a manatöbblet más irányokban ölt formát. A különböző mágiák keltette erőteljes és irányított manaáramlás magával sodorja a könnyen megragadható manatöbbletet, és ez minden esetben torzmágia kialakulásához vezet.

Torzmágia

Ennek a mágiaformának két típusát ismeri a mágiatudomány: a szándékosan előidézett és a véletlen torzmágiát.

A szándékosan előidézett torzmágia a Manaháló áramlataiban rejlő lehetőségeket használja ki. Lényege az efféle mágiának, hogy létrehozója szándékosan hiányosan idézi meg. A csonka varázslatnak csupán a vázát, a kereteit adja meg, és a szükségesnél kevesebb manát áldoz létrehozására. Annyit azonban mindenféleképpen kénytelen a varázslat megidézésére fordítani, amennyi a szükséges mennyiség háromnegyede, felfelé kerekítve. A hiányzó mennyiséget a megszülető mágia fókuszált manaáramlása sodorja magával a Manahálóból.

Ám egy ilyen hiányos varázslatnak a pontos hatása leggyakrabban nemcsak, hogy előre nem meghatározható, de egyenesen kiszámíthatatlan. Minden egyes hiányzó Mana pont 10%-kal növeli annak esélyét, hogy a torz varázslat ne rendeltetésszerűen viselkedjen. Ez azt jelenti, hogy a 10 vagy több hiányzó Mana ponttal megidézett varázslat esetén a mágia biztos, hogy nem teljesen az előre várt hatást hozza majd. Természetesen ez esetben a varázstudó szándéka pont ez.

Az így létrejött varázslat többféleképpen működhet, s mindig a KM joga eldönteni, hogy a változás miféleképpen jelentkezik, azonban érdemes pár dolgot leszögezni.

Tehát az elképzelhetetlen, hogy egy Villámvarázs hatására valakinek szakálla nőjön, de az eredeti cél torz, korcs változatai igen nagy valószínűséggel alakulnak ki. A példánknál maradva nem kizárt, hogy az áldozat a testét átjáró mágikus energiától pillanatra felfénylő aurával még tántorog pár lépést, majd füstölögve a földre rogy, de az sem, hogy a villám pusztító nyers energiaviharrá változva mindenkit elsöpör az áldozat környékén, beleértve az őt megidéző varázstudót is.

A varázslatok többféle módon változhatnak meg: erősségüket, időtartamukat, célpontjukat, hatóterületüket, illetve formázásukat tekintve. A későbbiekben részletezett hatások kidobásakor is ezt az öt tulajdonságot kell majd figyelembe venni.

A különféle torzulások mibenlétét a legkönnyebben a következő módon állapíthatjuk meg.

Ha a játékos elvétette a százalékdobást és a varázslata eltorzult, akkor meg kell vizsgálnunk a k100-on tett dobás eredményeit.

Természetesen, mint minden esetben itt is a KM szava a döntő, ha úgy gondolja, hogy a történet vezetése szempontjából fontos, egyszerűen mellőzheti és maga dönthet a torzulás mibenlétéről.

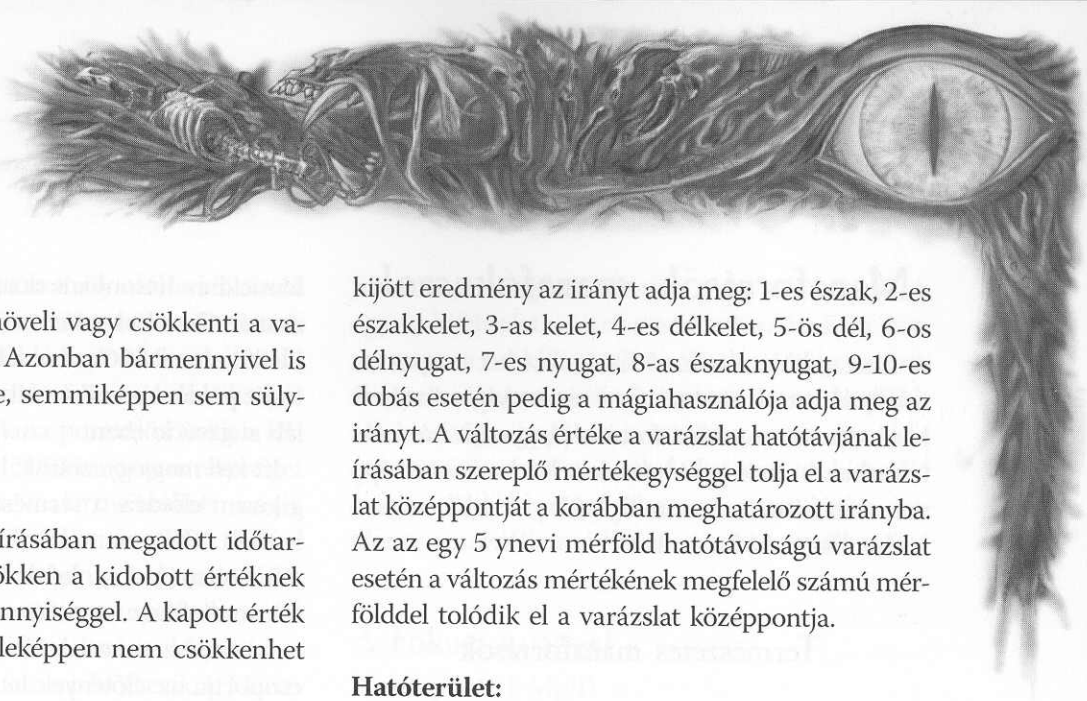
A tízes helyiértéket jelölő dobás eredménye adja meg, hogy hány tulajdonsága változik meg a varázslatnak. Ha a k10-en 1-2 érték jött ki, akkor 1; ha 3-4, akkor 2; ha 5-6, akkor 3; ha 7-8, akkor 4; ha 9-10, akkor 5 tulajdonságában torzul el a varázslat. Arról, hogy ezek a mágia mely tulajdonságai a KM hivatott dönteni.

Ugyanezen érték határozza meg, hogy az adott tulajdonságok pozitív vagy negatív értékben változik-e meg; ha a dobótesten páros érték jött ki, akkor negatív, ha páratlan, akkor pozitív irányba.

Az egyes helyiértéket jelző k10-en kidobott eredmény mindig a változások mértékét adja meg.

A következőkben bemutatjuk, mik is lehetnek ezek a változások.





Erősség:

A kidobott értékkel növeli vagy csökkenti a varázslat E-jét a torzulás. Azonban bármennyivel is csökken a varázslat E-je, semmiképpen sem süllyedhet 1 E alá.

Időtartam:

A varázslat eredeti leírásában megadott időtartam növekszik vagy csökken a kidobott értéknek megfelelő egységnyi mennyiséggel. A kapott érték természetesen semmiféleképpen nem csökkenhet 1 egység alá.

Azaz egy 4-es dobás esetén, ha egy normál esetben 5 percig tartó varázslat torzult, akkor 4 perccel tovább, vagy ennyivel kevesebb ideig tart a varázs. Ebben az esetben is, legyen bármennyi is a dobás eredménye, legalább 1 perc hatóidővel bír a varázslat.

Egy hasonló dobás esetében, ha a varázslat 3 órán át tartott volna, akkor pozitív esetben 7 órán át tart majd, negatív esetben csupán 1 órán át.

Célpont:

Olyan varázslatok esetén, ahol célzódobást kell tenni a változás értékének tízszeresével nő, vagy csökken a varázslat Célzó Értéke. Az az egy 3-as dobás esetén vagy a varázslat CÉ-je 30 ponttal nő, vagy ugyanennyivel csökken, de nem eshet 0 alá.

Ha a varázslat megidézésekor csak célpontokat kell kijelölni, akkor a változás értékének megfelelően csökken, vagy nő a kijelölhető célpontok száma. Azt, hogy mely célpontokra nem hat így a varázs az eredetileg kijelölt célpontok közül a KM jogköre eldönteni, s ha ez nem egyértelműen érzékelhető, akkor erről a karakter nem feltétlenül szerez tudomást.

Abban az esetben, ha a kijelölhető célpontok száma növekszik a torzulás hatására, akkor a plusz célpontok kijelölése szintén a KM feladata. Azonban, ha a varázslat megfogalmazásában szerepelnek megkötések a célpontválasztásra – például a zöld tűz esetében nem hat a tűzvarázsló szövetségeseire a megidézett tűzmágia –, akkor ezek a kitételek továbbra is érvényben maradnak.

Fontos megjegyeznünk, hogy abban az esetben, ha a varázslat nem célpontra hat, hanem egy bizonyos hatóterülettel bír, akkor a varázslat célpontjának megváltozása a hatóterület középpontjának áthelyeződését jelenti. Ennek meghatározása a következő módon történik: a tízes helyiértékű k10-en kijött eredmény az irányt adja meg: 1-es észak, 2-es északkelet, 3-as kelet, 4-es délkelet, 5-ös dél, 6-os délnyugat, 7-es nyugat, 8-as északnyugat, 9-10-es dobás esetén pedig a mágiahasználója adja meg az irányt. A változás értéke a varázslat hatótávjának leírásában szereplő mértékegységgel tolja el a varázslat középpontját a korábban meghatározott irányba. Az az egy 5 ynevi mérföld hatótávolságú varázslat esetén a változás mértékének megfelelő számú mérfölddel tolódik el a varázslat középpontja.

Hatóterület:

A varázslat leírásában szereplő hatóterület sugara nő, vagy csökken a kidobott értéknek megfelelő egységnyi mennyiséggel. A kapott érték természetesen semmiféleképpen nem csökkenhet 1 egység alá.

Tehát, ha egy varázslat hatósugara 3 ynevi mérföld, és a változás mértéke 2 pont, akkor a torzult varázslat a dobástól függően vagy 1 vagy 5 ynevi mérföld hatósugárral bír.

Formázás:

Ez a tulajdonság csak akkor változhat meg, ha a varázslat bír bármiféle fizikai formázással. Ennek mikéntjéről a KM hivatott dönteni, s ebben az esetben a kidobott érték nem mérvadó.

A fentiektől eltérő, különleges esetek két alkalommal fordulhatnak elő. Ha a játékos a százalékdobásnál 01-t dob, akkor az abszolút balsikernek tekintendő. A mágia maximálisan megidézője szándékai ellen fordul, és a varázslat mibenlététől függően igyekszik a lehető legnagyobb kárt okozni.

A 00-ás dobás abszolút sikerként könyvelhető el. Ilyenkor a varázslat mindenféleképpen látványosan, a lehető legjobban segítve a mágiaforgatót, torzul el.

Véletlen torzmágia

Véletlenül előidézett torzmágia akkor fogan meg, ha manatúlcsordulásos területen idéződik meg valamely varázslat. Ilyenkor nem kell százalékdobást tenni, minden esetben torzul a varázs. Azonban ilyenkor is kell k100-zal dobni, s ez alapján meghatározni a torzulás mibenlétét. Ebben az esetben is a korábban leírt szabályok a mérvadók.

Természetesen a kegyeltek fohászaira és az ómágia hatalomszavaira a túlcsordulás semmiféle hatással nincs.

Manaforrások, manafókuszok

A manatöbbletet okozó hatásokat két csoportba soroljuk: a természetes és a mesterséges hatások közé. Azonban ezek a források legyenek bármekkora hatalmúak is – hacsak a leírásuk másképp nem rendelkezik –, mindig 100 ynevi láb sugarú körben fejtik ki hatásukat.

Természetes manaforrások

A természetes manaforrások kialakulása mindig valamely természetben lejátszódó folyamat eredménye, például vulkánkitöréseké, viharoké vagy tengeráraké. Itt szinte minden esetben valamely őselem természetes feldúsulásáról van szó, vagy az egymást kioltó őselemek nagy mennyiségű keveredéséről. Ilyen esetekben mindig számolnunk kell a jelenség erejével, hisz ez határozza meg az időszakos dúsulás mértékét. Ezt legjobban számszerűsíteni a boszorkánymesteri Természeti mágiánál (lásd az ÚTK 331. oldalán) leírtak szerint lehet. Az itt körülírt 5 E-s Erősségnek megfelelő jelenség a Manahálóban körönként áramló Mp-ok számát 5-tel növeli, illetve újabb 5 ponttal, minden plusz E-után. Tehát minden viharok ősatyja, mely a 15 E-s maximumnak felel meg, 55 Mp-tal növeli a Manahálóba körönként regenerálódó Mp-ok számát. Ez természetesen azt is jelenti, hogy ha az így megnövekedett Mp visszatöltődés értéke eléri valamely felsőbb kategória értékét, akkor a Manaháló időszakosan sűrűbb kategóriájúvá változik az adott területen. Tehát, ha eddig mondjuk egy közepesen sűrű manájú területen kitör egy efféle vihar, akkor az adott helyszínen időszakosan sűrű mana alakul ki, s megnő az áramló mana mennyisége is. Ez a hatás mindig csak a jelenség időtartamára és az általa érintett területre értendő. Tehát a példánkban említett vihar teljes területén, és az egész időtartama alatt érzékelhető a dúsulás.

A különböző, gejzírek, hőforrások és tűzhányók is okoznak efféle manasűrűsödést. Számszerűsítve, a Tűzmágiánál (Lásd az ÚTK 341. oldalán.) leírtak szerint az adott jelenség a fent említett szabályoknak megfelelő módon 5-ös Erősségtől kezdve minden egyes E-vel 5 Mp-tal növeli a Manahálóba visszatöltődő mana mennyiségét, és a fentiekhez hasonlóan dúsítja az adott területen a manát. Természetesen a jelenség teljes területen, illetve annak 100 ynevi láb sugarú környezetében, tehát például a vulkán lábától számított 100 ynevi láb sugarú körben.

Itt kell megjegyeznünk, hogy az esetelegesen mágikusan előidézett természeti jelenségek is képezhetnek efféle manadúsulást, hisz csak létrejöttük nem természetes, lefolyásuk már a természetes folyamatokhoz hasonló.

A természetes eredetű manaforrások másik nagy csoportja az élőlények létezéséhez köthető. A teremtmények testében az egymást kioltó őselemek keveredése közben mana szabadul fel, ami egy darabig az élőlény testében keringve az életerőt alkotja. Azonban ez egy igen kevéssé maradandó formája a mágikus energiáknak, s hamar manává alakul. Így aztán a nagyobb erdőségek és városok, vagy bármely olyan hely, ahol az élőlények igen nagy számban vannak jelen szintén manaforrásként működnek. Hasonlóképp, a csaták és bármely más esemény, ahol élőlények tömegesen pusztulnak el szintén a mana dúsulásához vezethet, ahogy az orgiák is, bár itt inkább a felszabaduló asztrális energiákból szabadul fel a mana.

Mesterséges manafókuszok

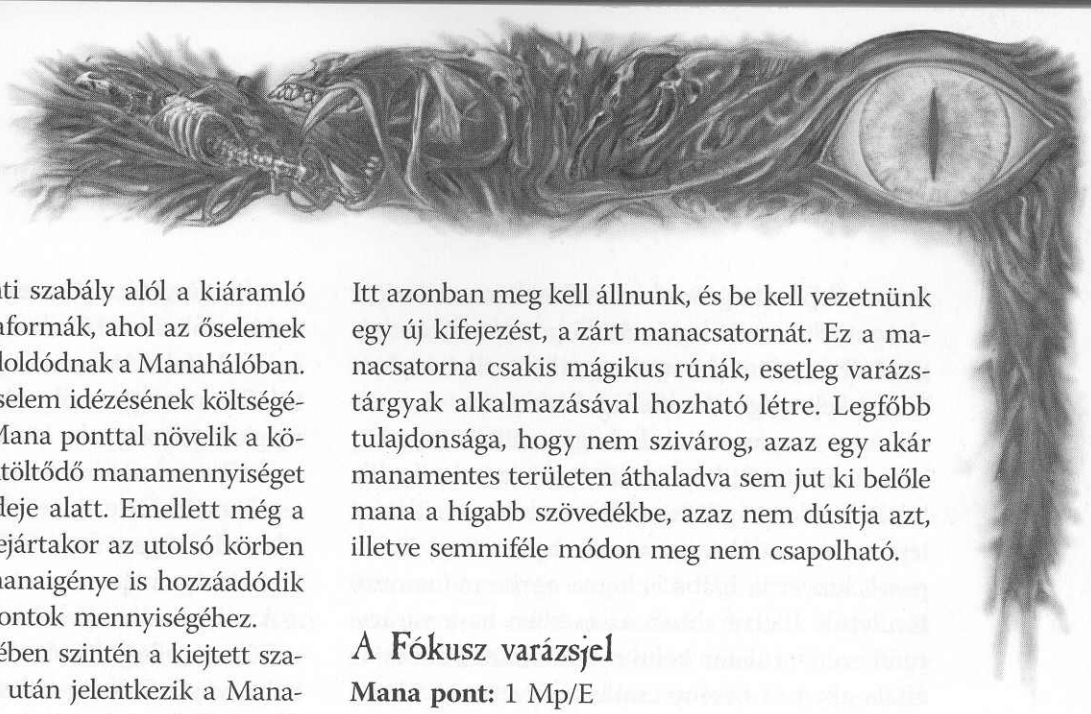
Ereklyék:

A mesterséges manafókuszáló hatások lehetnek egyes nagy hatalmú ereklyék vagy manafókuszok. Az ereklyék ahányfélék annyi módon hathatnak a Manahálóra, így képességükről mindig a KM-nek van joga dönteni.

Varázslatok:

Hatóidejük lejártakor a varázslatok és fohászok is mesterséges manaforrásként működnek, mivel ilyenkor a beléjük koncentrált mana eloszlik a Manahálóban. Ilyen esetben a varázslatba foglalt teljes manamennyiség – Mana pont, Kegy pont – a varázslat megszűntétől számított egy körig növeli a Manahálóba visszatöltődő Mana pontok számát.

E szabály alól egyedül az anyagot teremtő varázslatok, a kivételek, mivel esetükben a mana kötött formában a teremtett anyagban fókuszálódik továbbra is.



A másik kivétel a fenti szabály alól a kiáramló őselemet teremtő mágiaformák, ahol az őselemek a formázásból kitörve feloldódnak a Manahálóban. Ezek a varázslatok az őselem idézésének költségével megegyező számú Mana ponttal növelik a körönként a Hálóba visszatöltődő manamennyiséget a varázslat teljes hatóideje alatt. Emellett még a varázslat hatóidejének lejártakor az utolsó körben a felbomló Formázás manaigénye is hozzáadódik a visszatöltődő Mana pontok mennyiségéhez.

A hatalomszavak esetében szintén a kiejtett szavak hatóidejének lejárta után jelentkezik a Manaháló dúsulása, amikor az igébe zárt mágikus erők eloszlanak. Azonban a koncentrált, igen sűrű mana miatt, amelyet a hatalomszavak kötnek meg, sokkal nagyobb energiák szabadulnak fel ilyenkor, mint azt a klasszikus mágia esetében tapasztalhatjuk. Minden egyes, a hatalomszó létrehozására költött *Hatásszint* (lásd az Ómágia c. fejezetben az 53. oldalon) után 10 Mana pontnyi mágikus energia szabadul fel, s dúsítja 1 körig a Manahálót.

A fentiek mellett még igen komoly manadúsulást okozhat a különböző dezintegrációt okozó varázslatok és hatalomszavak alkalmazása. Ilyenkor azonban hosszas számolgatás helyett, hogy mennyi manát is zárt magába az adott anyag, egyszerűen a hatás kiváltására költött Mana-, Kegy-, illetve Od pontok okozta dúsulást értékének ötszörösét kell a mágia okozta manadúsulás mellett számításba vennünk.

Rúnamágikus fókuszok:

A rúnamágiával készült, klasszikus mágia alkotta manafókuszok képességei jól körülírhatóak. Alapvetően három fajtájuk létezik; a Fókusz varázsjel, az Áramlás jele és a Manacsapda.

A Rúnamágikus fókuszok készítéséhez a varázstudónak komoly ismeretekkel kell bírnia a Világegyetemet öröktörvényűen meghatározó jelek és formák mibenlétével, törvényeikkel kapcsolatban. Ahhoz, hogy efféle jeleket készítsen, legalább a Rúnamágia képzettség 5. fokú ismerete szükséges. Ráadásul az efféle jelek titkait csakis és kizárólag a nagyobb mágiaforgató szervezetek ismerik, s mindannyian féltett tudásként kezelik, azaz nem osztják meg, csak az arra méltókkal.

Természetesen a KM joga arról dönteni, hogy egy adott szervezet bír-e a megfelelő tudásanyaggal, és ezt megismertetik-e a karakterrel.

Itt azonban meg kell állnunk, és be kell vezetnünk egy új kifejezést, a zárt manacsatornát. Ez a manacsatorna csakis mágikus rúnák, esetleg varázstárgyak alkalmazásával hozható létre. Legfőbb tulajdonsága, hogy nem szivárog, azaz egy akár manamentes területen áthaladva sem jut ki belőle mana a hígabb szövedékbe, azaz nem dúsítja azt, illetve semmiféle módon meg nem csapolható.

A Fókusz varázsjel

Mana pont: 1 Mp/E

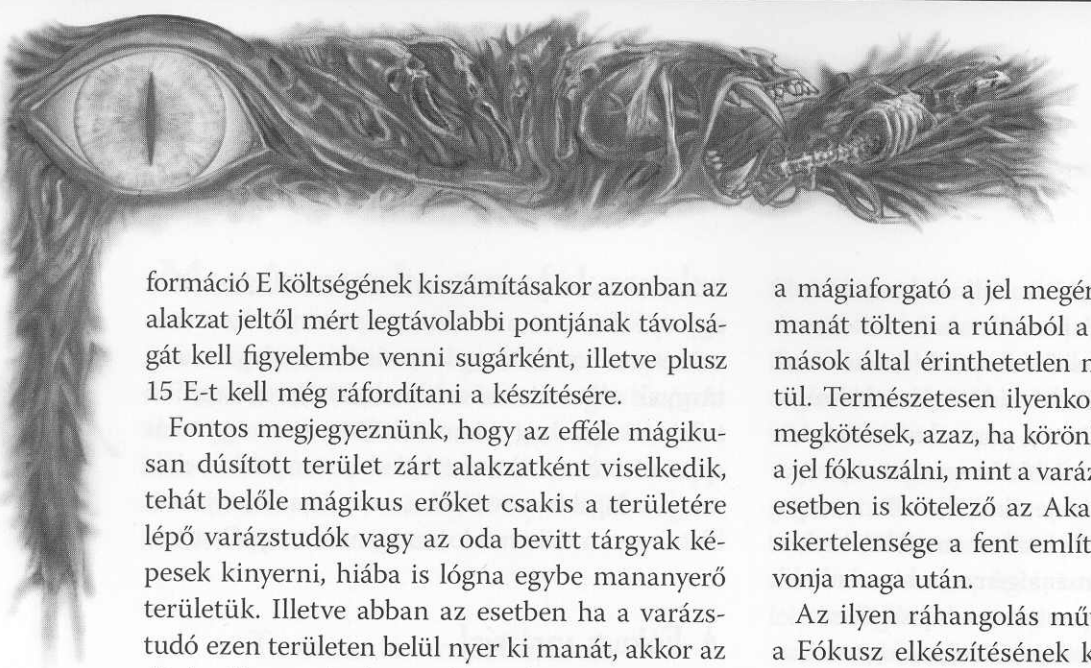
A Fókusz varázsjel Ynev nagyobb várainak, erődítményeinek mindennapos kelléke, a komolyabb rúnatornyok leggyakoribb jele.

A jel feladatát tekintve nem más, mint egy hatalmas manaörvény, amely a Mágikus Aura varázsjelhez hasonlóan gyűjti magába a manát a Manahálóból. Megalkotásakor kiagyalói azonban nem csupán egyetlen jel vagy jelsor manaellátását igyekeztek megoldani, hanem a korábban begyűjtött mágikus energiával kívánták dúsítani a Manahálót egy általuk megválasztott területen.

A Fókusz varázsjel egy száz ynevi láb sugarú gömbben – melynek középpontja maga a jel – képes megcsapolni a Manahálót, és a jel körüli, a készítője által meghatározott sugarú területen a korábban begyűjtött mágikus energiát kisugározni, így alakítva ki egy manában dúsabb, zárt területet.

A varázsjel minden egyes E-je után körönként 1 Mp-ot képes a területről elszívni, így csökkentve az ottani, körönként visszatöltődő mana mennyiségét, s ugyanennyivel növelni a belső gömb területén a körönként visszatöltődő mana mennyiségét. Az így kialakuló az adott területre visszaáramló mana mennyisége a mérvadó a terület manasűrűségének meghatározásakor, s ettől függ az is, hogy mennyi a pillanatnyilag a Hálóban található maximális manamennyiség. Természetesen egyetlen területről sem lehet az oda áramló mana mennyiségénél több esszenciát begyűjteni, még a Fókusz varázsjellel sem.

A belső terület sugarát – ahol a jel dúsítja a manát – a rúnát készítő varázstudó jelölheti ki, ez azonban ynevi lábanként újabb 1 E-t igényel. Ha nem szabályos gömböt szeretne létrehozni, hanem bármely más alakzatot, erre is van mód. Az ilyen



formáció E költségének kiszámításakor azonban az alakzat jeltől mért legtávolabbi pontjának távolságát kell figyelembe venni sugárként, illetve plusz 15 E-t kell még ráfordítani a készítésére.

Fontos megjegyeznünk, hogy az efféle mágikusan dúsított terület zárt alakzatként viselkedik, tehát belőle mágikus erőket csakis a területére lépő varázstudók vagy az oda bevitt tárgyak képesek kinyerni, hiába is lógna egybe mananyerő területük. Illetve abban az esetben ha a varázstudó ezen területen belül nyer ki manát, akkor az általa alkotott örvény csakis a dúsított területen fejti ki hatását, azon nem lóg túl semmiféleképpen. Ha egyszerre több alkalmazás vagy varázstárgy igyekszik ezen a területen manát kinyerni, akkor rájuk mindenben a korábban ismertetet szabályok vonatkoznak.

Abban az esetben, ha nem fordít külön erőket a jel elkészítője a belső, manában dúsuló gömb kialakítására, akkor a rúna zárja magába a felgyülemlett mágikus energiákat. Ilyen esetekben a mágia alkalmazója csakis a jel által ritkított Manahálóból nyerheti vissza erejét, hacsak meg nem érinti a rúnát. Ekkor azonban a koncentrált mágikus erők olyan szinten telítik a varázstudó Személyes Auráját, hogy bármiféle mananyerő alkalmazás használata nélkül körönként a Tapasztalati Szintjének megfelelő mennyiségű manát nyerhet ki a jelből.

A jelből ki nem nyert, felhalmozódó mana az Asztrálsíkon oszlik, ezzel mozgásba lendítve annak élővilágát, a közelbe csalva és táplálva az asztrállények sokaságát.

Értelemszerűen ez csak akkor lehetséges, ha a jel által körönként elszívott mana erre elegendő. Ha a jel nem elég erős, azaz a varázstudó szintje magasabb, mint a jel manaszívásra költött E-je, akkor a rúna vonatkozó E-jével egyenlő számú manát nyerhet vissza a jelet megérintő mágiaforgató.

Ha a körönként elszívott mana száma nagyobb a jelet megérintő varázstudó szintjénél, akkor a jel képes túltölteni a Személyes Aurát. Ez esetben a varázstudó a jel vonatkozó E-jével egyenlő számú Mana pontot képes visszanyerni körönként, azonban ilyenkor köteles Akaraterő-próbát tenni, és sikertelenség esetén a visszanyert Mana pontok számával megegyező mennyiségű Sp-t veszít.

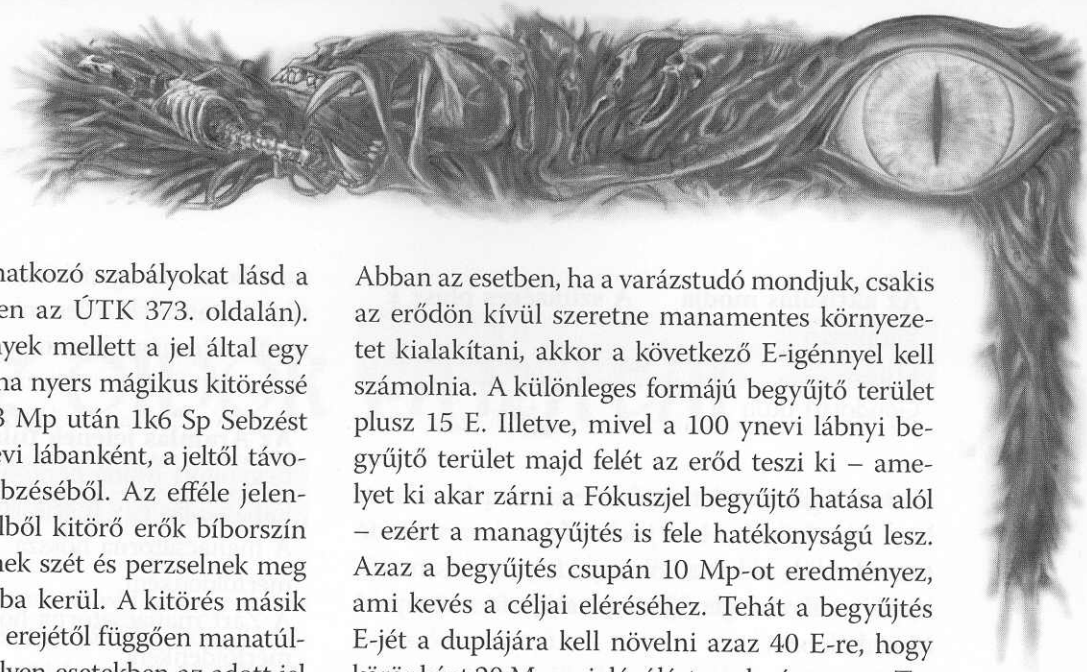
A koncentrált jelet azonban rá is lehet hangolni valakinek a Személyes Aurájára. Ez esetben a mágiaforgató a jel megérintése nélkül is képes manát tölteni a rúnából a köztük fennálló zárt, mások által érinthetetlen manacsatornán keresztül. Természetesen ilyenkor is érvényesek a fenti megkötések, azaz, ha körönként több manát képes a jel fókuszálni, mint a varázstudó TSZ-e, akkor ez esetben is kötelező az Akaraterő-próba, melynek sikertelensége a fent említett következményeket vonja maga után.

Az ilyen ráhangolás művelete 60 E-vel növeli a Fókusz elkészítésének költségét az alap manabegyűjtő Erősség költségén, illetve a varázsjel által kijelölt manadúsító gömb sugarán belül. Itt a sugár azt a Fókusztól mért maximális távolságot jelöli, ahol a varázstudó még folyamodhat a jel erejéhez.

Természetesen nemcsak egy aurára, de egy varázsjelre is rá lehet hangolni a Fókuszjelet. Ilyen esetben a költség 1 E abban az esetben, ha a manafókusz az ellátandó varázsjel közvetlen közelében van. Ha ennél messzebb, akkor minden egyes újabb ynevi láb távolság 1 E-vel növeli a költségeket.

A Fókuszjel megalkotója a manabegyűjtés területét is korlátozhatja; tetszőlegesen csökkentheti a hatósugarat, vagy akár szabálytalan formát is képezhet belőle. Azonban ilyen esetekben sem lehet a Fókusztól száz ynevi lábnál messzebb a begyűjtő terület legtávolabbi pontja. Az efféle különleges formációk a rúna költségét újabb 15 E-vel növelik, és ráadásul a begyűjtő terület ilyesformán való csökkentése arányosan csökkenti az begyűjtött mana mennyiségét is. Azaz hiába 50 E-s a manabegyűjtésre szánt energiája a fókusznak, ha a 100 ynevi lábnyi begyűjtő terület felére korlátozzuk a kijelölt részt, csak 25 Mp-ot fogunk begyűjteni körönként.

A koncentrált Fókuszok – amelyeknek nincs belső, manadúsító területük, ahová kisugározhatnák az összegyűjtött manát – igen ritkák és veszélyesek. A begyűjtött manát ezek a jelek nem kisugározzák, hanem a vonalaik közé sűrítik. Természetesen ez a rúna is csupán annyi erőt tárol magában egyszerre, amennyi a körönként begyűjtött esszencia mennyisége. A felesleget, amely szétfeszítené a vonalait a rúna folyamatosan az Asztrálsíkon oszlatja szét, így táplálva a környékre érkező asztrállényeket, hasonlóképpen a Manacsapdához. Mivel, ha nem szabályosan törik meg őket, akkor nem csak a jel készítésekor a rúnába zárt mana kiáramlásával



kell számolnunk (a vonatkozó szabályokat lásd a Rúnamágia c. fejezetben az ÚTK 373. oldalán). Az egyéb következmények mellett a jel által egy kör alatt begyűjtött mana nyers mágikus kitöréssé alakul, amely minden 3 Mp után 1k6 Sp Sebzést okoz. A kitörés egy ynevi lábanként, a jeltől távolodva, 1k6-ot veszít sebzéséből. Az efféle jelenség igen látványos, a jelből kitörő erők bíborszín villámgömbként terjednek szét és perzselnek meg mindent, ami az útjukba kerül. A kitörés másik mellékhatása, hogy a jel erejétől függően manatúlcsordulást idézhet elő. Ilyen esetekben az adott jel hatása nélküli manavisszaáramlás értékéhez kell hozzáadni a jel teljes, mindent magába foglaló E-jét, s akkor lép fel manatúlcsordulás, ha a körönként visszaáramló mana mennyisége meghaladja az 500 Mp-ot.

A Fókuszjelek manabegyűjtő területei fedhetik egymást, azonban ilyen esetben mindig csak a negyobb Erősítésű rúna hatása érvényesül, ha mindkettejük működéséhez nincs elegendő mana. Az E itt minden a korábbna részletezett manabegyűjtő Erősséget jelenti.

Több jel esetén a manadúsító hatások célpontjaként szintén kijelölhetjük ugyanazt a területet, ilyenkor mindkét Fókusz E-jét figyelembe kell venni a manavisszaáramlás új értékének megállapításakor.

Most lássunk néhány példát:

Egy varázsló egy erőd mágikus védelmét igyekszik kiépíteni, azonban a területen csak híg mana található. Mivel a Térgát működéséhez körönként 120 Mp-ot kellene a Manahálóból kinyernie a varázsjelnek, ezért kénytelen a jel közvetlen közelében dúsítani a manát. A híg manájú területen körönként 100 mana áramlik a Manahálóban, ezért a jel közvetlen közelében, a rúnatorony megfelelő termében még legalább plusz 20 Mp visszaáramlását kell elérnie. Ehhez egy 20 E-s begyűjtést, és egy 1 ynevi láb sugarú, a jel körül kialakuló (ez lesz a rúnaterem mérete) kisugárzó terület méretét kell a jelbe foglalnia; ez utóbbi újabb 1 E-t igényel. Mivel a varázstudó sem a manában dúsuló területet, sem a manabegyűjtés helyszínét nem akarja különleges formájúra alakítani, sem pedig méretüket csökkenteni, vagy növelni, ezért további költségekkel nem kell számolnia. Így a Fókusz jel teljes felrajzolási költsége 21 Mp.

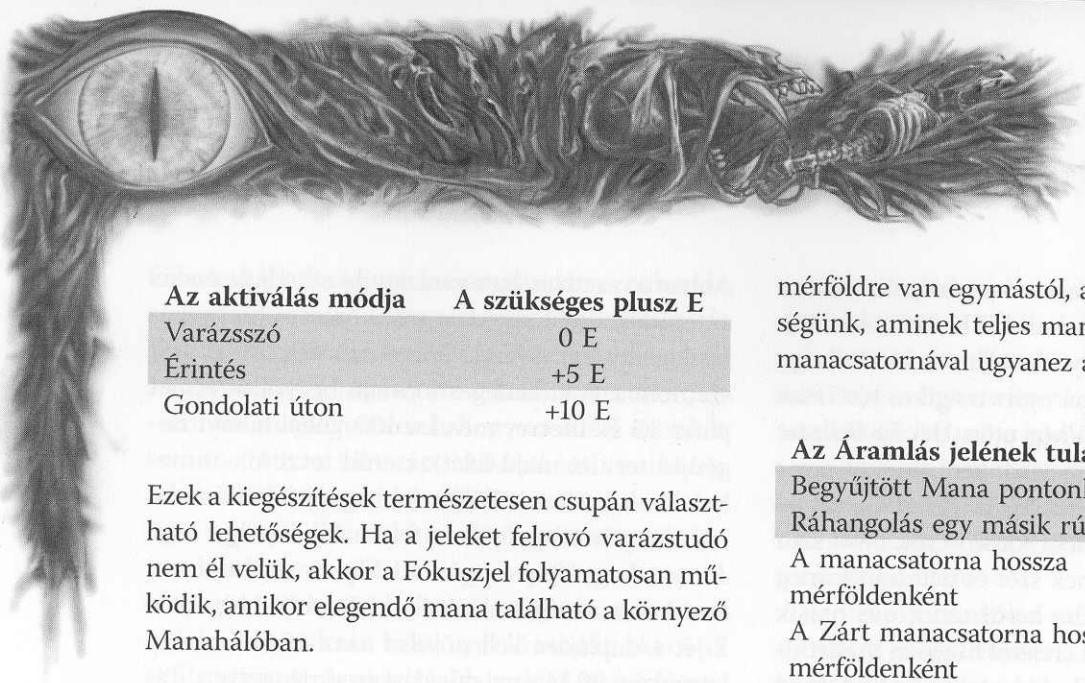
Abban az esetben, ha a varázstudó mondjuk, csakis az erődön kívül szeretne manamentes környezetet kialakítani, akkor a következő E-igénnyel kell számolnia. A különleges formájú begyűjtő terület plusz 15 E. Illetve, mivel a 100 ynevi lábnyi begyűjtő terület majd felét az erőd teszi ki – amelyet ki akar zárni a Fókuszjel begyűjtő hatása alól – ezért a managyűjtés is fele hatékonyságú lesz. Azaz a begyűjtés csupán 10 Mp-ot eredményez, ami kevés a céljai eléréséhez. Tehát a begyűjtés E-jét a duplájára kell növelni azaz 40 E-re, hogy körönként 20 Mp-nyi dúsúlást eredményezzen. Tehát a plusz E-igény: 15 E a különleges forma miatt, illetve a hatékonyság duplázása miatt újabb plusz 20 E. A korábbiakkal együtt ez 55 E, azaz a végső Mp-költség 55 Mp.

A leírt példák mellett fontos még megjegyeznünk, hogy ha valamely varázsjellel, vagy más módon egy területet teljesen elkerítünk a Manahálótól, akkor az elzárt területen belül a mana áramlása értelemszerűen nullára csökken. Mivel nincs lehetősége a szomszédos területekről pótlódnia, ezért ebben az adott helyen csak az itt található manaforrások töltik a Manahálót; ezek hiánya esetén a szövedék egy varázstudó működése nyomán hamar kimerülhet, és manamentes terület alakulhat ki.

A Fókuszjel tulajdonsága	Erősítés igény
Begyűjtött Mana pontonként	1 E
Szabálytalan alakú begyűjtő, vagy kisugárzó terület	15 E
A kisugárzó terület sugarának mérete, ynevi lábanként	1 E
Ráhangolás egy varázsló aurájára	60 E
Ráhangolás egy kiválasztott rúnára	1 E

A Fókuszjelek működése a Mágikus Aura varázsjelekéhez hasonlóan aktivizálható, illetve megszüntethető. Az aktiválás módjától függően háromféle jelet különböztetünk meg: a varázsszóra, az érintésre, illetve a gondolati utasításra életre kelő vagy magukat kioltó jeleket.

Ezek a tulajdonságok természetesen növelik a jel felrovásának költségét a következő módon.



Az aktiválás módja	A szükséges plusz E
Varázsszó	0 E
Érintés	+5 E
Gondolati úton	+10 E

Ezek a kiegészítések természetesen csupán választható lehetőségek. Ha a jeleket felrovó varázstudó nem él velük, akkor a Fókuszjel folyamatosan működik, amikor elegendő mana található a környező Manahálóban.

Az Áramlás jele

Mana pont: 1 Mp/E

Az efféle varázsjelet mindig jelpárban kell felróni. A jelek célja a két rúna közötti manacsatorna megnyitása. A jelpár kiinduló jele működésében teljesen azonos a Fókuszjelével. A begyűjtendő manára vonatkozó megkötések, szabályok és lehetőségek mind érvényesek erre a jelre is. Hasonlóan lehet változtatni a begyűjtő terület formáját, méretét és Erősítését is. Igaz, ez esetben nemcsak a begyűjtendő, hanem az átáramoltatható mana mennyiségét is meghatározza a jel Erőssége.

Egyetlen kivétel csupán, hogy a jelet egyetlen E ráköltésével rá lehet hangolni egy Fókuszjelre, vagy egy másik Áramlás jel kisugárzó részére, hogy innen gyűjtse be a manát.

A másik különbség a begyűjtött mana kisugárzásában nyilvánul meg, ugyanis az összegyűjtött energia az Áramlás jelébe foglalt irányú és hosszúságú manacsatornán keresztül haladva a jelpár másik tagjából tör elő, és dúsítja a környező száz láb sugarú gömbben a Manahálót.

A jelpár teljes E-igénye megegyezik a fentiekben vázolt Fókuszjel, illetve a két jel között kialakítandó Manacsatorna hosszának megfelelő E-igény összegével. A manacsatorna kialakításának E-szükséglete ynevi mérföldenként 2 E.

Abban az esetben, ha zárt manacsatornát szeretnénk, akkor a szükséges E-költség ynevi mérföldenként 4 E.

Tehát, ha egy olyan Áramlás jelpárt akarunk felróni, amely körönként 20 Mp begyűjtésére alkalmas, és egy teljesen szabályos száz ynevi láb átmérőjű területről szívja be a manát, két tagja pedig 1 ynevi mérföldre van egymástól, akkor 22 E-re van szükségünk, aminek teljes manaköltsége 22 Mp. Zárt manacsatornával ugyanez a jel 24 E, ami 24 Mp.

Az Áramlás jelének tulajdosága	E igény
Begyűjtött Mana pontonként	1 E
Ráhangolás egy másik rúnára	1 E
A manacsatorna hossza mérföldenként	2 E
A Zárt manacsatorna hossza mérföldenként	4 E

Természetesen egy területről, vagy egy varázsjelből egy másik területre, vagy varázsjelre több Áramlás jellel is átvihetjük a manát, ilyenkor a manacsatornában felgyülemlő mágikus erők a jelek összesített manaáramoltató képességéből számolandó ki..

Az Áramlás jele a Fókuszjelhez hasonlóan aktivizálható, illetve kioltható. Az ott leírtaknak megfelelő plusz Erősítésekért.

Manacsapda

Mana pont: 1 Mp/E

Az efféle varázsjel célja a begyűjtött mana átalakítása, felhasználása által manamentes terület kialakítása. A jel működésében teljesen azonos a Fókuszjelével. A begyűjtendő manára vonatkozó megkötések, szabályok és lehetőségek mind érvényesek erre a jelre is. Hasonlóan lehet változtatni a begyűjtő terület formáját, méretét és Erősítését is.

Itt azonban a mana fókuszálása helyett felhasználódik a mágikus energia, a belső síkokon oszlik el a jel megalkotójának akarata szerint. Ez azonban az asztrál-, illetve mentállények megszaporodásán kívül, akiket az ingyen lakoma vonz a helyszínre, semmiféle mellékhatással nem jár.

Tehát, ha egy híg manájú területen, ahol körönként 100 Mp áramlik vissza a Manahálóba, szeretnénk manamentes területet kialakítani, akkor egy legalább 100 E-s jelet kell felrónunk, aminek Mp-költsége 100 Mp.

Az Manacsapda a Fókuszjelhez hasonlóan aktivizálható, illetve kioltható. Az ott leírtaknak megfelelő plusz Erősítésekért.

Az Óidők fajzatai

Thrak'soror fontosnak vélte, hogy sarjait eligazítsa azon fajok között, akik a valóvérűekkel egykorú lehetnek, s akár ellenük, akár mellettük hadba szállhatnak az eljövendő idők csatamezőin. E népek mindegyike forgatja és alkalmazza az ómágiát valamilyen szinten. Ezért úgy vélem, kívánatosnak tűnik először megismerkedni ősi tudományukkal, amely meghatározza mindegyikőjük létezését, hogy ne csak a fenevadakat, de a céljaik mögött munkáló akaratot is megérthessük.

Az ómágia

„Nincs oly ősi nép a holdak alatt, mint a miénk. Egyidősek vagyunk a világgal mit Őneki-Minekünk teremtették az Elsők. Ezért urai vagyunk a Mindenségnek mi, az Egy nép.

Egy nép, mert mi, kik az Elsők által elnevezett világ neveit zengjük, s a hatalomigékkel nevezzük el újra és újra a síkokat, egy nép vagyunk. Oly korban alkották az Elsők a kezdet-végben eleinket, mikor még más-kevesebb törvények szabták meg a világ rendjét. Teremtőnk egy volt, így mi magunk is egyek voltunk az anyag más és más formáiba gyűrve. Egyetlen lélek, egyetlen név az élet különböző mintáiba rendezve.

Most pedig ismerd meg a világ neveit, sarj-sarjaimat. Lásd az ízeket, tapintsd a fényt, érezd a dallamot, és halld a világ dolgait. Tudd meg az igazságokat, magad légy az egész, hogy tiéd legyen minden. Csak légy elég erős, hogy megnevezhesd mind apróra, mi néked-nekünk teremtetett."

Ha értelmezzük Thrak'soror szavait és az érzelem-értelem rúnáiban rejtett tudás összességét, akkor a korábban általam elősorolt mágikus törvényszerűségek segítségével a következő alapvetéseket tehetjük.

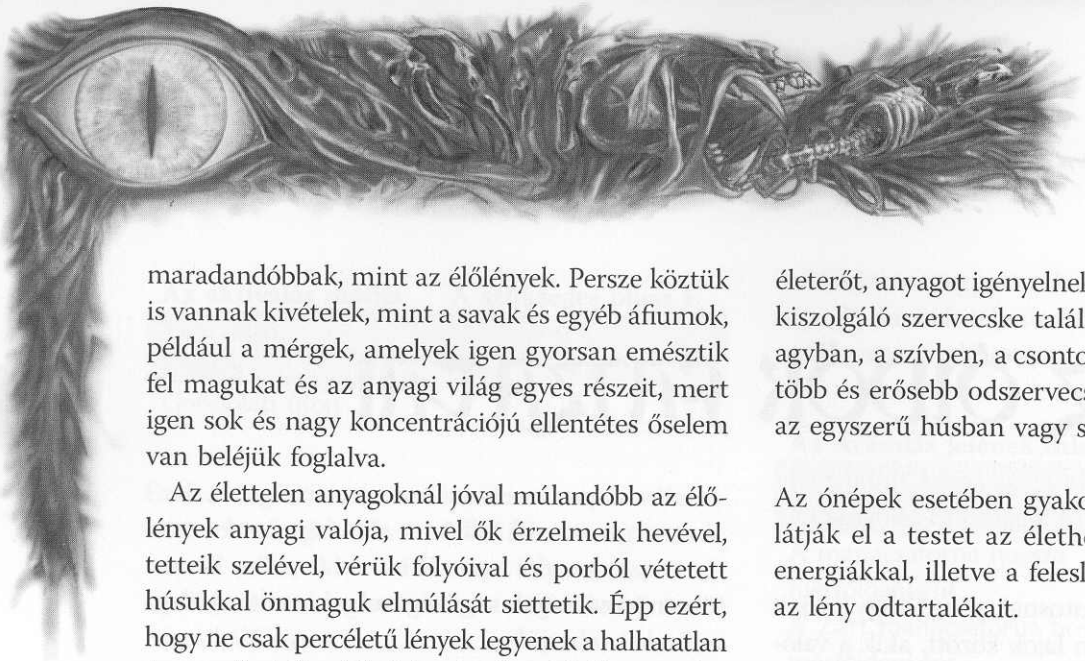
Az ómágia az Elsők nyelvéből ered. Ez az isteni nyelv azonban nem hasonlítható semmiféle beszélt nyelvhez, inkább a Teremtést vezérlő elvek és gondolatok, formák és sémák összessége, valamiféle jel és fogalomrendszer, gondolkodásmód, ami áthatja a mindenséget. Ezt a nyelvet és a teremtés benne rejlő titkait alkalmazzák mágiájuk használata során az ófajok népei. Ezek a titkok azok, amelyek mérhetetlenül hatalmasabbá, s a ma népeinek mágiájánál sokkalta erősebbé teszik tudományuk. Sőt, ez az indoka annak is, hogy az ófajok különféle nyelvei távoli rokonságot mutatnak egymással, és a mágiájuk is azonos törvényszerűségek alapján működik.

Az ófajok mágikus testfelépítése

Az ómágia alapját az ősfajok mágikus anyagcseréje képezi. Ezek a lények a létfenntartásukhoz szükséges erőket a Manahálóból nyerték, és teszik ezt napjainkban is.

A világot alkotó Elsők az őselemeket egymással összevegyítve alkották meg az anyagi síkokat. Nagyszerűségükre és korlátlan hatalmukra a legjobb példa, hogy testünkben egyszerre és párosan található meg az Ősvíz és az Őstűz, az Ősföld és az Őslég. Mégsem foszlunk szét azonnal az egymást kioltó őselemek viharában, mert lelassították ezt a folyamatot, s csak lassan emészti magát a világ. Ezért minden múlandó az anyagi síkokon, mert semmi sem tarthat ki örökké a benne munkáló elmúlás ellen. Ez a változás, a folytonos fejlődés lehetőségét és szükségességét hozta magával, s mind a mai napig ez mozgatja a mindenséget.

Az élettelen dolgok általában egylényegűek, egyetlen őselem dominál bennük, s emiatt sokkal



maradandóbbak, mint az élőlények. Persze köztük is vannak kivételek, mint a savak és egyéb áfiumok, például a mérgek, amelyek igen gyorsan emésztik fel magukat és az anyagi világ egyes részeit, mert igen sok és nagy koncentrációjú ellentétes őselem van beléjük foglalva.

Az élettelen anyagoknál jóval múlandóbb az élőlények anyagi valója, mivel ők érzelmeik hevével, tetteik szelével, vérük folyóival és porból vétetett húsukkal önmaguk elmúlását siettetik. Épp ezért, hogy ne csak percéletű lények legyenek a halhatatlan és romolhatatlan lelkek hordozói, az Elsők testünket megajándékozták a lehetőséggel, hogy a benne foglalt, önmagukat emésztő őselemeket pótolhassuk.

Az első teremtmények alkotóik akarata szerint még közvetlenül a Teremtés esszenciájából, a manából alkották magukat újra, a testüket alkotó kevert őselemeket mind maguk teremtették meg különleges szerveik segítségével a begyűjtött manából.

Az újidők népeinek teste az ősfajok mintájára pótolja ugyan a kioltódott őselemeket, azonban más, jóval kevésbé hatékony módon: az ételből és italból nyerjük ki a szükséges anyagokat. A testünk belsőségeiben addig elegyítjük az elemeket, míg a megfelelő helyen egyikük-másikuk a kívánt tisztaságban nincs jelen, s ekkor magunkba építjük azokat. Ez a folyamat jóval lassabb, nehézkesebb és kevésbé hatékony, mint az ófajok anyagcseréje. Emiatt testünk is jóval esendőbb: lassabban gyógyulunk, s életünk is jóval rövidebb, mint az óidők szinte halhatatlan teremtményeié.

A Síkok Vándorának rajzai és metszetei alapján leszögezhetjük a következőket: az ófajoknak van egy különleges szerve, amely a mana begyűjtését végzi. Ez a szerv állítja elő a test számára nélkülözhetetlen anyagokat a begyűjtött esszenciákból. A feleslegből pedig nem életerőt, hanem annál sokkal maradandóbb és fókuszáltabb mágikus energiát, a mana egyfajta sűrítményét alkotja, amelyet a testben, illetve a Személyes Aurában odként tárol el.

Azonban mivel az ófajok teljes Személyes Auráját áthatja az od, s így a nyers mágikus erőik is eloszlanak a szövetekben, ezért ezek az igen apró, parányi odszervecskék nem egy helyen, egyetlen nagyobb szervként találhatóak meg testükben, hanem elszórva mindenhol. Igaz, ez az eloszlás sem teljesen egyenletes, mivel a nemesebb, erősebb szervek működésükhöz, fejlődésükhöz több életerőt, anyagot igényelnek; ezért több őket ellátó, kiszolgáló szervecske található bennük. Tehát az agyban, a szívben, a csontokban, vagy az inakban több és erősebb odszervecske van, mint mondjuk az egyszerű húsban vagy szőrzetben.

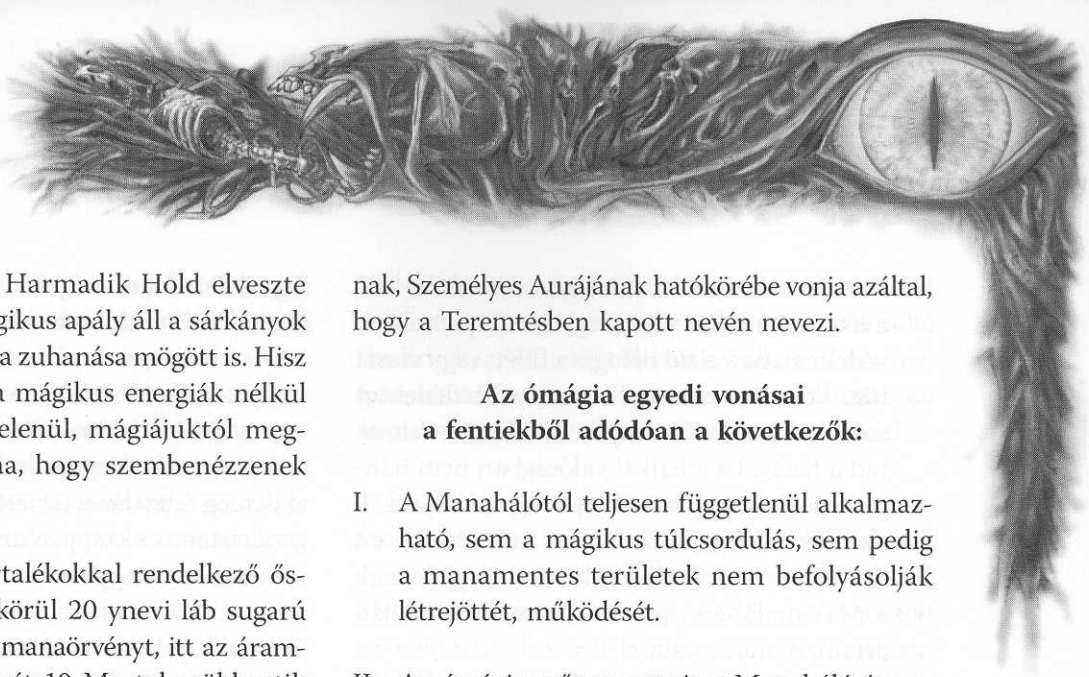
Az ónépek esetében gyakorlatilag ezek a szervek látják el a testet az élethez szükséges mágikus energiákkal, illetve a feleslegből ezek alakítják ki az lény odtartalékait.

Mivel az odszervecskék a begyűjtött mana feleslegéből állítják elő az odot, ezért ki kell jelentenünk a következőket:

I. Az ófajok odtartalékai csak akkor töltődnek, ha az aktuális Ép-ik épp a maximális értéken vannak. Ellenkező esetben minden Op-val rendelkező ófaj tagja óránként egy Ép-vel regenerálja sebeit, ha épp olyan területen tartózkodik, ahol Od pontjai töltődnének.

II. Az ófajok mindegyike automatikusan, hatalomigék használata nélkül is képes regenerálni magát Od pontjaiból, akkor is, ha az ónyelvek egyetlen dialektusát sem beszéli. Ebben az esetben körönként 1 Ép regenerálódik egy Op-ért cserébe. Ezt a folyamatot az ónyelveket aktívan is alkalmazni képes fajok tagjai egyszerűen akaratukkal is megfékezhetik, ha nem kívánják odtartalékukat ilyen célra fordítani.

III. A Manaháló felhígulása, kiürülése esetén (híg manájú, illetve manamentes területeken) az ófajok többségének tagjai lassú sorvadásnak indulnak. Óránként elveszítenek 1 Op-t, illetve ha odtartalékaik kimerültek, akkor egy Ép-t is. Ez a folyamat egészen addig folytatódik, amíg az adott lény el nem éri a maximális Ép-i felét. Ekkor megáll a sorvadás, mivel az ilyen szintű, minimális, vegetáló létezés fenntartásához ez a híg mágikus környezet is elegendő. Azonban ebben az állapotban sebei nem gyógyulnak, s odtartalékai sem töltődnek; sőt komolyabb erőkifejtésre sem képes.
Az ófajok a közepes manával borított területeken csupán odtartalékait nem képesek feltölteni, más hátrányt nem szenvednek.



E tények szerint a Harmadik Hold elveszte nyomán fellépő mágikus apály áll a sárkányok elrejtőzése és álomba zuhanása mögött is. Hisz a hatalmas lények a mágikus energiák nélkül szinte mozgásképtelenül, mágiájuktól megfosztva kellett volna, hogy szembenézzenek ellenfeleikkel.

IV. A különböző, odtartalékokkal rendelkező ősfajok tagjai testük körül 20 ynevi láb sugarú gömbben képeznek manaörvényt, itt az áramló mana mennyiségét 10 Mp-tal csökkentik folyamatosan. Ez a mananyerő terület minden tulajdonságában megegyezik a korábban ismertetett varázstudók, illetve mágikus jelek okozta áramlásokkal. (Lásd a 40. oldalon). Ebben az esetben az adott ófajú lény mananyerésének E-je megfelel a mindenkori Ép-inek számával.

V. Az ófajok jelenkori leszármazottai mostanra már jórészt átálltak a profán táplálkozásra, tehát képesek életben maradni sorvadás nélkül a manával kevésbé borított területeken is, azonban Op-tartalékaik nem töltődnek. Természetesen az, hogy az adott lény a mágikus esszenciák hiányában is életképes-e, mindig külön megemlítve szerepel leírásában.
Az ónépek mostanra teljesen odmentes fajtái – elfek, félelfek, törpék, kiszakadott gnómok stb. pedig mára teljesen világi táplálkozást folytatnak, azonban szokásaikban, étkezési rítusaikban általában felfedezhető ez az ősi jelleg. Például az elfek ősibb vérvonalainak tagjai – akik nem emberek közt nevelkedtek – még mindig rítusok közepette étkeznek, amellyel köszönetet mondanak az élelemért a természetszellemeknek, hisz így az őket alakító erőkből vesznek el.

Az ómágia alkalmazása

Az ónyelv használója saját mágikus odtartalékaiból indít meg a klasszikus mágiánál tízszerte erősebb hullámot a célpont felé, s így igyekszik átformálni annak mintázatát a Manahálóban, hogy előidézze a kívánt változásokat. Ebben az esetben azonban a mágia alkalmazója nemcsak érzékeli a mágia célpontját, de meg is ragadja és saját mágikus akaratának, Személyes Aurájának hatókörébe vonja azáltal, hogy a Teremtésben kapott nevén nevezi.

Az ómágia egyedi vonásai a fentiekből adódóan a következők:

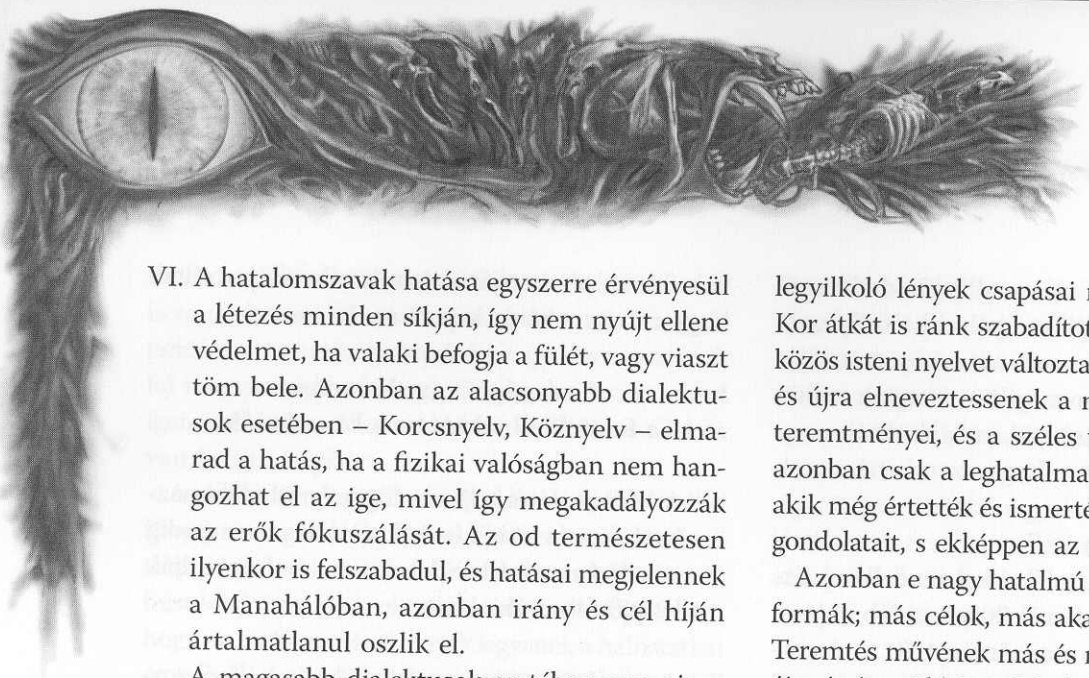
I. A Manahálótól teljesen függetlenül alkalmazható, sem a mágikus túlcsordulás, sem pedig a manamentes területek nem befolyásolják létrejöttét, működését.

II. Az ómágia erősen zavarja a Manaháló áramlatait. Minden egyes az elhangzott hatalomszóban alkalmazott *Hatásszint* 10 Mp-tal növeli a következő körben az áramló mana mennyiségét, így igen hamar képes túlcsordulást előidézni.
A Manaháló háborgásának persze visszhangja is van, a megfogant hatalomigében felhasznált hatásszintnek megfelelő mérföldnyi távolságban érzékeli minden mágiára fogékony személy az erővonalak rándulásait.

III. A hatalomszavak alkalmazása csupán egyetlen szegmenst igényel, semmiféle kézmozdulatra vagy összpontosításra nincs szükség.

IV. Nem dobható ellene Mágiaellenállás, és nem véd a Személyes Aura sem, csakis a Védelem a hatalomszavak ellen című fejezetben feltüntetett módokon lehet semlegesíteni a hatást. (Lásd a 76. oldalon).

V. Huzamosabb használata kimeríti, sőt meg is ölheti alkalmazóját. Az ófajok ugyan komoly mennyiségű odtartalékkal rendelkeznek, ha azonban mértéktelenül zengik hatalomigéiket, egy idő után még ők is kimerülhetnek. Ilyenkor is folytathatják, azonban ebben az esetben igen komolyan kiszipolyozzák szervezetüket, amely erősen megsínyli a túlerőltetést. Ilyen esetekben minden odtartalék kimerülése után elmondott hatalomszó Op-költsége az alkalmazó Max. Ép-iből vonódik le. Ez vonatkozik az utódfajok ómágiát forgató maroknyi beavatottjára is, akik minimális odtartalékaik miatt általában Ép-ikből idézik meg hatalomszavaik, s emiatt igen fiatalon pusztulnak el.



VI. A hatalomszavak hatása egyszerre érvényesül a létezés minden síkján, így nem nyújt ellene védelmet, ha valaki befogja a fülét, vagy viaszt töm bele. Azonban az alacsonyabb dialektusok esetében – Korcsnyelv, Köznyelv – elmarad a hatás, ha a fizikai valóságban nem hangozhat el az ige, mivel így megakadályozzák az erők fókuszálását. Az od természetesen ilyenkor is felszabadul, és hatásai megjelennek a Manahálóban, azonban irány és cél híján ártalmatlanul oszlik el.

A magasabb dialektusok esetében erre nincs szükség, ott az alkalmazónak elegendő felidéznie a hatalomszót, s már mentálisan is képes megfelelően irányítani az erőket.

A hatalomszavak hatótávja *látótávolság*, azaz a célpontot minden esetben valami módon saját magának kell érzékelnie az aquirnak: látnia, hallania, tapintania stb; közvetett érzékelési módok, mint például varázslatok, vagy csak a megsejtése, hogy valaki a sziklák közt rejtőzik-nem elegendő. Ez persze nem jelenti azt, hogy a fedezékben rejtőző kalandozó nem eshet áldozatul egy területre ható hatalomszónak, aminek középpontjára rálátott a hatalomige alkalmazója.

VII. A hatalomszavak ugyan csak az ófajok nyelvein hangozhatnak el, ez azonban nem jelenti azt, hogy az ófajok tagjai csakis és kizárólag hatalomszavakat ejtenének ki anyanyelvükön. Mágikus hatás csak akkor keletkezik, ha oddal is telítik nyomatékos parancsszavaikat.

Az ómágia nyelvei és dialektusaik

Az ófajok nyelvei – hasonlóképp az utódfajokéhoz – változnak, alakulnak, igyekeznek leírni a világot, amelyben léteznek. Használóik javítgatják, fejlesztik, új szavakkal gazdagítják a nyelvüket, hogy általa átadhassák egymásnak tapasztalataikat, tudásukat vagy kifejezhessék érzelmeiket.

A nyelvek, akárcsak a népek, amelyek beszélik őket élnek és alakulnak; és ez nincs másképp az ófajok nyelveivel sem. Az Elsők teremtette világ már nyomokban sem létezik, eltűnt az Újak, az Egyetlent legyilkoló lények csapásai nyomán, akik a Kilenc Kor átkát is ránk szabadították. Épp ezért kellett a közös isteni nyelvet változtatni, alakítani, hogy újra és újra elneveztessenek a mélység és a magasság teremtményei, és a széles világok sokasága. Erre azonban csak a leghatalmasabbak voltak képesek, akik még értették és ismerték az Elsők, az Egyetlen gondolatait, s ekképpen az egész világot is.

Azonban e nagy hatalmú lények sem voltak egyformák; más célok, más akarat hajtotta őket, így a Teremtés művének más és más részeit nevezték el újra és újra. Ekképp alakultak ki az ófajok egyetlen tőről fakadó, ám mégis különböző nyelvei.

Az új idők népei azonban nem értették, és nem tették magukévá romlatlanul az óidők nyelvét. Így nemcsak a különféle népek nyelvei jöttek létre, hanem a nyelveken belül is különféle tisztább és romlottabb dialektusok.

Igaz a különféle népek nyelvében más és más néven nevezik őket, de az ónyelveknek alapvetően négy dialektusa létezik tisztaságuk szerint.

A *Korcsnyelvet* – amely csupán halovány árnyéka az ónyelvek bármelyikének – csakis az ómágiával bíró ősfajok azon szolgái beszélik, akik ugyan nem tartoznak soraikba, mégis abban a kiváltságban részesültek, hogy elsajátíthatták a nyelvet.

Ezt a nyelvet beszélték a *dariess chyenn*nek, az elf-aquir háborúk mitikus harcosai, akik állatnak születtek ugyan, időnként azonban képesek voltak elf alakot ölteni. A gyíklények népének harcosai, a *Cwyeh-veh* kasztjának tagjai is ezt a romlott dialektust tanulták el Phettől, az áruló hatalmasságtól, aki fajtájuk uralkodói rétege, a barna pikkelyes Cwyeh-kah ellen uszította őket. Sőt napjainkban a különböző aquir Korcsok mellett egyes utódfajú szervezetek maroknyi beavatottjának is sikerült az ómágia titkait megkaparintania: az Ahan'NataKhan yllinori fejvadászklán némi aquir vérrel büszkélkedő tagjainak, a Kobrák átoperált elit ügynökeinek, vagy épp a Symanel Berkanu boszorkányrend tagjainak, akik a lobotómiának alávetett aquir szeretőikkel végzett szerelmi aktusaik során töltekeznek fel oddal.

A *Köznyelv* a legalacsonyabb dialektus, amit egy született ófajú lény elsajátít. Ez azt jelenti, hogy legyen bármiféle torzszülött; testi, vagy szellemi

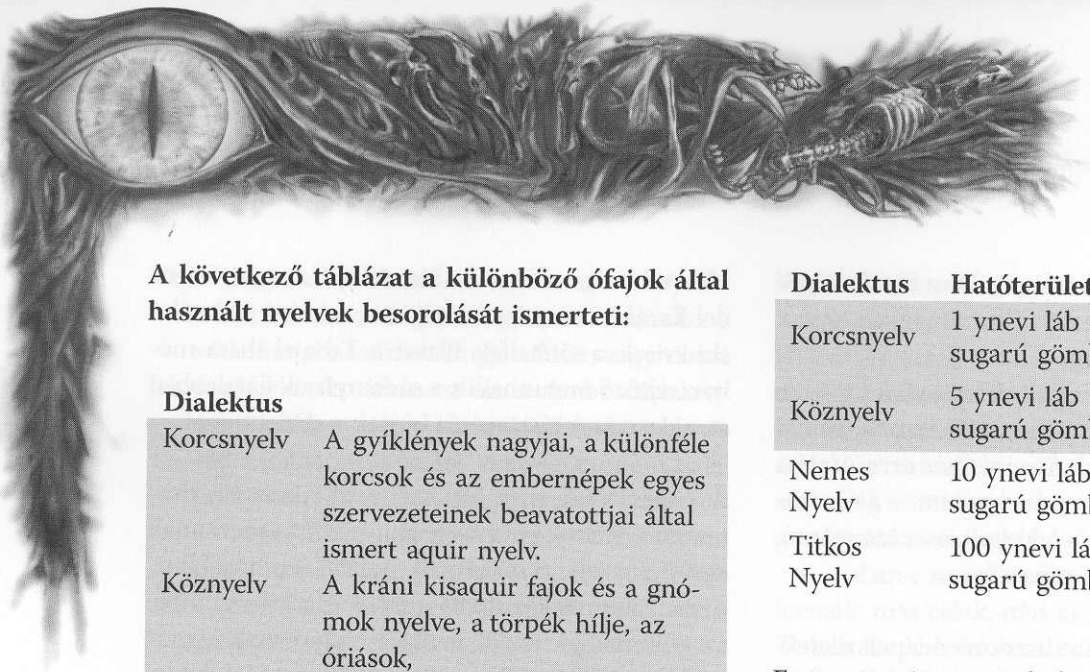
nyomorék egy ófaj gyermeke, ha bír a hatalomigék *adományával,* hatalomszavait minimálisan ezen a nyelven fogalmazza meg.

Köznyelven beszélnek a különböző kráni, kisaquir fajok tagjai, a törpék esetében Bul Ruurig papjai – illetve egyes források szerint, bár erre utalást sem találtam Thrak'soror kódexében – a Quironeia hullámai alatt rejtőző Voltak, és a kis számú, még oddal bíró amund népesség.

A *Nemes Nyelv* a kultúrahordozó ónépek dialektusa, fajtájuk nagyjai beszélik ilyen romlatlanul az ónyelvek valamelyikét. Korunkban az aquir Valóvérűek többsége, a Sirenari Hatok családtagjai, Elfendel Északi Tornyainak mágusai, a kráni alakváltó shi-krisek, a sötételfek, illetve a Taba el Ibara mélyén rejtőző mahrahadik, a sárkányfajok fiatalabbjai és a dzsennek tisztavérűi bírnak e dialektussal.

A *Titkos Nyelv* – az ősi, majdnem romlatlan tisztaságú ónyelvek – ismerői alig pár százan vannak egész Yneven. A sárkányok rejtőző legidősebbjei, a kráni aquirok közül a sa-quadok és a mos-quinok, az ediomadiak közül pedig a Valóvérűek legnagyobbjai. Más ófajok soraiból a Sirenari Hatok bírnak még tudomásom szerint ezzel a dialektussal.





A következő táblázat a különböző ófajok által használt nyelvek besorolását ismerteti:

Dialektus	
Korcsnyelv	A gyíklények nagyjai, a különféle korcsok és az embernépek egyes szervezeteinek beavatottjai által ismert aquir nyelv.
Köznyelv	A kráni kisaquir fajok és a gnómok nyelve, a törpék hílje, az óriások, illetve a Voltak nyelvei
Nemes Nyelv	Az aquir nyelv tisztább formái, az óelf nyelv magas dialektusa, a sárkány nyelv újkori formái, illetve az óamund nyelv.
Titkos Nyelv	Az aquir és a sárkány nyelv romlatlan ősi formái, az udvari óelf és a dzsenn nyelv.

A nyelvek tisztaságának, a dialektusoknak az odfelhasználás hatékonyságában van igen fontos szerepe: minél tisztábban, a Teremtés nyelvében minél pontosabban fogalmazza meg a hatalomszó használója akaratát, annál könnyebb előidézni a kívánt hatást. Tehát ugyanannyi od energiából – Od pontból – egy *Nemes Nyelven* kiejtett hatalomszó nagyobb területen és hosszabb ideig fejti ki ugyanazt a hatást, mintha *Korcsnyelven* hangzott volna el az ige.

Az alábbi táblázat bemutatja, hogy az adott dialektusban elhangzó hatalomigékbe fektetett 1 Op hány hatásszintnyi energiát szabadít fel.

1 Op	Hatásszint
Korcsnyelv	1 Hatásszint
Köznyelv	2 Hatásszint
Nemes Nyelv	3 Hatásszint
Titkos Nyelv	4 Hatásszint

Az ónyelvek dialektusától függ az adott nyelven elhangzó hatalomszavak hatóterülete és hatóideje is, vagyis hogy a hatalomige 1 E-je ekkora területen és meddig fejtheti ki maximálisan a hatását. Természetesen a hatalomszó alkalmazója ezt a területet, vagy időtartamot csökkentheti, vagy kijelölhet a hatóterületen belül tetszőleges célpontokat

Dialektus	Hatóterület	Hatóidő
Korcsnyelv	1 ynevi láb sugarú gömb	1 kör
Köznyelv	5 ynevi láb sugarú gömb	1 perc
Nemes Nyelv	10 ynevi láb sugarú gömb	1 óra
Titkos Nyelv	100 ynevi láb sugarú gömb	1 nap

Fontos megjegyeznünk, hogy azok a hatalomszavak, amelyek hatásának fenntartása nem igényli újabb energia befektetését, maradandó hatásúak. az átalakító igék hatására megváltozott célpontok – ellentétben az anyagi mágiában foglaltakkal – a hatóidő lejártával nem alakulnak vissza. Abban az estben azonban, ha jelen van egy őket óvó Személyes Aura, akkor a hatóidő lejártával, amikor az ige használójának mágikus akarata távozik, a klasszikus mágiában foglaltak szerint alakul vissza.

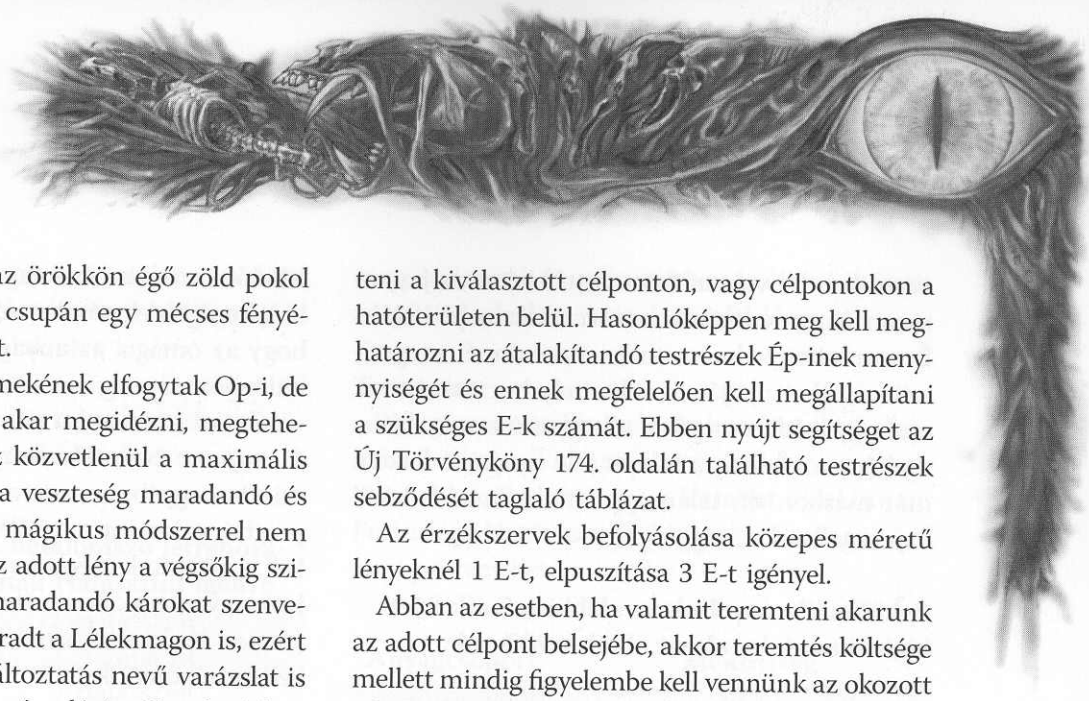
Például egy ember, akit kővé változtatott egy aquir a kimondott hatalomszavaival, nem marad örökre ebben az állapotban, mivel a hatalomszó erejét a hatóidő lejártával a Személyes Aurája legyűri, s visszaváltozik. Hasonlóképp, ahogy egy szikla sem marad örökké a magasban, ha ómágiával felemelik, hanem a hatóidő lejártával lezuhan. Azonban a hatalomszó által átformált, s elcsúfított kőszobor a hatóidő lejártával nem változik vissza, mivel az anyag belső mintázatát nincs mi visszaállítsa, s a hatalomige már maradandó változást okozott a benne foglalt mana szövedékében.

Természetesen a hatalomszavak Erősítésének többszörözésével a hatóterület és a hatóidő is a befektetett plusz E-k arányában megnövelhető.

A hatalomszavak használata

Az od

Az ófajok mágikus energiatartalékát, az odot Od pontokban mérjük. Ennek a mágikus energiának a töménysége és ereje a manáéhoz képest olyan, mint a nafta és a halolaj viszonya: mindkettő folyik, ég és fényt, illetve meleget ad, azonban az



elsőben ott a tűzvész az örökkön égő zöld pokol ígérete, míg a második csupán egy mécses fényével kecsegtethet minket.

Ha az adott ófaj gyermekének elfogytak Op-i, de újabb hatalomszavakat akar megidézni, megteheti, ilyenkor azonban ez közvetlenül a maximális Ép-iből vonódik le. Ez a veszteség maradandó és semmiféle profán vagy mágikus módszerrel nem lehet meggyógyítani. Az adott lény a végsőkig szipolyozta magát, teste maradandó károkat szenvedett, aminek nyoma maradt a Lélekmagon is, ezért ilyen esetben a Visszaváltoztatás nevű varázslat is hatástalan a sorvadás felszámolására. Ennek a jelenségnek tudható be, hogy az aquir mágiát használó halandók általában igen fiatalon mennek el, és általában már a húszas éveik végén saját öregapjuknak vagy öreganyjuknak mondhatnák magukat.

Ha od értékük a maximális érték alá csökken, akkor az ófajok tagjai koncentrált manával borított területen óránként 2 Op-t, a sűrű manával borított területeken pedig egy Op-t nyerhetnek vissza, ha testük sértetlen. Más esetben az odszervecskék a begyűjtött energiát Ép-ik regenerálására fordítják.

Az utódfajú korcsok esetében, akik származásuknak köszönhetik az od adományát, a visszatöltődés jóval lassabb, ők 6, illetve 12 óránként nyernek vissza 1 Op-t a Manaháló állapotától függően.

A hatalomigék célpontjai

A Teremtés nyelve, az isteni nyelv kétféle részre bontja a mindenséget, a lélektelen, illetve a lélekkel, vagy mágiával rendelkező dolgokra. E szerint kezeli a hatalomszavak mágiája is a világot.

Tárgyak, élettelen célpontok

A lélektelen célpontok esetében – mivel azok semmiféle ellenállást nem fejtenek ki a hatalomigékkel szemben – 1 E alkalmazásával az adott hatalomszó a megidézésükkor használt dialektusnak megfelelő teljes területen kifejti teljes hatását.

Lélekkel bíró célpontok

A Személyes Aura által védett célpontok befolyásolása azonban komolyabb energiát igényel. 1 E-s erősítésű hatalomszóval 1 Ép-s sebet lehet ejteni a kiválasztott célponton, vagy célpontokon a hatóterületen belül. Hasonlóképpen meg kell meghatározni az átalakítandó testrészek Ép-inek mennyiségét és ennek megfelelően kell megállapítani a szükséges E-k számát. Ebben nyújt segítséget az Új Törvénykönyv 174. oldalán található testrészek sebződését taglaló táblázat.

Az érzékszervek befolyásolása közepes méretű lényeknél 1 E-t, elpuszítása 3 E-t igényel.

Abban az esetben, ha valamit teremteni akarunk az adott célpont belsejébe, akkor teremtés költsége mellett mindig figyelembe kell vennünk az okozott seb E-igényét is.

A fentiek alapján például, ha az adott ófaj egy gyermeke hatalomigéjével igyekszik a hatóterületen belül eső sziklákat szétmorzsolni, akkor ahhoz elég csupán egyetlen Erősítésnyi Od pont, hogy mindent apró kavicsokká morzsoljon. Azonban ha ellenséges harcosok is a területen vannak, akiket szintén bevon a hatalomszó hatókörébe, akkor őket nem tudja csak úgy egyszerűen cafatokká tépni egyetlen E-vel. Egy Erősítésnyi hatalomszó csupán 1 Ép-nyi sebet ejt a rajtuk.

Az ónyelvek szférái

Az ófajok nyelveinek, akárcsak a Teremtésnek, szférái vannak. Ez nem azt jelenti, hogy egyes ősi nyelvekben ne lennének szavak a világ bizonyos részeire, csupán annyit, hogy az adott nyelven csak az adott szférák hatókörébe eső hatalomszavakat lehet megfogalmazni.

Thrak'soror rúnáiból hat ilyen szférát sikerült megfejtenem, amelyek leírják mindenségünk egész valóját. Ezek sorrendben, ahogy a kötet is elősorolja őket: az Anyag, a Tér és a Sík, az Asztrál, a Mentál és az Idő szférák.

A teljesség kedvéért megjegyzem, hogy a Krónikás-tanú lapjain a tiltó és óvó rúnák sokasága közt még három szféra uralását biztosító jelet találtam. Azonban ezeknek a megfejtését nem sikerült kiötlenem, és semmiféle tekercsben vagy kódexben nem találtam még hozzájuk hasonlót sem. Próbálkoztam volna még tovább is a jelek titkainak feltárásával, azonban az elmúlt pár órában már oly balsejtem kezdett el gyötörni, amit akkor érez

az ember, ha valami fontosat elfelejtett, s hamarosan nagy veszedelme származik majd belőle. Érzem, ahogy elmém tudja, valahonnét megsejtette a titkot nyitját, azonban oly borzasztó titok ez, hogy inkább megóvja tőle gyarló eszem. Néha úgy érzem, lassan a Kárpit felé nyújtózó lelkem már máshonnét, talán épp halott társai lelkétől kap sugallatokat, segítséget.

A különféle ónyelvek az alábbi szférák felett biztosítanak hatalmat alkalmazóiknak:

Az adott ősi nyelv	Az uralt szférák
Sárkány	Anyag, Tér, Sík, Asztrál, Mentál, Idő*
Aquir	Anyag, Tér, Sík, Asztrál, Mentál, Idő*
Óelf	Anyag, Tér, Asztrál, Mentál
Gnóm	Anyag, Tér, Sík
Amund	Sík, Asztrál
Dzsenn	Sík, Mentál
Gyíklény	Anyag**
Törpe, óriás	Anyag, Tér

** az adott nyelv ismerői közül csak a leghatalmasabbbak bírnak minden szférával, leggyakrabban csak három-négy szféra hatalomigéit ismerik.*
*** Csak önmagukra, illetve élettelen tárgyakra alkalmazhatják.*

Anyagi szféra

Az Anyag szférájába eső hatalomszavakkal az ómágiát alkalmazó lény befolyást nyerhet a teljes anyagi világ felett: érzékelhet, megváltoztathat vagy elpusztíthat mindent, ami az anyagi síkhoz kötődik. Azaz érzékelheti és befolyásolhatja a hatalomszó célpontjának anyagi minőségét és állapotát. Tehát kénye-kedve szerint alakíthatja a célpontot felépítő anyag típusát, és minden tulajdonságát (színét, méretét, alakját, hőmérsékletét stb). Vagy akár dezintegrálhatja az adott célpontokat.

Sőt, a külső, köztes vagy őselemi síkokról származó anyagok vagy lények fizikai valójának befolyásolása is e szféra hatalomszavainak hatókörébe esik.

Mielőtt azonban belefognánk az Anyagi szféra hatalomigéinek részletezésébe, tisztáznunk kell, hogy az ómágia az anyag milyen öt kategóriáját különbözteti meg.

I. csoport: Nemtelen anyagok: Kő, fa, textil és minden egyéb, ami nem sorolható a többi csoportba; valamint az élőlények teste. Külön meg kell említenünk még a természetes lángokat, amelyek ugyan csak átmenetet képeznek az anyagi és az éteri lét között, azonban ez esetben anyagként kell kezelnünk őket.

II. csoport: Fémek: Réz, bronz, vas és minden egyéb fém, ami nem sorolható a nemesfémek és a mágikus anyagok közé. Ebbe a csoportba tartoznak az étel- és italmérgek is.

III. csoport: Nemesfémek: Platina, arany, ezüst. (Nemesfémnek számít az az ötvözet is, melyben ötvöző anyagként legalább 10 százalék tiszta nemesfém található.) Ebbe a csoportba tartoznak a fegyvermérgek, gáz- vagy légmérgek, kontaktmérgek, többkomponensű mérgek és a különböző savak valamint lúgok is.

IV. csoport: A mágikus anyagok: Mágikus anyag az abbit, a mithrill, illetve ezek olyan ötvözete, melyben legalább 10 százalékos arányban előfordulnak, az összes drágakő és minden, az előző csoportokba már besorolt anyag, melyet akár csak a legcsekélyebb mértékben is – mágia itat át. Illetve a tiszta őselemekből álló anyagok, mint például a különböző varázslatokba foglalt Őselemek, illetve az elementálok teste.

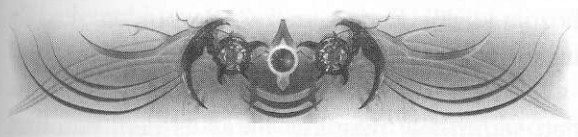
V. csoport. Külső vagy köztes síkok anyagai: Az isteni vagy démoni síkokról, esetleg a síkok közti térből származó lények teste, tárgyak anyaga sorolható ebbe a csoportba. Ezek a célpontok mágiaelméleti szempontból már a legritkább esetben számítanak valódi anyagnak, valójában a nyers mágikus esszencia, a mana rendezett, anyagi minőségekkel bíró formái.

Fontos még megjegyeznünk, hogy abban az esetben, ha a hatalomszó célpontja valamely anyagi természetű varázslat hatása alatt áll – legyen az

akár jelmágia is –, akkor az ellen-hatalomszavaknál leírt módon először hatástalanítani kell a mágiát. (Lásd bővebben a 79. oldalon).

A különböző anyagcsoportokra ható hatalomigék 1 E-jének megidézési költsége:

Anyagcsoport	1 E hatalomszó létrehozásának Hatásszint igénye
1. anyagcsoport	1 Hatásszint
2. anyagcsoport	2 Hatásszint
3. anyagcsoport	3 Hatásszint
4. anyagcsoport	4 Hatásszint
5. anyagcsoport	5 Hatásszint



Érzékelés

1 E-s Erősítéssel a hatósugáron belül minden érzékszervek által felfogható, esetleg az anyagokban, vagy azok takarásában rejtőző történés, tulajdonság, tárgy, sérülés felfedezhető. Természetesen az Érzékelés 1 E-jének Hatásszint igénye függ a vizsgálandó terület anyagi minőségétől. Azaz egy egyszerű homokkő barlangban egy 1 Hatásszint igényű 1 E erősítésű igével felfedhető bármiféle élőlény jelenléte akár a szomszédos járatokban is, ha a hatóterületen belül tartózkodnak, azonban egy aranytelérekkel teli bányavágat esetében már egy 3 Hatásszintért megidézhető 1 E-s hatalomszóra van szükség.

A lélekkel bíró élőlények esetén a puszta érzékeléshez 1 E elegendő, azonban a behatóbb vizsgálathoz az Ép-ik számának felével (felfelé kerekítve) megegyező Erősítésű hatalomszó kell.

A hatalomszóval vagy mágiával, esetleg papi fohászokkal, vagy pszivel elrejtett élőlény vagy tárgy felfedezéséhez a rejtő mágia, hatalomige vagy fohász E-jével meggyegyező Erősítésű Érzékelést kell elmondani.

Elrejtés

A hatalomige használatával már egyetlen E-vel elrejthető bármely tárgy vagy jelenség. A lélekkel bíró teremtmények elrejtéséhez a lény Ép-i felével (felfelé kerekítve) megegyező E-jű hatalomszó szükséges 1 E-s rejtőmágia kialakításához. Fontos megjegyeznünk, hogy ez esetben az álcázó ige saját magát is leplezi az E-jének megfelelően.

Teremtés

A legösszetettebb és legnehezebben megfogható ómágia alkalmazás, mivel ekkor az alkalmazónak kell elneveznie a létrejött objektumot. Emiatt egy Hatásszintért a következő mennyiségű anyag teremthető:

Anyagcsoport	Mennyiség
1. anyagcsoport	10 kg
2. anyagcsoport	5 kg
3. anyagcsoport	10 g
4. anyagcsoport	nem teremthető
5. anyagcsoport	nem teremthető

Természetesen a hatalomigékkel teremtett új anyag, egy már létező testhez vagy tárgyhoz is kapcsolható.

Változtatás / Pusztítás

Ebben az esetben is érvényesül a fenti szabály. A hatalomige hatására a hatótávnak megfelelő méretű lélektelen tárgyak alakíthatók át, míg a lélekkel bírók Életerő pontjaiknak függvényében, hasonlóképpen rombolhatók, alakíthatók.

Az anyagcsoportok közötti átalakításkor az ómágia esetében is érvényesül a mágikus anyagmegmaradás törvénye. (Lásd az Új Törvénykönyv Természetes anyagok mágiája című fejezetében a 363. oldalon). A transzmutáció és az átformázás során fel nem használt felesleges anyag alaktalan csomóként marad hátra, vagy mágikus esszenciává bomlik szét a hatalomszó alkalmazójának akarata szerint.

A 4. és az 5. anyagcsoportba tartozó anyagokat az ómágia alkalmazója ugyan képes átformálni, fizikai állapotukat megváltoztatni, azonban semmiféle módon nem transzmutálhat ilyen anyagokká más anyagokat.

A hatalomigék használatával az adott célpontnak nemcsak az anyagi minősége, hanem a fizikai állapota is megváltoztatható (hőmérséklete, halmazállapota); a hatalomige minden egyes E-je után maximálisan 50 Celsius-fokkal emelkedik a célpont hőmérséklete, ez kiváltja a halmazállapot-változást is.



Tér szférája:

A Tér szférába tartozik minden a teret érzékelő, kifürkésző, eltorzító, teremtő vagy megsemmisítő hatalomige. A teremtés nyelvének ezen részét birtokló ómágia-alkalmazó szinte bármit megtehet, hatalmas csarnokokat hozhat létre egy aprócska szobában, vagy egy hatalmas sziklát torzíthat pöttöm kaviccsá. Sőt azt is megteheti, hogy bizonyos tereket egyszerűen semmissé tesz mások számára, hogy megvédje, elrejtse övéit.

A Tér szférájának 1 E erősítésű hatalomigéit létrehozni 2 Hatásszintnyi od energiát igényel.

Érzékelés

A hatótávon belüli nem leplezett tértorzulások és bármilyen eredetű térmágia jelenlétének érzékeléséhez, valamint a távolságok pontos felméréséhez már elegendő egyetlen E-nyi hatalomszó is.

A különféle térmágiák mibenlétét az adott hatalomige, varázslat vagy fohász Erősítésének felével (felfelé kerekítve) megegyező Erősítésű Érzékelés igékkel lehet kifürkészni (hová vezet, mekkora mértékű a torzulás, vagy pontosan mit is okoz).

Rejtés

A hatalomige használatával már egyetlen E-vel elrejthető bármely térrész. A különféle térmágiák és torzulások elrejtéséhez a torzulás E-jének felével (felfelé kerekítve) megegyező E-jű hatalomszó szükséges 1 E-s rejtőmágia kialakításához. Fontos megjegyeznünk, hogy ez esetben az álcázó ige saját magát is leplezi az E-jének megfelelően.

Ez a különféle térmágiák esetében nemcsak mágikusan észlelhetetlenné teszi a térmágiát, hanem magát a tértorzulást is láthatatlanná teszi; például a szoba közepén nyíló térkapu nem látszik, azonban aki óvatlanul belesétál, az egy másik helyen találhatja magát.

A létező terek elrejtése esetén pedig egyszerűen nem létezővé teszi az adott térrészt a kintről figyelők számára. A kijelölt terület minden határpontját egyfajta tértorzulás segítségével köti össze az ellentétes oldal megfelelő pontjaival, így szigetelve el a kívánt területet.

Például, ha egy zárt ajtajú szobára mondják rá ezt az igét, akkor ha kinyitják az ajtót, csak a semmi sötétsége tátong mögötte, amibe belépni képtelenség. Azonban ha egy barlangfolyosó egy szakaszára mondják rá a hatalomszót, akkor a kijelölt rész megszűnik létezni a kívülállók számára. Nekik a folyosó azon szakasza elvész, és a kijelölt terület egyik határától közvetlenül a másik határáig folytatódó folyosó jelenik meg minden külső jel nélkül. Mintha csak az adott darabot kivágták volna a helyéről.

Természetesen ezeket a rejtő hatalomszavakat valamely területre belülről is rá lehet idézni. Ilyenkor a bennlévők képtelenek megtalálni a kivezető utat, hasonlóképp, ahogy korábban nem tudtak bejutni.

Az így elrejtett területekre csak azok léphetnek be, vagy épp onnan ki, akiket a hatalomige létrehozója kijelöl. Ezek a személyek minden akadály nélkül átjárhatnak az adott területen.

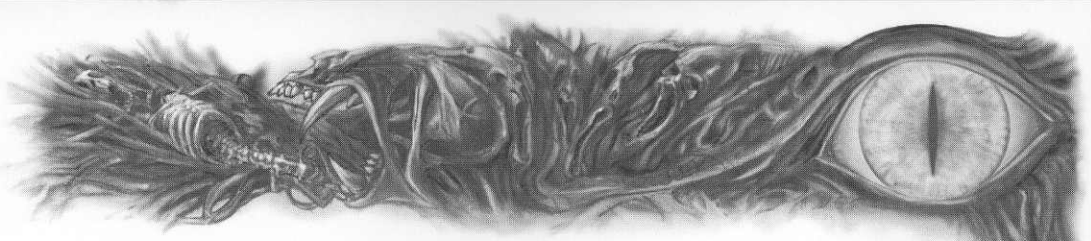
Természetesen az elrejtett térrészt nem érintheti semmiféle mágikus hatás és nem hatolhat belé semmilyen lélektelen tárgy vagy élőlény sem, hacsak a hatalomige megfogalmazója bele nem szőtte ezeket a hatalomszóba. Ilyen esetekben az adott hatások, illetve objektumok minden változás nélkül hatolnak át a „kiemelt" terület helyén és folytatják útjukat, mintha mi sem történt volna. Ez a fajta kivágott tér természetesen a varázslatok hatótávjában sem jelenik meg, mintha nem is léteznének.

Teremtés

Az Tér szférájának igéivel az alkalmazó valódi teret teremthet a téren belül. Ezt úgy kell elképzelnünk, mintha egy külön, a valós tér mögé rejtett zsebet hoznánk létre. Ezt a területet azonban mindenféleképpen csatolni kell a valós térhez, azaz legalább egy apró átjárót hagyni az újonnan létrejött térbe, hisz a hatalomige Satralis teréhez épít hozzá egy újabb területet, mintegy kibővítve az anyagi síkot.

Ha csupán egyetlen átjáróval hozzuk létre az új terünket, akkor a nyílás egyszerű térkapuként üzemel, és minden tulajdonságában megegyezik amazokkal.

Abban az esetben, ha nem egy külön begyűrődést hozunk létre, hanem egy nagyobb nyílt térben alakítjuk ki az új terünket, akkor igen érdekes jelenségnek lehetünk szemtanúi. A mi terünkben egy elmosódott, leginkább alig hüvelyknyi üveggolyóra



emlékeztető jelenség alakul ki, amelyet megérintve bárki a belső térbe juthat, amelyben valahol szintén megtalálható ez a térgolyóbis, amely megérintésével a külvilágba juthatunk. Ezzel a módszerrel bármekkora tárgy a belső térbe juttatható, amely oda befér. Ha a kialakított terület nem elég nagy, akkor az adott tárgy vagy élőlény egyszerűen átsiklik a jelenségen – minden kölcsönhatás nélkül.

A gömbszerű térjelenségnek hajított tárgyak, illetve a rajta áthaladó varázslatok szintén átjutnak az új térbe teljes egészükben, mintha egy térkapun haladnának át. Igen riasztó látvány lehet, ahogy egy ilyen jelenség elnyel mondjuk egy hatalmas tűzcsóvát, vagy más mágikus támadást. Ezt a fajta védelmet főleg Krán nemes aquirjai használják előszeretettel egymás elleni párviadalaikban.

Az efféle új tér megalkotásához 15-ös Erősítéssel kell elmondani a Tér szférájának megfelelő hatalomszavait, s ilyenkor a hatalomszó hatóterületének megfelelő méretű új térrész alakul ki.

Abban az esetben, ha a hatalomige lejártakor nem üres az újonnan kialakított tér, akkor a benne található személyeket és tárgyakat a legközelebbi szabad térbe igyekszik kiokádni magából a torzulás. Ez természetesen – főleg, ha nincs elegendő hely mindennek – komoly sérülésekkel járhat.

Változtatás/Pusztítás

A tér nyújtása vagy összenyomása, megcsavarása vagy bármely torzítása tartozik a Tér szféra ezen igéi közé.

A Változtatás igéi minden egyes E-je után E+1-szeresére vagy annyiad részére nyújthatja vagy nyomhatja össze a hatalomszó megidézője a teret, esetleg egyetlen E megidézésével akár meg is csavarhatja a kijelölt térrészt.

Két pont között összezsugorítva a teret 15 E-s hatalomige megidézése nyomán a valóság szövete felszakad, és térkapu jön létre. A kapu két látótávolságban lévő pont között, vagy az ige megidézője által ismert és megnevezhető pont, illetve egy általa épp látott terület között jöhet létre.

A kapu méretét a hatalomszó hatóterülete határozza meg.

A Tér szférába eső hatalomigék közül a megfelelőket 15-ös Erősítéssel elmondva a hatalomszó dialektusától függő területen a tér megszűnik létezni. A környező térrészek kissé eltorzulnak, a bennük található anyag megnyúlik, s eltorzul, hogy betölthesse az üres területeket. Ilyen esetekben az adott hatalomige kihasítja a tér szövedékének egy darabját, s elemészti azt. Satralis anyagi síkja természetesen azonnal pótolja a hiányt, és ez egy hirtelen fellépő, körökig tartó teljes manahiányt leszámítva más mellékhatással nem jár, s az adott térrész nyom nélkül eltűnik.

Itt kell még megjegyeznünk, hogy bármiféle tértorzítás is csak az adott hatótávon belül fejti ki hatását, tehát nem zavarja meg Satralis anyagi síkjának egészét.

Fontos leszögeznünk, hogy abban az esetben, ha egy tárgy vagy élőlény bármiféle tértorzulás, vagy megsemmisülés hatóterületén belül tartózkodik, amikor létrejön a hatás, akkor komolyan megsérül: testének anyaga eltorzul, bőre és húsa felszakad, csontjai meghajolnak, az elvesztett Ép-kel arányosan, ahogy a tér kicsavarodik. A tárgyak a lélektelen dolgokra jellemzően a teljes hatást elszenvedik. Az élőlények a tértorzulás E-jének megfelelő számú Ép-t veszítenek. Igaz ez a térmegsemmisítésre is, ilyenkor a testet igyekszik semmivé gyűrni a hatalomige a környező területekkel együtt, s ha ez maradéktalan sikerrel jár, azaz a lény nulla Ép-re esik, akkor az eltűnő térrel együtt enyészik el anyagi teste is. Hisz térbeli kiterjedése nélkül nincs értelme a létezésének.

A Sík szférája:

A Sík szférába tartozik minden, a síkokat érzékelő, kifürkésző, eltorzító, teremtő vagy megsemmisítő hatalomige. A Teremtés ezen részének birtokában az ómágiát forgató lény szinte bármit megtehet, hatalmas rejtett csarnokokat hozhat létre egy aprócska szobában, megtagadhatja vagy épp kívánatossá teheti bárki vagy bármi jelenlétét az adott síkon, síkkapukat nyithat. A Sík szférájának hatalomigéivel arra is lehetősége nyílik, hogy bizonyos síkrészleteket, vagy maga alkotta síkokat egyszerűen semmissé tehet mások számára, hogy megvédje, elrejtse övéit, vagy épp bebörtönözze ellenfeleit.

Sőt, az új síkok teremtésekor az ónép gyermeke maga határozhatja meg, hogy az adott síkon mely síkokra jellemző törvények uralkodjanak, azaz a külső, a belső, az anyagi vagy az őselemi síkok



egy darabkáját idézheti meg a maga kreálta apró valóságba. A síkok alapvető törvényeit befolyásolni azonban nincs mód, még ezekkel a nagy erejű hatalomigékkel sem, mivel ez az istenek kiváltsága.

A Sík szférájának 1 E erősítésű hatalomigéit létrehozni 2 Hatásszintnyi od energiát igényel.

Érzékelés

A hatótávon belüli nem leplezett síktorzulások és bármilyen eredetű síkmágia jelenlétének érzékeléséhez, valamint a pontos méreteinek felméréséhez már elegendő egyetlen E-nyi hatalomszó is.

A különféle síkmágiák mibenlétét az adott hatalomige Erősítésének felével (felfelé kerekítve) megegyező Erősítésű Érzékelés igékkel lehet kifürkészni (hová vezetnek, milyen Erősítésű a hatás, és pontosan mit is okoz, illetve a vizsgált sík vagy síkrész mely alapvető törvényeknek engedelmeskedik).

Rejtés

A hatalomige használatával már egyetlen E-vel elrejthető bármely síkrészlet. A különféle síkmágiák és torzulások elrejtéséhez a torzulás E-jének felével (felfelé kerekítve) megegyező E-jű hatalomszó szükséges 1 E-s rejtőmágia kialakításához. Fontos megjegyeznünk, hogy ez esetben az álcázó ige saját magát is leplezi az E-jének megfelelően.

Ez a különféle síkmágiák esetében nemcsak mágikusan észlelhetetlenné teszi az adott varázslatot, ómágiával létrehozott síkmágiát vagy fohászt, hanem magát a síktorzulást is láthatatlanná teszi (ha van látható része). Például a szoba közepén nyíló síkkapu nem látszik, azonban aki óvatlanul belesétál, az egy másik helyen találhatja magát.

A létező síkrészletek elrejtése esetén pedig egyszerűen nem létezővé teszi az adott síkrészletet a kintről figyelők számára. A kijelölt terület minden határpontját egyfajta síktorzulással köti össze az ellentétes oldal megfelelő pontjaival, így szigetelve el a kívánt területet.

Eképpen minden a térmágiában leírt rejtő hatás létrehozható az Elsődleges Anyagi Síkon is, és alkalmazásukra is ugyanazon szabályok érvényesek.

Fontos megjegyeznünk, hogy a teremtett, új síkrészek, amelyeket alkotójuk kreált, s nem állnak közvetlen kapcsolatban az Elsődleges Anyagi Síkkal – vagy bármely más síkkal, ahonnét behatolók

érkezhetnének –, teljesen védett, s rejtve van bármilyen erős fürkészés elől, mivel ennek az apró világnak a nevét csak megalkotója ismeri. Ő persze bárkinek elmondhatja, s ezután célpontja lehet bármilyen, a mi világunkból kiinduló síkmágiának.

Teremtés

A Síkmágia hatalomszavaival új, tetszőleges formájú síkot vagy síkrészletet hozhatunk létre, így kibővítve a már meglévő síkokat, vagy egy teljesen újat hozva létre. A hatás eléréséhez 15 Erősítésnyi hatalomszó szükséges.

A síkkapuk, illetve a különféle bejáratok az újonnan létrejött területekre megjelenésükben teljesen megegyeznek a különféle térkapukkal és tértorzulásokkal.

Amikor a hatalomszó hatóideje lejár, az adott síkrészlet megszűnik létezni. Ha a sík kapcsolatban áll egy másik síkkal, mondjuk egy síkkapu által, vagy épp egy adott sík anyaga lett kiterjesztve általa, akkor a benne található tárgyak és lények visszazuhannak a tovább létező síkba. Ha ez a sík egy külön teremtett, aprócska világ, akkor a hatalomszó összeomlása után a sík is megszűnik létezni, s a benne lévő teremtmények és tárgyak a síkok közti térbe, a Semmibe zuhannak.

Változtatás/Pusztítás

A Sík szféra Változtatás hatalomszavaival egy sík anyagát taszíthatjuk ki a köztes térbe, vagy lökhetjük át más síkokra, illetve ezáltal idézhetünk meg más síkokról anyagot vagy épp élőlényeket. Ehhez a mágiához természetesen ismerni kell a célpont sík vagy síkok neveit; a legtöbb ófajú lény csupán az Elsődleges Anyagi Síkunk, az Asztrál-, Mentál-, illetve az Őselemi síkok neveivel van tisztában.

A kitaszítás esetén 1 E-nyi hatalomszóval az ige hatóterültén belül található minden élettelen anyagot, vagy 1 Ép-nyi élőlényt taszíthatunk át egy másik síkra, vagy a külső térbe. Ez hatásában az élőlény lassú, egyre inkább légiesedő megjelenésével, és minden testi Tulajdonságának 1 pontos csökkenésével jár. Amikor a célpont Egészsége nullára csökken, megszűnik létezni az adott síkon, s addigra vagy összeállt a másik síkon, vagy széthullott a síkok közti semmiben.

A nem Ép-vel, hanem E-vel rendelkező, különböző lények esetében a hatalomige az adott célpont E-jét csökkenti, s ezáltal képességeit is. A folyamat közben a másik síkon természetesen egy szellemalak, majd egyre inkább anyagiasuló lény jelenik meg.

Ha egy értelmes, érző lényt az Asztrál- vagy Mentálsíkról taszítanak ki, az időszakosan megszűnik létezni a belső síkokon, azaz a hatóidő lejártáig az ige minden E-je után egy pontot veszít Asztrál vagy Intelligencia értékéből, valamint a korábbi veszteség felével (felfelé kerekítve) megegyező mennyiséget Akaraterő Tulajdonságából.

Fontos megjegyezni, hogy az így egy másik síkra átlökött lény csak akkor marad életben odaát, ha erre fizikai vagy bármely más valója képessé teszi. Például egy tűzelementál az Ősvíz síkján azonnal megszűnik létezni, míg egy ember, akit a démoni síkokra száműzött az ige, nem pusztul el... azonnal.

Az ige hatásának különlegessége, hogy a mindkét síkot összekötő anyagi test továbbra is kapcsolatban marad másik felével, azaz ha megragadják a szerencsétlenül járt teremtményt az egyik oldalon és vonszolni kezdik, az a másik oldalon is elmozdul, mintha mindkét helyen egyszerre lenne jelen. Hasonlóképp mindkét sík objektumai fizikai akadályt képeznek számára.

A másik különlegessége ennek az igének, hogy igen furcsa módon, de részleges átlökés esetén az adott lény mindkét oldalon létezik és érzékel attól függő erősséggel, hogy mekkora része jutott már át. Igen kellemetlen élményben lehet része annak, akit mondjuk félig az Ősvíz síkjára taszítanak, s testi valója folyamatosan fuldoklik odaát, s idővel meg is hal újra és újra, amíg ideát létező teste életben van.

A kitaszítás esetén akkor, ha egy másik síkra taszítjuk az adott célpontot, akkor a hatalomszó minden egyes E-jének megidézéséhez 2 E-nyi Sík szférás hatalomszót kell megidéznie az alkalmazónak. Ha csak a síkok közti térbe lökné ki áldozatát, azaz megtagadná létezését az adott síkon, akkor 1 E-nyi hatás megidézéshez elegendő 1 E-nyi hatalomige.

Síkkaput nyitni csakis mindkét sík nevének ismeretében lehet, ekkor 2x15 Erősítésnyi hatalomszót kell alkalmazni.

Lények megidézése esetében nemcsak az adott lény típusát, fajának nevét kell ismernie az adott

ófajú lénynek, hanem a sík nevét is, ahonnét az adott teremtményt elragadni szándékozik. Természetesen ebben az esetben csak a lény típusát határozhatja meg, egy konkrét teremtmény elragadásához annak igaz nevét kell birtokolnia. A lények megidézéshez, az adott teremtmény minden Ép-je, vagy E-je után 1 E-nyi Sík szférába tartozó hatalomszót kell megidézni.

A hatalomige hatóidejének lejártakor, ha a célpont lény még mindig két világ közt lebeg, akkor arra az oldalra zuhan át, ahol teste nagyobb részben van jelen. Ha egyformán mindkét oldalon, akkor saját síkjára vagy arra, ahonnét épp kitaszították.

A Pusztítás esetében az adott sík szövetét kell rombolni, méghozzá 15 Erősítésnyi értékben ahhoz, hogy amaz megszűnjön létezni. Ilyen esetekben, ha a területen bármiféle teremtmény tartózkodik, az igen csúnya sebeket szerez, mivel testének apró darabkáit ragadja magával a széthulló sík anyaga, mintegy milliónyi külső és belső sebet nyit rajta, s az áldozat a pórusain keresztül kezd elvérezni.

A síkok megsemmisítése mindig igen komoly mágikus viharokat gerjeszt, mivel csupán maga a hatalomige 300 Mp-tal dúsítja a Manaháló áramlását, s ehhez még hozzájön a széthulló sík jelentette ötször ekkora energia. A mana szövedéke ilyenkor teljesen túltöltődik, s nem ritkák a sík és tér, illetve időhasítékok megjelenései sem, mivel ekkor a Manaháló a fölös energiákat képtelen magában, illetve az anyagi és szellemi világban raktározni, s terek, idősíkok és dimenziók sokaságában igyekszik szabadulni tőle. Ilyen esetekben nem ritka túlvilági lények, a jövő vagy az óidők fajzatainak feltűnése, akiket a kialakuló manavihar vonz a hasítékok túloldalán a jelenség közelébe.

Idézések

A síkok igéivel azonban nemcsak kitaszítani, idézni vagy pusztítani lehet, de meg is lehet erősíteni a különféle célpontokat. A különböző tárgyakat vagy lényeket más síkokhoz is kötheti az ómágia alkalmazója. Ekkor az adott síkon is kezd kialakulni a célpont tárgy vagy élőlény. Kialakul mindkét világban a kettős érzékelés, és a két test a fentiekhez hasonlóan egyszerre mozog, mintha össze lennének kötve.

A dolognak azonban nem ezt a hatását szokták kihasználni az ezeket az igéket az igéket megidézők. Leggyakrabban a belső síkokra vetítik ki maguk egyetlen E-nyi megtestesülését, s ezáltal tesznek szert szinesztéziaszerű érzékelésre: látják az asztrál-/mentáltesteket, az Asztrál- vagy Mentálsík nem álcázott objektumait.

Szintén ezekkel az Igékkel idézhető meg az Elsődleges Anyagi Síkra bármely őselem. A hatalomszó minden egyes E-je után 1 E őselem, vagy 2 E paraelem jelenik meg körönként a hatóidő alatt. A megidézett ős- és paraelemek a teljes hatóterületen az ige alkalmazójának akarata szerint törnek át az Anyagi síkra egy vagy akár ezernyi ponton. A hatalomszó megidézőjének azonban mindig figyelembe kell venni azt a szabályt, hogy 1 E ős- vagy paraelem csak egyetlen köblábnyi területet képes kitölteni. Természetesen a megidézett Őselemek tovább formázhatók az Anyagi szféránál említett 4-es anyagcsoport leírásában szereplő módon.

A másik, bár jóval ritkábban alkalmazott módszer a síkmágia felhasználására, amikor egy adott őselemi sík anyagát idézi meg az ómágia alkalmazója, s ezáltal dúsítja fel testében valamely őselemet.

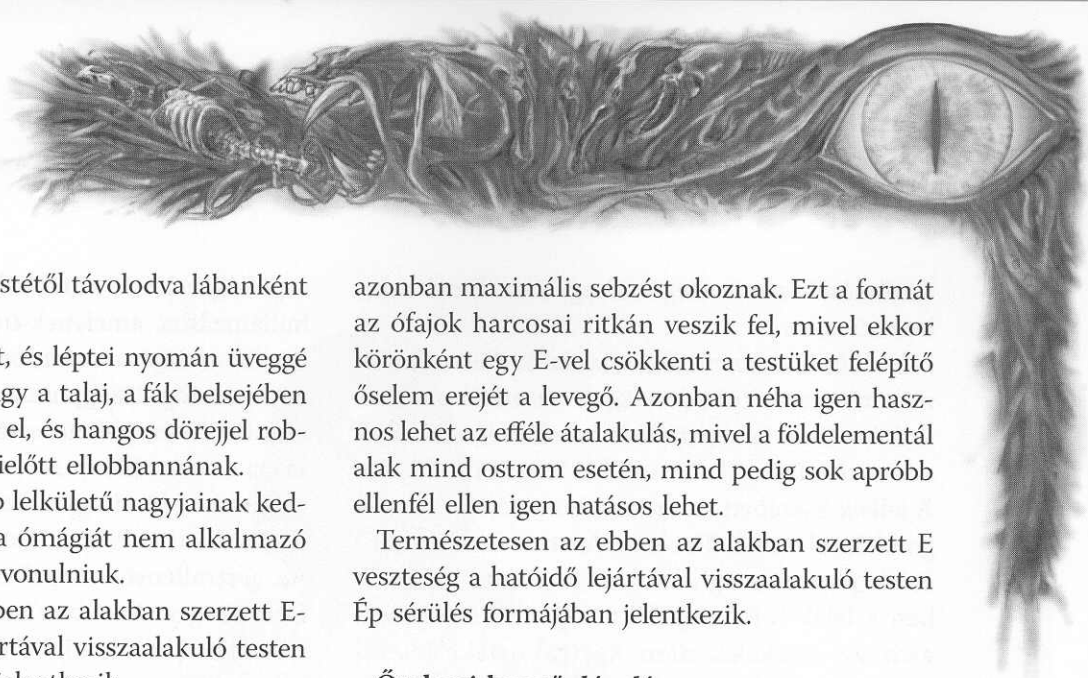
Ezáltal az adott elem dúsulásának megfelelő változások mennek végbe a lény fizikai megjelenésében, tulajdonságaiban.

Őselemi tűz dúsulása:

Az ige alkalmazója gyorsabbá, könnyedebbé válik. Minden az idézésre fordított E után 1 ponttal emelkedik Gyorsasága vagy Ügyessége, és ellenállóbbá lesz az Őstűz alapú támadásokkal szemben: a hatalomszó minden egyes E-je után 1 E-t semlegesít a ráható tűz, vagy hő alapú hatásokból. Teste felforrósodik, és nem éget ugyan, de nagyobb E-jű idézés esetén kellemetlen az érintése.

15 E-s idézés elmondása utána a hatalomige alkalmazójának teste teljesen átalakul, és őselemi metamorfózison esik át, azaz aktuális Ép-inek megfelelő E-jű elementállá változik. Innentől kezdve nem hatnak rá a különböző ős- vagy paraelemek okozta sebzések, csakis az Ősvíz és az Ősfagy, ezek azonban maximális sebzést okoznak.

A tomboló Őselemből álló lény az aktuális E-jének megfelelő ynevi lábnyi körben megéget



mindenkit; sebzése a testétől távolodva lábanként 1 E-vel csökken.

Fénye messzire világít, és léptei nyomán üveggé olvad szét a kövezet, vagy a talaj, a fák belsejében a nedvesség sivítva forr el, és hangos dörejjel robbannak szilánkokká, mielőtt ellobbannának.

Az ősfajok rombolóbb lelkületű nagyjainak kedvenc harci alakja ez, ha ómágiát nem alkalmazó lények ellen kell hadba vonulniuk.

Természetesen az ebben az alakban szerzett E-veszteség a hatóidő lejártával visszaalakuló testen Ép-sérülés formájában jelentkezik.

Őselemi víz dúsulása:

Az ige alkalmazója gördülékenyebb mozgásúvá, életerősebbé válik. Minden az idézésre fordított E után 1 ponttal emelkedik Ügyessége, illetve aktuális Ép-inek száma, és ellenállóbb lesz az Ősvíz alapú támadásokkal szemben: a hatalomszó minden egyes E-je után 1 E-t semlegesít a ráható fagy alapú hatásokból.

15 E-s idézés elmondása utána a hatalomige alkalmazójának teste teljesen átalakul, és őselemi metamorfózison esik át, azaz aktuális Ép-inek megfelelő E-jű elementállá változik. Innentől kezdve nem hatnak rá a különböző ős- vagy paraelemek okozta sebzések, csakis az Őstűz és az Őshő, ezek azonban maximális sebzést okoznak.

Őselemi vízzé általában menekülésкor változnak a különböző ófajok tagjai, hogy elmerüljenek és eltűnjenek a mélységben, ha erre módjuk akad.

Természetesen az ebben az alakban szerzett E veszteség a hatóidő lejártával visszaalakuló testen Ép sérülés formájában jelentkezik.

Őselemi föld dúsulása:

Az ige alkalmazójának mozgása lelassul, teste azonban hihetetlenül ellenállóvá válik. Minden az idézésre fordított E után 1 ponttal csökken Gyorsasága. Azonban a hatalomige minden E-je után 1 ponttal nő aktuális Ép-inek száma és innentől az E-vel megegyező számú SFÉ-vel rendelkezik.

15 E-s idézés elmondása után a hatalomige alkalmazójának teste teljesen átalakul, és őselemi metamorfózis alanyává válik, tehát aktuális Ép-inek megfelelő E-jű elementállá változik. Innentől kezdve nem hatnak rá a különböző ős- vagy paraelemek okozta sebzések, csakis az Őslég és az Ősfény, ezek azonban maximális sebzést okoznak. Ezt a formát az ófajok harcosai ritkán veszik fel, mivel ekkor körönként egy E-vel csökkenti a testüket felépítő őselem erejét a levegő. Azonban néha igen hasznos lehet az efféle átalakulás, mivel a földelementál alak mind ostrom esetén, mind pedig sok apróbb ellenfél ellen igen hatásos lehet.

Természetesen az ebben az alakban szerzett E veszteség a hatóidő lejártával visszaalakuló testen Ép sérülés formájában jelentkezik.

Őselemi levegő dúsulása:

Az ige alkalmazója gyorsabbá, könnyedebbé válik. Minden az idézésre fordított E után 1 ponttal emelkedik Gyorsasága vagy Ügyessége, és egyfajta belső fénnyel ragyog fel – a fény erőssége megegyezik az idézés Erősítésével.

15 E-s idézés elmondása utána a hatalomige alkalmazójának teste teljesen átalakul, és őselemi metamorfózison esik át. A hatalomszó alkalmazója aktuális Ép-inek megfelelő E-jű elementállá változik. Innentől kezdve nem hatnak rá a különböző ős- vagy paraelemek okozta sebzések, csakis az Ősföld és az elemi sötétség, ezek azonban maximális sebzést okoznak.

Az ősfajok tagjai ezt az alakot általában gyors helyváltoztatásra vagy menekülésre használják röpképessége miatt.

Természetesen az ebben az alakban szerzett E-veszteség a hatóidő lejártával visszaalakuló testen Ép sérülés formájában jelentkezik.

Az Asztrál szférája

‚Az Asztrál szféra hatalomszavaival hatalmat nyerhet az ómágia alkalmazója az egyik belső sík, az érzelem hona felett. Érzékelhet, befolyásolhat vagy megváltoztathat minden itt történő folyamatot, vagy itt honos lényt, illetve a fizikai testtel bíró teremtmények lelkének asztráltestét.

Az Asztrál szférájának 1 E erősítésű hatalomigéit létrehozni 3 Hatásszintnyi od energiát igényel.

Érzékelés

A hatótávon belüli, jelenlétüket nem leplezett asztrállények és bármilyen eredetű asztrálmágia, vagy asztrál alapú pszi alkalmazás jelenlétének



érzékeléséhez már elegendő egyetlen E-nyi hatalomszó is.

A különféle asztrál alkalmazások, illetve lények mibenlétét és tulajdonságait az adott célpont Erősítésének felével (felfelé kerekítve) megegyező erősítésű Érzékelés igékkel lehet kifürkészni. A lelkek esetében az érzékelés egyfajta asztrális gondolatolvasást, illetve az Asztrál és Akaraterő érték pontos meghatározását jelenti. Ez esetben a lélek E-je megfelel az Asztrál értékének, azaz az érzékelés ellen Asztrál értéke felével áll ellen. A különböző asztrállények, illetve démonok és varázslatok, fohászok adta védelmek szintén Erősítésük felével megegyező értékben óvják a célpont asztráltestét. A pszi pajzsok, és más pszionikus védelmek azonban semmiféle ellenállást nem fejtenek ki a hatalomszó ellen, mivel ezek maguk is a lélek részei, s így – mivel információkkal bírnak arról – alanyai magának a vizsgálatnak.

Az asztráltest legbelső rétegének, a lélekmagnak a kifürkészése azonban jóval komolyabb feladat, ehhez egy 15 E-es Érzékelés igét kell megidéznie az ómágia alkalmazójának; természetesen azután, hogy legyűrte a célpont Asztrál Tulajdonság értékének felével megegyező erejű (vagy más egyéb) védelmét.

Rejtés

A Rejtés igéinek alkalmazója a hatalomszó Erősítésének megfelelő E-vel rejthet el bármiféle asztrális mágiát vagy alkalmazást, esetleg asztrállényeket vagy lelkek asztráltestét.

A célpont lény Asztrál értékének felével (felfelé kerekítve) megegyező E-jű hatalomszó szükséges 1 E-s rejtőmágia kialakításához. Fontos megjegyeznünk, hogy ez esetben az álcázó ige saját magát is leplezi az E-jének megfelelően.

Teremtés

A Teremtés igéinek segítségével az ómágiát alkalmazó lény asztrállényeket hozhat létre, vagy nagyobb területeken érzelmeket teremthet.

Asztrállények megalkotása

A torzó felépítése mindig a legkülső réteg irányából, a lélek leírásában szereplő (lásd a 24. oldalon) *korona* felől indul el. Ekkor az ómágia segítségével az Asztrálsík egy darabja hozható hullámzásba, amelynek folyamatos, egyre összetettebb mozgása lassan örvényeket, fodrokat kelt, és a jelenség középpontjában megjelenik egy önálló létre kész *felszín* réteg. Ekkor születik meg maga az asztrállény. Az asztrális hullámzás fenntartásával idővel egyre komolyabb és többrétegű lényt alkothat meg a hatalomigék alkalmazója. Az asztrállények megalkotásához rétegenként 3 E szükséges. Azonban még így sem képes a hatalomige megalkotója maradéktalanul tökéletes lelket alkotni, mivel lélekmagot csakis az istenek alkothatnak, vagy még ők sem.

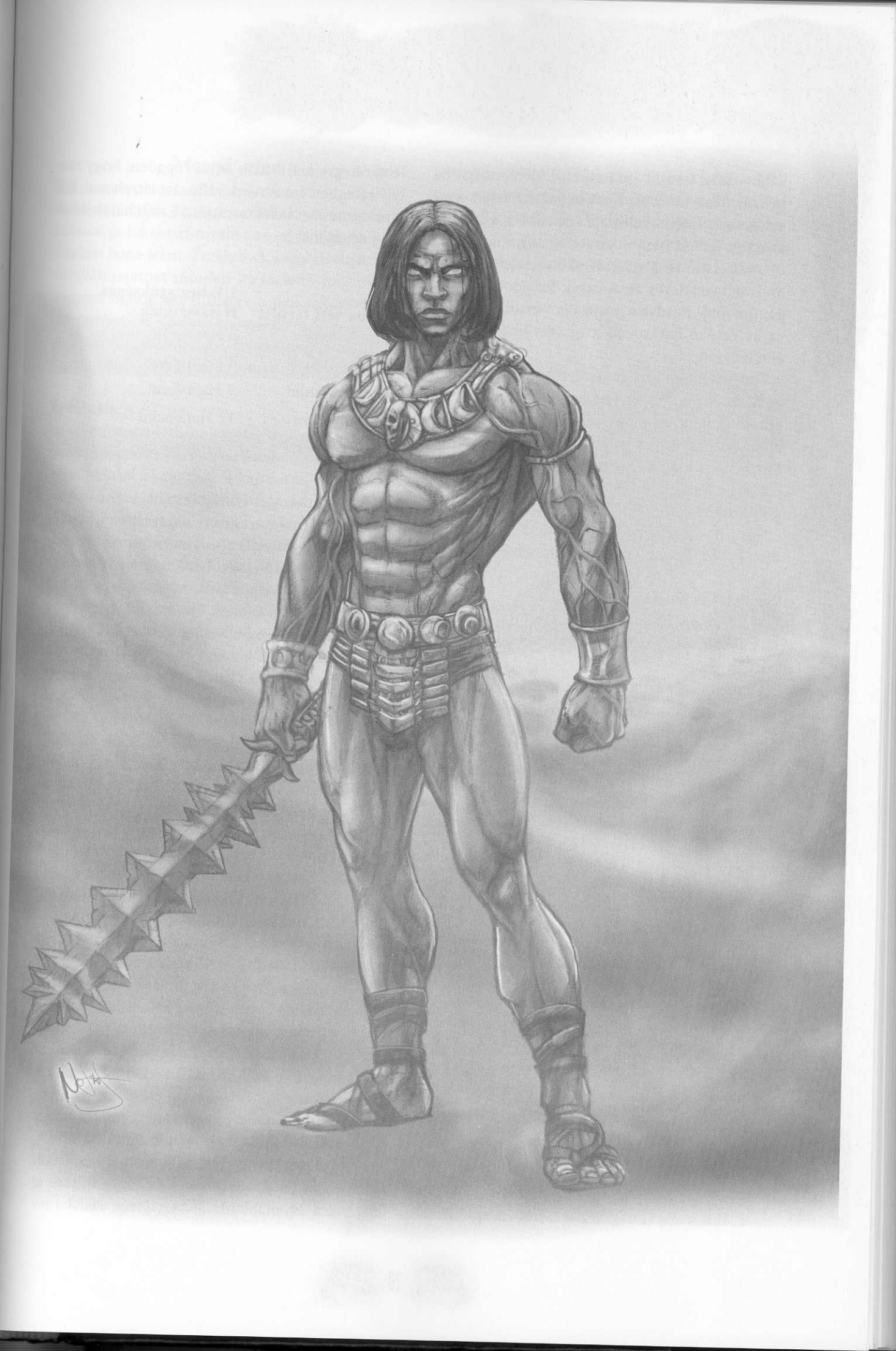
Fontos megjegyeznünk, hogy az Asztrál- és Mentálsík különleges egymásra hatása miatt a kialakult 3. asztrális szekció, a *változó* asztrálrészének megjelenése nyomán kialakul a párhuzamos síkon egy aprócska mentálhullámzás, mintegy a lény árnyéka. Ha az asztrállény kialakulása folytatódik, akkor a mentális rétegek kiépülése is folytatódik.

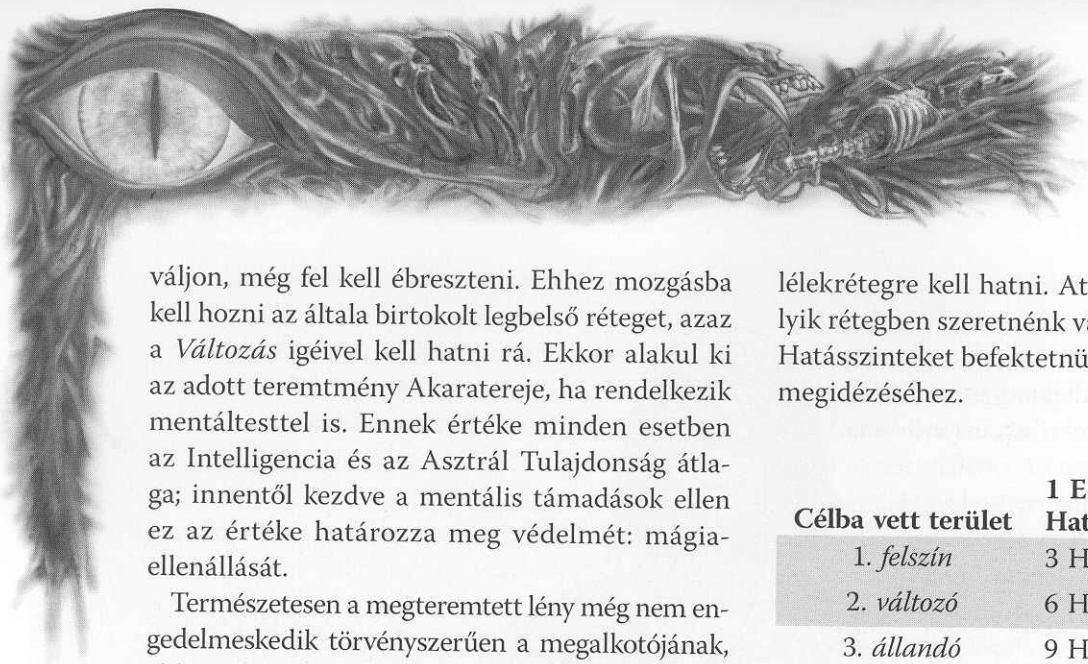
Az asztráltest rétegei	Kialakuló mentáltest rétegei
1. korona	—
2. felszín	—
3. változó	1
4. állandó	2
5. jellem	3

Természetesen az így kialakuló asztrállény – fejlettebb teremtmény esetén a megjelenő mentáltest miatt lélektorzó, avagy asztrál-síkúr – egy mozdulatlan statikus létezéssel bír csupán. Mostanra maradandóvá vált, és képes ellenállást kifejteni a körötte hullámzó asztrál, illetve mentáltengerben, azonban önálló belső folyamatai még nincsenek, csak azok ígéretét és lehetőségét hordozza magában. Jelenleg minden kialakított asztrálréteg után csupán 1 pontnyi Asztrál Tulajdonsággal rendelkezik. Hasonlóképpen határozza meg a kiépülő mentáltest is a lélektorzó Intelligencia értékét.

Az asztrállény vagy lélektorzó ekkor a külső behatások ellen az Asztráljával, illetve a kialakuló Intelligenciájával védekezik.

Ahhoz, hogy a teremtmény önálló érzelmek, gondolatok kialakítására, lelki működésre képesé





váljon, még fel kell ébreszteni. Ehhez mozgásba kell hozni az általa birtokolt legbelső réteget, azaz a *Változás* igéivel kell hatni rá. Ekkor alakul ki az adott teremtmény Akaratereje, ha rendelkezik mentáltesttel is. Ennek értéke minden esetben az Intelligencia és az Asztrál Tulajdonság átlaga; innentől kezdve a mentális támadások ellen ez az értéke határozza meg védelmét: mágiaellenállását.

Természetesen a megteremtett lény még nem engedelmeskedik törvényszerűen a megalkotójának, ehhez tanítani vagy befolyásolni kell. Ez azonban a *Változtatás* igéinek további alkalmazását igényli. Ekkor a szükséges befektetett energiamennyiség mindig a célba vett rétegnek megfelelő mennyiségű. Részletesebben lásd a Változtatás igéinél.

Szintén a tanítással lehet az adott lény Asztrál, illetve Intelligencia értékét megnövelni.

Érzelmek teremtése

A Teremtés igéinek másik változata, amikor a hatalomszó segítségével érzelmeket teremthetünk a sík egy bizonyos területén. Egyetlen E-nyi érzelem megteremtése 1 E hatalomszó megidézését igényli. Ekkor minden a területen tartózkodó asztrállény, illetve lélek a mágia hatása alá kerül, hacsak le nem győzi a hatalomszó erejét valahogy. Ez a fajta érzelemkeltés azonban mindig a lélek két külső rétegére, a *felszínre* vagy a *koronára* hat.

Ez az ige nagyon hasznos lehet, ha az ómágia alkalmazója nem látja az esetleges célpontokat, hisz ilyenkor közvetlenül őket nem támadhatja.

Az asztrális hatalomigék teremtő formáival lehet lebírni a különböző területhez és nem adott asztráltesthez vagy lényhez kötődő asztrális varázslatokat és fohászokat. Ez esetben a célpont Erősítésével egyenlő hatalomszót kell kiejteni. Abban az esetben, ha a hatalomige E-je a nagyobb, akkor az ellentétes hatás által csökkentett E-vel, de az ige keltette hatás állandósul a területen a hatóidő lejártáig.

Változtatás/pusztítás

Az asztrállényekre, illetve a lelkek asztráltesteire hatni az Asztrál szféra igéinek ezen a fajtáival lehet. Az ide tartozó hatalomszavak segítségével az ómágia alkalmazója bármiféle asztrális hatást megidézhet, csak a megfelelő lélekrétegre kell hatni. Attól függően, hogy melyik rétegben szeretnénk változást létrehozni, kell Hatásszinteket befektetnünk 1 E-nyi hatalomszó megidézéséhez.

Célba vett terület	1 E-hez szükséges Hatásszintek
1. *felszín*	3 Hatásszint
2. *változó*	6 Hatásszint
3. *állandó*	9 Hatásszint
4. *jellem*	12 Hatásszint
5. *lélekmag*	15 Hatásszint

A *Változtatás* igéi közé tartozik a *tanítás* is. A korábban megteremtett asztrállény Asztrál Tulajdonsága növelhető ilyen módon. 1 E-nyi, a lény legbelső rétegére ható hatalomszóval (a célpont réteg alapján kell meghatározni a hatalomige 1 Erősítésének Hatásszint igényét) 1 pontnyi Tulajdonság növelhető. A tanítás igéinek hatása maradandó, azonban csupán egyetlen folyamatként hajtható végre. Azaz a megteremtett asztrállénynek egyetlen igével kell az új értékeit meghatározni.

Már kész, kifejlett lelkek, mint az élőlények lelkei születésük után, vagy a már létező asztrállények a tanítás igéivel nem fejleszthetőek, azonban az anyaméhben kialakuló gyermek még igen. Esetében a lélekmagra kell irányítani a *Változtatás* igéjét.

A *Pusztítás* szavai a célpont asztráltestét támadják, s hullámaikkal elmossák, kifakítják az érzelmek mintázatát. Az ómágia alkalmazója rétegenként, kívülről befelé haladva rombolhatja szét ellenfele asztráltestét. Minden egyes réteg elpusztításához a megcélzott rétegre ható 3 E-s hatalomszó szükséges. Az asztráltest pusztulása az Asztrál és ezzel párhuzamosan fele értékben (lefelé kerekítve az Asztrál Tulajdonság veszteséget) az Akaraterő Tulajdonság csökkenésével jár; az áldozat lerombolt rétegenként 3 pontot veszít Asztrál Tulajdonságából. A pusztítás más következményei attól függnek, milyen mélységű volt a rombolás (lásd bővebben a Lélek felépítése c. fejezetet a 24. oldalon).

Mentál szféra

A Mentál szféra hatalomszavaival az ómágia alkalmazója hatalmat nyerhet az egyik belső sík, az értelem hona felett. Érzékelhet, befolyásolhat vagy megváltoztathat minden itt történő folyamatot, vagy itt honos lényt, illetve a fizikai testtel bíró teremtmények lelkének mentáltestét.

A Mentál szférájának 1 E erősítésű hatalomigéit létrehozni 4 Hatásszintnyi od energiát igényel.

Érzékelés

A hatótávon belüli, jelenlétüket nem leplezett mentállények és bármilyen eredetű mentálmágia, vagy mentál alapú pszi alkalmazás jelenlétének érzékeléséhez, már elegendő egyetlen E-nyi hatalomszó is.

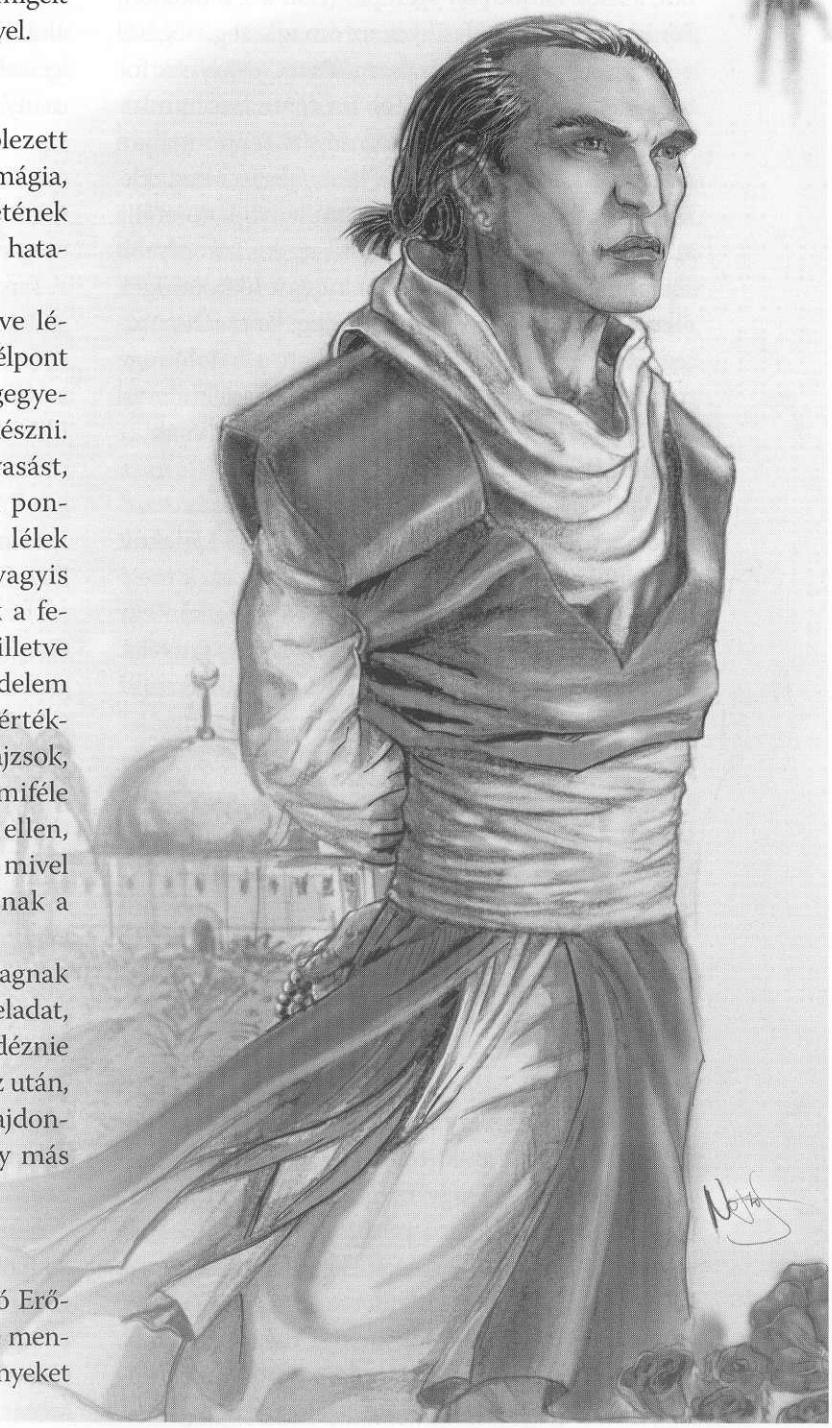
A különféle mentál alkalmazások, illetve lények mibenlétét és tulajdonságait az adott célpont Erősítésének felével (felfelé kerekítve) megegyező Erősítésű Érzékelés igékkel lehet kifürkészni. A lelkek esetében az érzékelés gondolatolvasást, illetve az Intelligencia és Akaraterő érték pontos meghatározását jelenti. Ez esetben a lélek E-je megfelel az Intelligencia értékének, vagyis az érzékelés ellenében ennek az értékének a felével áll ellen. A különböző mentállények, illetve démonok és varázslatok, fohászok adta védelem szintén Erősítésüknek felével megegyező értékben óvják a célpont mentáltestét. A pszi pajzsok, és más pszionikus védelmek azonban semmiféle ellenállást nem fejtenek ki a hatalomszó ellen, ugyanis ezek maguk is a lélek részei, s így, mivel információkkal bírnak arról, alanyai magának a vizsgálatnak.

A mentáltest legbelső rétegének, a lélekmagnak a kifürkészése azonban jóval komolyabb feladat, ehhez egy 15 E-es Érzékelés igét kell megidéznie az ómágia alkalmazójának. Természetesen az után, hogy legyűrte a célpont Intelligencia Tulajdonság értékének felével megegyező erejű (vagy más egyéb) védelmét.

Rejtés

A Rejtés igéinek alkalmazója a hatalomszó Erősítésének megfelelő E-vel rejthet el bármiféle mentálmágiát vagy alkalmazást, esetleg mentállényeket vagy lelkek mentáltestét.

A célpont lény Intelligencia értékének felével (felfelé kerekítve) megegyező E-jű hatalomszó szükséges 1 E-s rejtőmágia kialakításához. Fontos megjegyeznünk, hogy ez esetben az álcázó ige saját magát is leplezi az E-jének megfelelően.





Teremtés

A Teremtés mentális igéinek segítségével az ómágiát alkalmazó lény mentállényeket hozhat létre, vagy nagyobb területeken különböző mentális hatásokat kiváltó mezőt teremthet.

Mentállények megalkotása

A torzó felépítése mindig a legkülső réteg irányából, a lélek leírásában szereplő (lásd a 24. oldalon) *korona* felől indul el. Ekkor az ómágia segítségével a Mentálsík egy darabja formálható, amelynek folyamatos, egyre összetettebb mozgása lassan mintázatokat alakít ki, és a jelenség középpontjában megjelenik egy önálló létre kész *felszín* réteg. Ekkor születik meg maga a mentállény. A mentális átalakulás fenntartásával idővel egyre komolyabb és többrétegű lényt alkothat meg a hatalomigék alkalmazója. A mentállények megalkotásához rétegenként 3 E szükséges. Azonban a hatalomige megalkotója még így sem képes maradéktalanul tökéletes lelket alkotni, mivel lélekmagot csak az istenek alkothatnak, vagy még ők sem.

Fontos megjegyeznünk, hogy a Mentál- és Asztrálsík különleges egymásra hatása miatt a kialakult 3. mentális szekció, a *változó* mentálrészének megjelenése nyomán kialakul a párhuzamos síkon egy aprócska asztrálhullámzás, mintegy a lény árnyéka. Ha a mentállény kialakulása folytatódik, akkor az asztrális rétegek kiépülése is folytatódik.

A mentáltest rétegei	Kialakuló asztráltest rétegei
1. *korona*	—
2. *felszín*	—
3. *változó*	1
4. *állandó*	2
5. *jellem*	3

Természetesen az így kialakuló mentállény – fejlettebb teremtmény esetén a megjelenő mentáltest miatt lélektorzó, avagy mentál-síkúr – egy mozdulatlan statikus létezéssel bír csupán. Mostanra maradandóvá vált, és képes ellenállást kifejteni a körötte hullámzó asztrál, illetve mentáltengerben, azonban önálló belső folyamatai még nincsenek, csak azok ígéretét és lehetőségét hordozza magában. Jelenleg minden kialakított mentálréteg után csupán 1 pontnyi Intelligencia Tulajdonsággal rendelkezik. Hasonlóképpen határozza meg a kiépülő asztráltest is a lélektorzó Asztrál értékét.

A mentállény vagy lélektorzó ekkor a külső behatások ellen az Intelligenciájával, illetve a kialakuló Akaraterejével védekezik.

Ahhoz, hogy a teremtmény önálló gondolatok kialakítására, lelki működésre legyen képes, még fel kell ébreszteni. Ehhez mozgásba kell hozni az általa birtokolt legbelső réteget, azaz a *Változás* igéivel kell hatni rá. Ekkor alakul ki az adott teremtmény Akaratereje, ha rendelkezik mentáltesttel is. Ennek értéke megegyezik az Asztrál és Intelligencia Tulajdonságainak átlagával; innentől kezdve a mentális támadások ellen ez az értéke határozza meg mágiaellenállását.

Természetesen a megteremtett lény még nem engedelmeskedik törvényszerűen a megalkotójának, ehhez tanítani vagy befolyásolni kell. Ez azonban a *Változtatás* igéinek további alkalmazását igényli. Ekkor a szükséges befektetett energiamennyiség mindig a célba vett rétegnek megfelelő mennyiségű. Részletesebben lásd a Változtatás igéinél.

Szintén a tanítással lehet az adott lény Asztrál, illetve Intelligencia értékét megnövelni.

Gondolatok, emlékek teremtése, parancsok megalkotása

A Teremtés igéinek másik változata, amikor a hatalomszó segítségével parancsokat, gondolatokat, emlékeket teremthetünk a sík egy bizonyos területén. Egyetlen E-nyi mentális operáció megteremtése 1 E hatalomszó megidézését igényli. Ekkor minden a területen tartózkodó mentállény, illetve lélek a mágia hatása alá kerül, hacsak le nem győzi a hatalomszó erejét valahogy. Ez a fajta mentális hatás azonban mindig a lélek két külső rétegére, a *felszínre* vagy a *koronára* hat.

Az ilyen típusú ige nagyon hasznos lehet, ha az ómágia alkalmazója nem látja az esetleges célpontokat, hisz ilyenkor közvetlenül őket nem támadhatja.

A mentális hatalomigék ezen formáival lehet lebírni a különböző területhez és nem adott mentáltesthez vagy lényhez kötődő mentális varázslatokat és fohászokat. Ez esetben a célpont Erősítésével egyenlő hatalomszót kell kiejteni. Abban az esetben, ha a hatalomige E-je a nagyobb, akkor



az ellentétes hatás által csökkentett E-vel, de az ige keltette hatás állandósul a területen a hatóidő lejártáig.

Változtatás/pusztítás

A mentállényekre, illetve a lelkek mentáltestére hatni a Mentál szféra igéinek ezen a fajtáival lehet. Az ide tartozó hatalomszavak segítségével az ómágia alkalmazója bármiféle mentális hatást megidézhet, csak a megfelelő lélekrétegre kell hatni. Attól függően, hogy melyik rétegben szeretnénk változást létrehozni, kell Hatásszinteket befektetnünk 1 E-nyi hatalomszó megidézéséhez.

Célba vett terület	1 E-hez szükséges Hatásszintek
1. *felszín*	3 Hatásszint
2. *változó*	6 Hatásszint
3. *állandó*	9 Hatásszint
4. *jellem*	12 Hatásszint
5. *lélekmag*	15 Hatásszint

A *Változtatás* igéi közé tartozik a *tanítás* is. A korábban megteremtett mentállény Intelligencia Tulajdonsága növelhető ilyen módon. 1 E-nyi, a lény legbelső rétegére ható hatalomszóval (a célpont réteg alapján kell meghatározni a hatalomige 1 Erősítésének Hatásszint igényét) 1 pontnyi Tulajdonság növelhető. A tanítás igéinek hatása maradandó, azonban csupán egyetlen folyamatként hajtható végre, vagyis a megteremtett mentállénynek egyetlen igével kell az új értékeit meghatározni.

Már kész, kifejlett lelkek, mint az élőlények lelkei születésük után, vagy a már létező mentállények a tanítás igéivel nem fejleszthetőek, azonban az anyaméhben kialakuló gyermek még igen. Esetében a lélekmagra kell irányítani a *Változtatás* igéjét.

A *Pusztítás* szavai a célpont mentáltestét támadják, és lerombolják a gondolatok és emlékek formáit. Az ómágia alkalmazója rétegenként, kívülről befelé haladva rombolhatja szét ellenfele mentáltestét. Minden egyes réteg elpusztításához a megcélzott rétegre ható 3 E-s hatalomszó szükséges. A mentáltest pusztulása az Intelligencia és ezzel párhuzamosan fele értékben (lefelé kerekítve az Intelligencia veszteséget) az Akaraterő Tulajdonság csökkenésével jár; rétegenként 3 pontot veszít az Intelligencia Tulajdonságából. A pusztítás más következményei attól függnek, milyen mélységű volt a rombolás (lásd bővebben a Lélek felépítése c. fejezetet a 24. oldalon).

Az Idő szférája

Az Idő szférába tartozik minden az időt érzékelő, kifürkésző, eltorzító, teremtő hatalomige. Ezekkel a hatalomszavakkal nemcsak az idő folyamába vagy a sors rendeléseibe pillanthat bele az ómágia alkalmazója, de akár bele is szólhat a történésekbe, időkaput nyithat. Más esetekben saját maga, esetleg mások számára megváltoztathatja az idő múlását, alternatív idősíkokat hozhat létre. Az idő szférájának birtoklása a létező legnagyobb hatalom, mi valaha is megadatott nem isteni lénynek. Épp ezért féltett, titkolt tudás a szavainak ismerete, talán alig háromszáz lény él egész Yneven – beleszámítva a nyugvó őssárkányokat is – akik teljes birtokában lennének szavainak. Furcsa módon ezen hatalmas tűzokádók mellett az embernépek korcsai és a sötételfek fajtájának egyes tagjai azok, akik ismerik e titkos igéket. Egyesek Shackallor anyjának, a Fátylas Úrnőnek és fiának tényked ését, illetve a Birodalmi Fejvadászklán utánpótlásképző fajnemesítő terveinek kialakulását látják a dolgok mögött. Talán igazuk van, figyelembe véve, hogy Krán aquir vérrel is bíró fejvadászai közül milyen *sokan* ismerik e tanokat.

Az Idő szférájának 1 E erősítésű hatalomigéit létrehozni 5 Hatásszintnyi od energiát igényel.

Érzékelés

A hatótávon belüli, nem leplezett időtorzulások és bármilyen eredetű időmágia jelenlétének érzékeléséhez már elegendő egyetlen E-nyi hatalomszó is.

A különféle időmágiák mibenlétét az adott hatalomige, varázslat vagy fohász Erősítésének felével (felfelé kerekítve) megegyező Erősítésű Érzékelés igékkel lehet kifürkészni (melyik korba vezet, mekkora mértékű a torzulás, vagy pontosan mit is okoz stb.).

A különféle, múltba pillantó hatalomigék is ebbe a kategóriába tartoznak. Segítségükkel az adott

területen látótávolságban zajló, múltbéli események jelennek meg az alkalmazó lelki szemei előtt. A látomás hossza egyenlő a hatalomszó időtartamával. A mágia alkalmazója tetszőleges időpillanatban tekinthet a múltba, szabadon alámerülhet az idő mélységeibe, csak energiái szabnak határt számára. Egy éven belüli időpont kifürkészéséhez 1 E-s idő igét kell megidézni, 1 évtizednyi alámerüléshez már 2 E-t, egy évszázadnyihoz 5 E-t, egy évezrednyihez 10 E-t; 15 E-vel pedig akár az Idők Hajnaláig is visszamerészkedhet a látnok.

Rejtés

A hatalomige használatával már egyetlen E-vel elrejthető bármely időpont. Az adott területen a hatóidő által kijelölt időintervallumban – megesett események válnak mások számára elérhetetlenné. Tehát nem lehet az időpontba az adott területre időkaput, vagy más időérzékelő, látó- vagy jósmágiát alkalmazni, illetve különféle hatásokat megidézni, vagy belépni. (A hatóidő kezdetét a mágia alkalmazójának relatív jelenénél korábbra is lehet tenni, azaz egy régmúlt időpont is elrejthető)

Ez a következőképpen nyilvánul meg: az adott időszakban a kijelölt területet egyfajta fénylő homály, opálos derengés veszi körbe – innen származik egyes nyelvészek szerint az *„idő homályába veszni"* kifejezés egyes ősibb nyelvekben –, amely semmiféle varázslatot vagy hatást nem enged át, csakis élő személyeket, illetve a Személyes Aurájukba tartozó tárgyakat. Azok, akik valami módon bejutnak a területre, vagy épp az időben elébe mennek az eseménynek, és igyekeznek elrejtőzve kivárni a hatalomige kimondásának pillanatát, vagy akár az adott időpontban a hatóterületen tartózkodnak, de nem foglaltatnak bele az igébe, egyszerűen belefagynak az időbe. Számukra megáll az Idő, és megszűnnek létezni mindenki számára egészen addig, amíg az ige hatóideje le nem jár, sőt a hatalomige kimondója sem értesül jelenlétükről.

Az így elrejtett területekre csak azok léphetnek be vagy épp onnan ki, akiket a hatalomige létrehozója kijelöl. Természetesen a kijelölt személyek minden akadály nélkül járhatnak ki-be az adott területről, s az ott megesett dolgoknak tanúi, aktív résztvevői lehetnek. A különféle, az igébe bele nem foglalt hatások és tárgyak a hatóidő lejárta után változás nélkül, egyszerre jelennek meg, illetve érvényesülnek az adott területen, mintha mi sem történt volna.

Ezt a fajta védelmet áttörni csupán egy, a Rejtés E-jénél nagyobb Erősítésű Érzékelés igével, vagy bármiféle időmágiával lehetséges.

A különféle időmágiák és torzulások elrejtésekor a torzulás E-jének felével (felfelé kerekítve) megegyező E-jű hatalomszó szükséges 1 E-s rejtőmágia kialakításához. Fontos megjegyeznünk, hogy ez esetben az álcázó ige saját magát is leplezi az E-jének megfelelően.

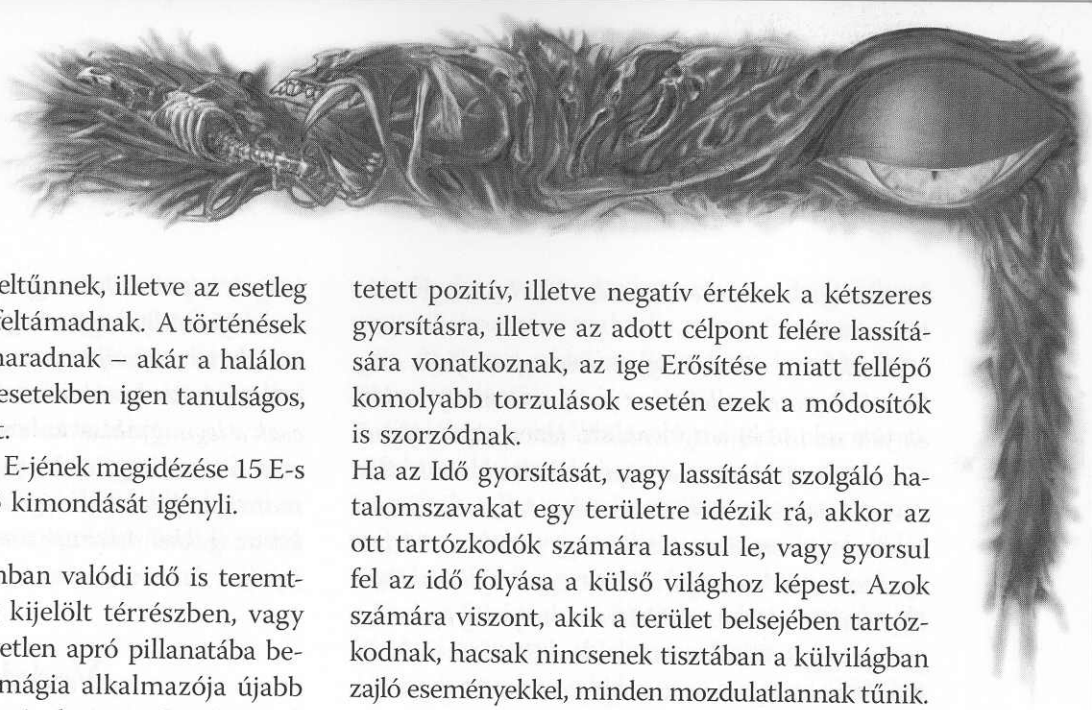
Ez a különféle időmágiák esetében nemcsak mágikusan észlelhetetlenné teszi a térmágiát, hanem hatására maga a torzulás is láthatatlanná válik; például a szoba közepén nyíló időkapu nem látható, azonban aki óvatlanul belesétál, az egy másik időben találhatja magát.

Értelemszerűen egy testekre ható igét, amelynek a szemlélő áldozata lesz, elrejteni ugyan el lehet a különböző érzékelőmágiák és fohászok elől, azonban a hatásait nem. Így fordulhat elő, hogy az óelf mozdulatai nyomán egyesek az emberfeletti gyorsaságot emlegetnek, miközben csupán némi időtorzításról van szó.

Teremtés

Az Idő szférájának igéivel valódi idővonalat teremthet a téren belül az alkalmazó. Ezt két különböző módon teheti meg: alternatív idővonalat hozhat létre, vagy Satralis anyagi síkjának egyetlen időpillanatába sűríthet bele az adott területen akár éveket, évtizedeket is.

Az alternatív idővonal esetében az ómágia alkalmazója számára egy külön idősík jön létre, amely bármiféle érzékelés számára olyan, mintha a valóság lenne. Ebben az időbuborékban egyetlen szegmens lefolyása alatt a hatóidőnek megfelelő távolságra láthat előre az időben a hatalomszó megidézője, és megtapasztalhatja a legvalószínűbben kialakuló jövőt. Ebben az alternatív valóságban minden megtörténik vele, ami a normál idővonalban is meg fog esni, s ezek a történések ugyanúgy hatással vannak rá. A hatóidő lejártával azonban az ige keltette időutazás utasa vagy utasai – akiket belefoglalt az igébe – visszatérnek a kiindulási pillanatba, és minden szempontból abba az állapotba, ahogy az alternatív jövőbe beléptek, tehát az



út alatt szerzett sebeik eltűnnek, illetve az esetleg elhalálozott utazók is feltámadnak. A történések emlékei azonban megmaradnak – akár a halálon túliak is –, és ez egyes esetekben igen tanulságos, vagy épp megrázó lehet.

A Teremtés igéjének 1 E-jének megidézése 15 E-s Idő szférájú hatalomszó kimondását igényli.

A Teremtés igéivel azonban valódi idő is teremthető. A hatóterületnek kijelölt térrészben, vagy térrészekben az idő egyetlen apró pillanatába belesűrítve alkothat az ómágia alkalmazója újabb pillanatokat, vagy akár éveket is a hatalomszó hatóidejének megfelelő időtartamban.

Az adott területen a külső szemlélő számára csupán egy villanás megy végbe, odabent azonban akár évek is eltelhetnek, s mire a hatalomige hatása megszűnik, hirtelen fák nőhetnek ki semmiből, vagy épp felnövekedhetnek más élőlények.

Az ige egyetlen furcsa mellékhatása, hogy az adott területen belül van ugyan áramló mana, amely valószínűleg az idő folyamából származik, azonban az esetleges túlcsordulások mindig idővihart képeznek, már a legcsekélyebb túltöltés esetén is.

A Teremtés igéjének 1 E-jének megidézése 15 E-s Idő szférájú hatalomszó kimondását igényli.

Változtatás

Az idő nyújtása vagy épp összezsugorítása válik lehetségessé e szféra Változtatás igéinek megidézésével.

A Változtatás hatalomszavainak minden egyes E-je után E+1-szeresére vagy annyiad részére nyújthatja, vagy nyomhatja össze a hatalomszó megidézője az időt. Ez többféleképpen nyilvánulhat meg.

Ha a hatalomigét egy vagy több személyre, esetleg tárgyra – bármennyire, akik vagy amik a hatótávon belül tartózkodnak – mondja ki az ómágia alkalmazója, akkor ők felgyorsulnak, vagy lelassulnak a hatalomszóban foglaltak szerint. Azaz a hatalomszó 1 E-jének hatására az ige célpontja a kétszeresére, 2 E hatására a háromszorosára stb. gyorsul fel. Természetesen ez a változás az időtorzulás mértékének megfelelő nagyságú, és ezzel arányosan váltja ki hatásait is, amelyeket lásd az Új Törvénykönyv 388. oldalán a Lassítás, illetve Gyorsítás varázslói mozaikoknál. Az ott feltüntetett pozitív, illetve negatív értékek a kétszeres gyorsításra, illetve az adott célpont felére lassítására vonatkoznak, az ige Erősítése miatt fellépő komolyabb torzulások esetén ezek a módosítók is szorzódnak.

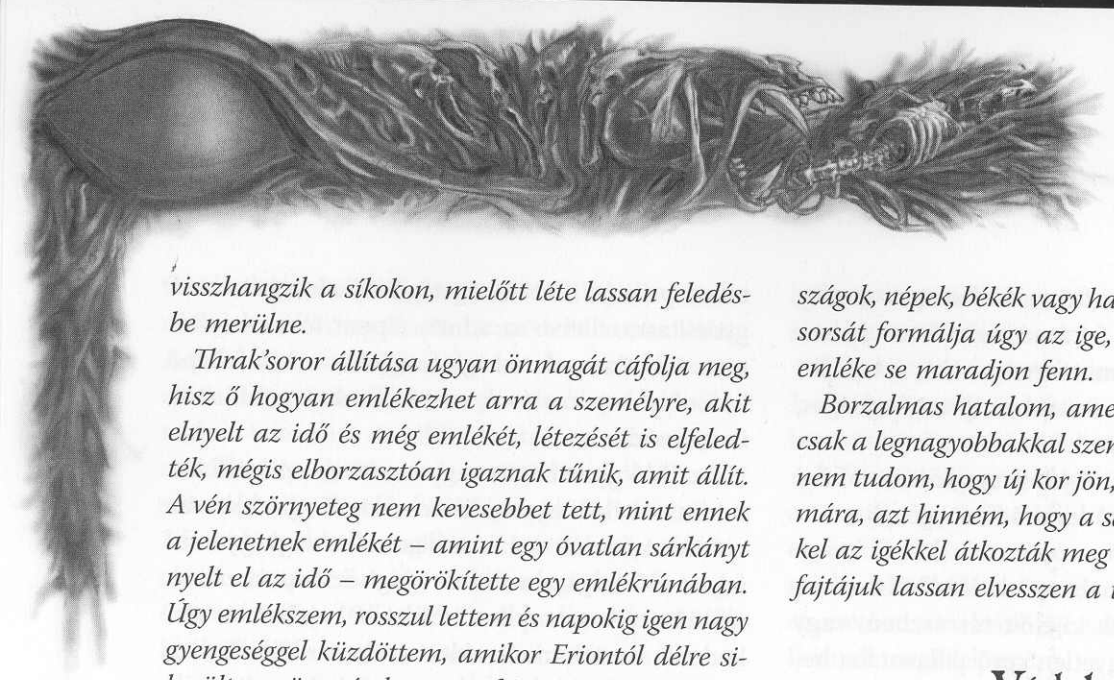
Ha az Idő gyorsítását, vagy lassítását szolgáló hatalomszavakat egy területre idézik rá, akkor az ott tartózkodók számára lassul le, vagy gyorsul fel az idő folyása a külső világhoz képest. Azok számára viszont, akik a terület belsejében tartózkodnak, hacsak nincsenek tisztában a külvilágban zajló eseményekkel, minden mozdulatlannak tűnik. A területre az ige hatóideje alatt bárki beléphet, ekkor azonban a hatalomige hatása alá kerül, azaz felgyorsul vagy lelassul.

Ilyen esetekben az adott térrész nem szigetelődik el a Manahálótól, tehát továbbra is manát szív el, vagy épp bocsát ki magából a benti forrásoknak vagy örvényeknek köszönhetően, azonban a gyorsítás vagy lassítás mértének megfelelően többet vagy kevesebbet.

Az időtorzítást azonban nem csak élőlényekre, tárgyakra, hanem más hatalomszavakra, vagy varázslatokra is rá lehet idézni. Ekkor az időt torzító ige E-jének megfelelően tolódik ki a célpont varázslat hatóideje.

Az idő igéinek 15 Erősítésű megidézésével az ómágia használója Időkaput nyithat a múltba. Ehhez azonban horgonyra van szüksége, hogy megnevezhesse az adott időt és helyet a Teremtés nyelvén; tehát vagy a múltban, az adott kiszemelt pillanatban járnia kellett az adott helyen, vagy az Érzékelés Igéivel kell belesnie a múlt bizonyos pillanatába a választott helyszínen. A kapunyitó és az érzékelő igéket egyszerre kell kimondani.

Fontos azonban megjegyeznünk, hogy még Thrak'soror jegyzeteiben is komoly tiltások és figyelmeztetések szerepelnek az Idő igéi mellett. A Valóvérű külön felhívja sarjai figyelmét arra, hogy a múltban járva tilos beleavatkozni a történésekbe, csak óvatosan, észrevétlen szemlélődni szabad, mert az Idővonal megvédi magát. Bárkit, aki veszélyezteti az Idő szövedékének épségét azáltal, hogy a múltban igyekszik megváltoztatni a jelent, szörnyű véget ér. Nem tudni, hogy mi és hogyan, de elragadja, elnyeli az idő. A vétkes lény sikolya még hosszan



visszhangzik a síkokon, mielőtt léte lassan feledésbe merülne.

Thrak'soror állítása ugyan önmagát cáfolja meg, hisz ő hogyan emlékezhet arra a személyre, akit elnyelt az idő és még emlékét, létezését is elfeledték, mégis elborzasztóan igaznak tűnik, amit állít. A vén szörnyeteg nem kevesebbet tett, mint ennek a jelenetnek emlékét – amint egy óvatlan sárkányt nyelt el az idő – megörökítette egy emlékrúnában. Úgy emlékszem, rosszul lettem és napokig igen nagy gyengeséggel küzdöttem, amikor Eriontól délre sikerült e szövegrészletet megfejtenem. Még most is beleborzongok, pedig ezüstből formált testemnek ez nem szokása.

Óvakodjatok az idő igéitől!

Most minden bizonnyal azt várnátok, hogy az Idő pusztításának igéi következnek. Tévedtek.

Az idő örök, s mivel nem megfogható, hanem események láncolata, amelyeket lehet gyorsabban vagy lassabban megtenni, épp ezért nem is pusztítható el, mivel belőlünk fakad.

Amíg az értelem vagy érzelem legapróbb csírája, vagy a létezés bármely jelentéktelen formája is jelen van a mindenségben, addig az idő is létezik, és el nem pusztulhat.

Vannak igék, amelyekkel valakinek vagy valaminek az emléke is eltörölhető. A jelenben tett minden munkálkodásának, henyélésének és örömének a következményei semmivé foszlathatóak akkor is, ha idővel felvirágoznának leszármazottai vagy híressé, netán fontossá válnának tettei; mert ellene fordul a sors.

Ezeket az igéket azonban csakis a sárkányurak ismerik, s a Valóvérű is elég szűkszavúan nyilatkozik róluk. Csupán annyit ír le hatásukról Krónikás-tanújában, hogy akár nagy formátumú személyeket is képesek létezésük minden nyomával együtt eltörölni minden valós számításnál vagy várakozásnál gyorsabban, mintha balszerencse üldözné a célpontot és örökségét. Leszármazottai öröklött kórságokban, alkotásai természeti katasztrófákban, vagy más sorscsapásokban vesznek oda.

Igaz, igen nagy jelentőségű személyek esetében csak évtizedek, esetleg évszázadok után megy végbe a folyamat, de megállíthatatlan. Az ómágikus ige erejének hála, minden, amit alkottak vagy elértek, igen romlandóvá válik és hamar megsemmisül. Országok, népek, békék vagy hatalmas városok, erődök sorsát formálja úgy az ige, hogy a célpontnak az emléke se maradjon fenn.

Borzalmas hatalom, amelyet a legnagyobbak és csak a legnagyobbakkal szemben alkalmaznak. Ha nem tudom, hogy új kor jön, új élet az aquirok számára, azt hinném, hogy a sárkányok nagyjai ezekkel az igékkel átkozták meg a férgek nagyjait, hogy fajtájuk lassan elvesszen a történelem ködében.

Védekezés a hatalomszavak ellen

Ahogy a korábbiakban olvashattuk, a különböző ófajok mágiája igen hatalmas; országokat, népeket dönthet romlásba, s szalmaszálként söpri el az ellene ágáló klasszikus mágiát. Felvenni a harcot az önépek fiaival és leányaival csak az istenek kiválasztottjainak, nagy hatalmú kegyelteknek vagy mágusoknak van egyáltalán esélye. Mégis évről évre hallani a tábortüzek mellett hősökről, kik sem az istenek különösebb kegyében nem álltak, sem pedig mágusok vagy ófajok korcs ivadékai nem voltak, és mégis sikerrel szálltak szembe a fenevadakkal. Lássuk, miképp is vihették végbe ezeket a hőstetteket, és hogyan tehetik meg majd újra a Nyolcadkor hősei.

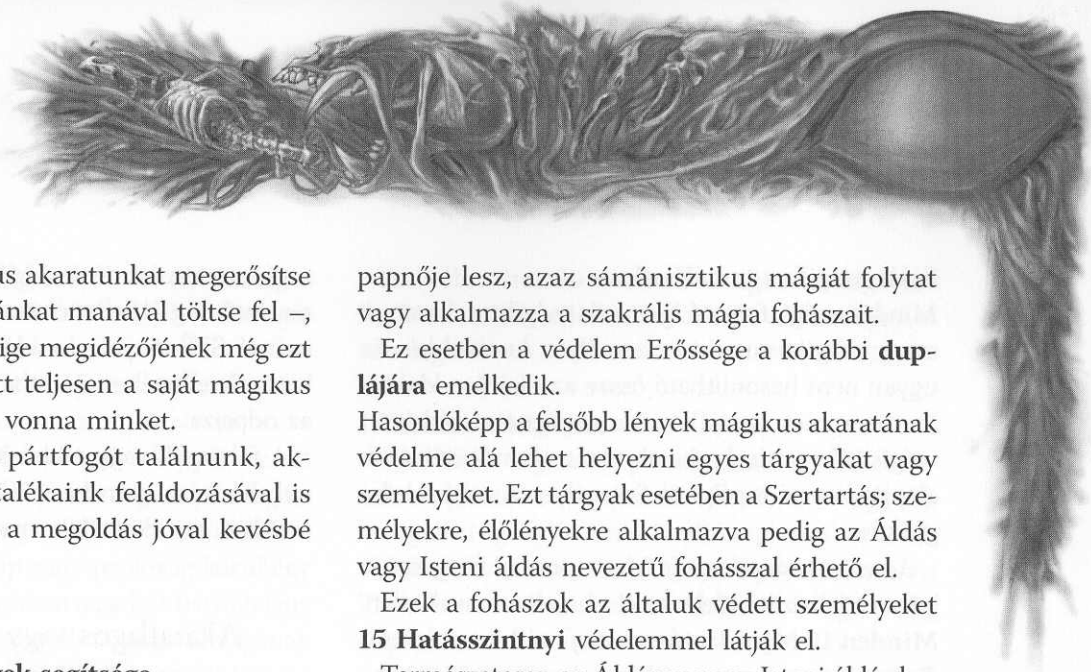
A hatalomszavak elleni védekezés több módszerét is ismerjük, azonban ezek két nagy csoportra oszthatók: a spontán és az akaratlagos védelmekre.

Spontán védelem az ómágia ellen

Spontán vagy passzív védelemnek nevezünk minden olyan ellenállási formát, amely a hatalomszavak ellenében folyamatosan védi birtokosát, és semmiféle aktivitás nem szükséges a fenntartásához. Ezek a védelmek mindegyike egyetlen mágiaelméleti szabályt alkalmaz működése során: igyekszik meggátolni a hatalomszó megidézőjét – részben vagy egészben –, hogy mágikus akaratát a célpontra kiterjessze.

Hogyan is tehetjük meg mindezt?

Keresnünk kell egy, az önépeknél is hatalmasabb, vagy velük egyenrangú lényt, aki létezésünket kívánatosnak tartja, és energiáival támogat is min-



ket. A cél, hogy mágikus akaratunkat megerősítse – azaz Személyes Auránkat manával töltse fel –, mivel ezáltal a hatalomige megidézőjének még ezt is le kell bírnia, mielőtt teljesen a saját mágikus akaratának hatókörébe vonna minket.

Ha mégsem sikerül pártfogót találnunk, akkor saját mágikus tartalékaink feláldozásával is védekezhetünk, ám ez a megoldás jóval kevésbé hatékony.

Isteni beavatkozás, vagy más felsőbb lények segítsége

A különböző felsőbb lények szolgáikat, szövetségeseiket, barátaikat általában nemcsak varázshatalommal, isteni csodákkal segítik, de óvni is igyekeznek őket. Ennek egyik legjobb példája a Hit adta védelem vagy a Szellemek jóindulata. Ezek a felsőbb lények nemcsak kapcsolatot létesítenek kegyeltjükkel, de meg is érintik szellemét a kialakult mágikus csatornákon keresztül (Szellemek jóindulata, Kegyelt Háttér), Személyes Auráját pedig energiáikkal dúsítják, hogy megvédjék a külső hatásoktól. Ennek a folyamatnak az eredménye az általuk biztosított TME, és a védelem, amelyet az ómágia ellenében is biztosítanak szövetségeseiknek.

Ezek a felsőbb lények hasonlóképp védelmezhetnek bizonyos tárgyakat is; ez a következőkben külön részletezésre kerül.

A **Kegyelt Háttér** jelentette isteni akarat minden Hatalomszó ellenében **5 Hatásszintnyi** védelmet jelent, a **Szellemek jóindulata** pedig a Háttérre költött KAP-ok függvényében **1-3 pontot**. Ennyi energiába kerül tehát az ómágia alkalmazójának áttörni a védett lény ellenállását; azaz ezt az értéket le kell vonni a hatalomszó Erősítéseire költött Hatásszintekből, s ennyivel csökken a hatalomige ereje. Abban az esetben, ha a hatalomszóba fektetett Hatásszintek száma nullára, vagy az ige 1 E-jének megidézési költsége alá csökkennek a védelem következtében, akkor a mágia nem fejti ki hatását a célpontra.

A **Kegyelt Háttér vagy a Szellemek jóindulata** okozta védelem még ennél is erősebben nyilvánul meg, ha a védett lény nemcsak passzív, de aktív csatornákkal is kötődik pártfogóihoz, vagyis az adott szellemi lények sámánja vagy az istenség papja, papnője lesz, azaz sámánisztikus mágiát folytat vagy alkalmazza a szakrális mágia fohászait.

Ez esetben a védelem Erőssége a korábbi **duplájára** emelkedik.

Hasonlóképp a felsőbb lények mágikus akaratának védelme alá lehet helyezni egyes tárgyakat vagy személyeket. Ezt tárgyak esetében a Szertartás; személyekre, élőlényekre alkalmazva pedig az Áldás vagy Isteni áldás nevezetű fohásszal érhető el.

Ezek a fohászok az általuk védett személyeket **15 Hatásszintnyi** védelemmel látják el.

Természetesen az Áldás vagy az Isteni áldás hatása összeadódik, ha mindkettőt megidézik ugyanazokra a személyekre. Emellett az Isteni áldás a hatását nem csak az élőlényekre, de a teljes hatókörére is kifejti.

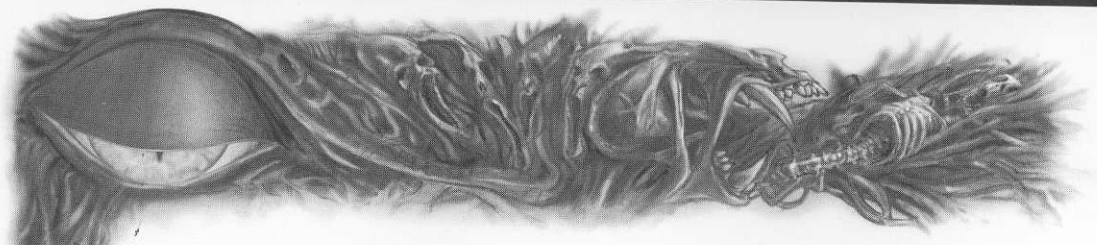
Szertartással egyes tárgyak nyernek hasonló erősségű védelmet a teljes hatóidő alatt. Sőt, a fohász alkalmazásával egyes területek, épületek is felszentelhetők. Ez esetben a komolyabb felajánlás és rituális cselekedetek, esetleg a végrehajtott áldozatok miatt igen erős védelem is kialakítható.

Tárgyak esetében ekkor az alap 3 Kegy pont megidézési költségért **15 Hatásszintnyi** védelem érhető el, illetve minden újabb befektetett **10 Kegy pontért** plusz **1 Hatásszint**.

A különböző épületek felszentelésére ugyanez a szabály érvényes, azonban itt néhány különleges követelménynek is meg kell felelni: a védett terület középpontjában mindenféleképpen az adott felsőbb lény oltárának kell állnia, illetve az alap 3 Kegy pont mellett plusz energiákat kell feláldozni a védendő terület méretétől függően. Az oltártól számított legtávolabbi pont és a felszentelt terület középpontjának távolsága alapján, húsz lábanként kell újabb 3 Kegy pontot befektetni a fohászba.

Természetesen a Szertartást holdhavonta egyszer meg kell újítani – megfelelő áldozatokkal egybekötve-, különben a különleges védőhatás elmúlik.

Az ilyen fajta szakrális védelmek az odpajzshoz hasonlóan folyamatosan gyengülnek az őket ért támadások nyomán; 1 Hatásszintnyi védelem a támadó hatalomszó 1 Hatásszintjét semlegesíti. A Kegyeltség, illetve a Szellemek jóindulata jelentette védelem azonban nem gyengül, és változatlanul minden támadásnak ellenszegül míg az adott lény életben van, akkor is, ha esetleg lelkét elaltatnák.



Saját mágikus tartalékok:
Minden mágiaforgató igen erős mágikus akarattal, avagy mágikusan aktív Személyes Aurával bír. Ez ugyan nem hasonlítható össze az ófajok oddal telített testének aurájához, azonban némi védelmet mégis kifejt, mivel a hatalomszavak működésének alapját képezi a célpont Személyes Aurájának legyűrése.

A varázstudó aktuális Mana pontjai függvényében rendelkezik védelemmel a hatalomszavak ellen. **Minden 10 Mp 1 Hatásszintnyi védelmet jelent.** Természetesen ez a védelem komolyan igénybe veszi a Személyes Aura tartalékait, minden **egyes hárított Hatásszint elemészt 10 Mp-ot.** Ez az ellenállás külön koncentráció nélkül folyamatosan működik, azonban a varázstudó dönthet úgy, hogy nem él ezzel a lehetőséggel, és megkíméli manatartalékait.

Odpajzs
A varázstudókéhoz hasonló, bár nem a lélek által felépített, hanem a test segítségével kialakuló mágikus tartalékkal rendelkeznek az ófajok is. Személyes Aurájuk és testük oddal dúsul, amely olyan mágikus védelmet nyújt számukra és a Személyes Aurájuk védelmezte tárgyak számára; amelyet **odpajzsnak** nevezünk.

Az ófajok gyermekeinek teljes odtartaléka alkotja az odpajzsot. Ez a folyamatosan jelen lévő védelem minden egyes Op-ért 1 Hatásszintnyi hatalomszót képes semlegesíteni, az odpajzzsal rendelkező lény azonban akaratlagosan képes lemondani erről a védelemről. Mivel az odtartalékkal dúsított Személyes Aura egyfajta mágikus falat emel a védett lény köré, ezért az odpajzs nemcsak a hatalomigék, hanem a klasszikus mágia varázslatai és a fohászok hatása ellen is véd.

Minden varázslat vagy fohász ellen, amely nem az általa megidézett fizikai hatás által okoz sebzést, az odpajzs hatékony védelmet nyújt. Az őselemi alapú varázslatok ellen például – amelyek megteremtik az őselemeket, majd ezek segítségével okoznak sebzést – nem véd az odpajzs, ahogy az elemi erővel mozgatott sziklák ellen sem. Ellenben az Elemi Erő alapú, életerőszívó vagy villám-, esetleg asztrál-, mentálmágiák ellen teljesen hatásos.

Az odtartalékban található minden Op után 1 pont védelmet fejt ki az odpajzs. Ezáltal megnő a védett teremtmény AME-je és MME-je, illetve a sebzőmágiák ellenében az Op-ival megegyező számú SFÉ-t nyer. Az időmágiák okozta negatív hatások ellenében azonban nem nyújt védelmet az odpajzs.

A fohászok vagy a klasszikus mágia támadásainak hárítása nem kerül Od pontba; ezáltal nem csökken az odtartalék mennyisége.

Akaratlagos vagy aktív védelem az ómágia ellen

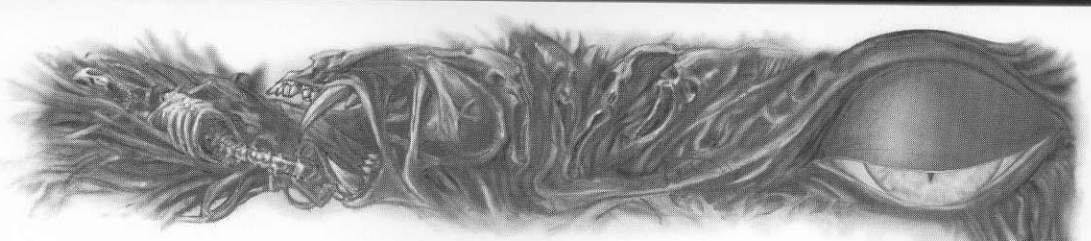
Az ómágia ellen bizonyos varázslatokkal, fohászokkal is lehet védekezni. A Negyedkor hajnala, a klasszikus mágia megjelenése óta varázstudó dinasztiák generációi, egész szervezetek kutatták az ómágia titkait, és nem egy akadt közülük, amely tudásával egy egész önép birodalmával is képes volt felvenni a harcot.

Természetesen az új népek istenei is igyekeznek megóvni teremtményeiket az ómágia ártó hatásaival szemben, s ha már úgy adatott, hogy alkotásaik nem bírnak az ófajokéhoz hasonló mágikus hatalommal, hát kiválasztottjaikat ruházzák fel a a szükséges erőkkel, hogy megvédelmezzék övéiket a pusztító igékkel szemben.

Szakrális védelem, Mágia szétoszlatása
Ezzel a fohásszal a kegyelt képes eltörölni a már létrejött – hatásukat kifejtett – hatalomigéket. Ez persze nem jelenti azt, hogy az ómágia okozta változásokat is semmissé teszi a fohász, csupán annyit, hogy a mágia további működését akadályozza meg. Például egy őselemi tüzet folyamatosan idéző hatalomige által okozott sebeket nem gyógyítja be a fohász, azonban megakadályozza az Őstűz tovább megidézését.

Az alkalmazó által megidézett minden 10 E után a fohász 1 Hatásszintnyi hatalomszót képes semlegesíteni. Hatását azonban csak akkor fejti ki, azaz csak akkor szünteti meg a hatalomigét, ha a beléfoglalt összes Hatásszintet semlegesíti. Ellenkező esetben a hatalomszó a továbbiakban is változatlanul kifejti hatását.

A már működő hatalomigéket a Mágia kifürkészése nevezetű fohásszal lehet megvizsgálni. Információkat akkor nyerhet a pap vagy a paplovag



a hatalomszóról, ha nagyobb E-vel idézi meg a fohászt, mint ahány Hatásszinttel a hatalomigét létrehozták.

A Hit pajzsa

A szakrális mágia e fohászával a kegyelt az ott leírtaknak megfelelően hívja fel magára pártfogója figyelmét, hogy óvja meg az elkövetkezendőkben. A fohászt követően a pap vagy paplovag körül egy 20 ynevi láb sugarú gömbben az adott felsőbb lény hatalma kiteljesedik, s a kegyelt támogatottságának megfelelően védelmezi a területet és az ott tartózkodókat a hatalomigéktől.

Az 5 Kegy pontos alapköltség után ez a fohász a Mágia szétoszlatásánál leírtaknak megfelelően hatástalanítja a hatalomszavakat – a Hit pajzsánál leírt különleges megkötésekkel.

Ellen-hatalomszavak

Az ellen-hatalomszavak spontán összeállított bűvigék, amelyek segítségével az ómágia használója már létrejött, nem *egyszeri* varázslatokat, fohászokat és hatalomszavakat rombolhat szét, szüntetheti meg hatásukat. Éppen ezért nem lehet tételesen felsorolni mindet, hiszen ahány varázslat, hatalomszó és fohász ellen alkalmazzák őket, annyifélék.

Az ellen-hatalomszó akkor fejti ki romboló hatását, ha megidézője több Hatásszintnyi mágikus erőt foglalt bele, mint amennyi a célpont ómágia szövedékében rejtőzik.

Hasonlóképpen lehet semlegesíteni a klasszikus mágia varázslatait, és a szakrális mágia fohászait is ellen-hatalomszavakkal. Ez esetben viszont minden, a hatalomszóba foglalt Hatásszint 10 Mana vagy Kegy pontnyi mágiát képes elpusztítani.

Ellen-hatalomszavakkal a hagyományos mágiával készült varázstárgyakat is tönkre lehet tenni; ilyenkor a beléjük foglalt mágikus energia felszabadul és szétoszlik a Manahálóban. Maga a tárgy ilyenkor sértetlen marad, csupán az elpusztult varázsjelek – ha rúnamágiával készült a tárgy – égnek bele a felületébe. Ez esetben is egy Hatásszintnyi hatalomige 10 Mana vagy Kegy pontot pusztít el.

Abban az esetben, ha az ellen-hatalomszó nem elég erős a teljes varázslat elpusztításához, akkor semmiféle hatást nem fejt ki a varázslatra vagy a varázstárgyra; a célpont mágiája sértetlen marad.

Az ellen-hatalomszavak mágiasemlegesítő hatását másik ellen-hatalomszóval nem lehet semlegesíteni.

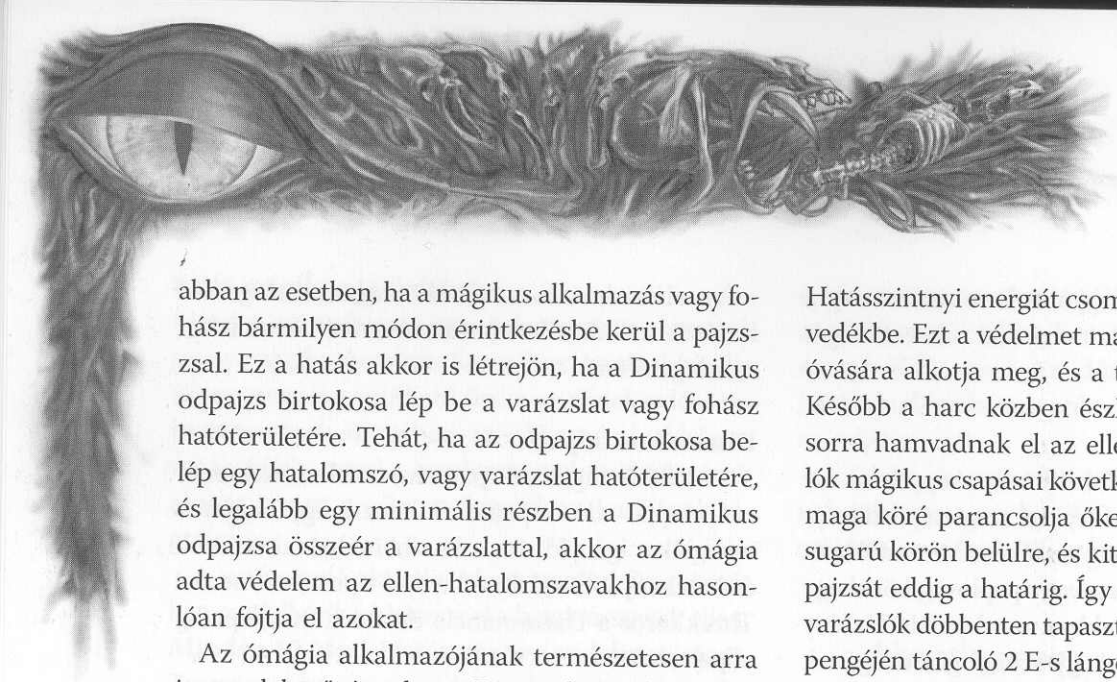
Dinamikus odpajzs

Az ófajok tagjainak passzív, statikus védelmének alapját adó odpajzsnak létezik egy nagyobb energiákat igénylő, ám a korábbinál jóval erősebb és hatékonyabb védelmet nyújtó típusa; ezt nevezi Thrak'soror a Disszonancia dalának, avagy pedig odpajzsnak.

Az ómágia forgatója a dinamikus védelem alkalmazása közben nem tesz mást, mint saját Személyes Auráját terjeszti ki hatalomszavai segítségével. Ennek a kitolt Aurának, odpajzsnak az ereje attól függ, hogy hány Hatásszintnyi energiát csomózott bele a szövedékébe birtokosa, illetve mekkora sugarú a kiterjedése az ófaj testétől számítva. (A legtöbb ómágiával bíró harcos általában közvetlenül a testére feszíti ki védelmét, esetleg a fegyverzetét vonja bele. A Dinamikus odpajzs 1 ynevi lábig való kiterjesztése, vagy egészen szűkre vonása nem befolyásolja a védelem méretből fakadó Hatásszint-költségét.)

A dinamikus védelem pontos erejét úgy állapíthatjuk meg, hogy a beleszőtt hatásszintek számát elosztjuk a pajzs ynevi lábban mért sugarával. Az így meghatározott eredménynek megfelelő Hatásszintnyi hatalomigét képes ez a dinamikus odpajzs hárítani, azaz a beléfoglalt Hatásszintekből kivonódik a támadó igékbe foglalt Hatásszintek száma, és a pajzs ugyan gyengül, de a hatalomszó ártalmatlanul foszlik szét. A már létrejött, hatásukat folyamatosan kifejtő hatalomigéket is megsemmisíti ez a fajta védelem; hasonlóan, ahogy az ellen-hatalomszavak tennék. Sőt, az újonnan létrejött igék bármelyikét el lehet vele fojtani, a Dinamikus odpajzs hatóterületén fogannak meg. Például, ha egy gyengébb hatalmú aquir igyekszik hatalomszavakat megfogalmazni mondjuk egy Valóvérű Dinamikus odpajzsa alatt, akkor neki legalább eggyel több Hatásszintet kell az igébe csomóznia, mint amennyiből a védelem áll, különben nem fogan meg az ómágia.

Természetesen ez a fajta pajzs véd a klasszikus mágia, illetve a fohászokkal szemben is. A kialakuló varázslat vagy fohász E-jét minden egyes feláldozott Hatásszintért cserébe 1 ponttal csökkenti



abban az esetben, ha a mágikus alkalmazás vagy fohász bármilyen módon érintkezésbe kerül a pajzszsal. Ez a hatás akkor is létrejön, ha a Dinamikus odpajzs birtokosa lép be a varázslat vagy fohász hatóterületére. Tehát, ha az odpajzs birtokosa belép egy hatalomszó, vagy varázslat hatóterületére, és legalább egy minimális részben a Dinamikus odpajzsa összeér a varázslattal, akkor az ómágia adta védelem az ellen-hatalomszavakhoz hasonlóan fojtja el azokat.

Az ómágia alkalmazójának természetesen arra is van lehetősége, hogy Dinamikus odpajzsával beborított és védett szövetségeseinek hatalomigéit, varázslatait, fohászait vagy épp ellenfeleinek mágiahasználatát ne gátolja, csupán be kell jelentenie a KM-nek, hogy nem kívánja akadályozni ezek kialakulását.

Abban az esetben, ha a pajzs nem képes a teljes támadó igét hatástalanítani, akkor csupán gyengíti, és csak a védelem által lecsökkentett hatást engedi át, miközben ereje fogytán végleg kihuny.

A pajzs méretének megváltoztatása nem igényel újabb energiákat, azonban egy környi időre van szükség hozzá. Természetesen a pajzs áthangolása alatt az alkalmazó nem idézhet meg újabb hatalomigéket

A pajzsot folyamatosan erősíteni, és gyengíteni is van lehetőség, azaz a pajzs birtokosa újabb igékkel erőket adhat a védelemhez; vagy a megfelelő mennyiségű Hatásszint elvételével (ez a pajzsot megalkotó hatalomige dialektusától függ) Od pontokat tölthet vissza tartalékába.

A kiterjesztett odpajzsok – mivel ezek a mágikus akarat kiterjesztett formái – egymásra is hatással vannak. Abban az esetben, ha két vagy több ellenfél odpajzsa ér össze, akkor azok egymásnak feszülnek, és az erősebb kioltja a gyengébbet, miközben maga is legyengül a kisebb erejű pajzsba csomózott Hatásszintek értékének megfelelően.

A Dinamikus Odpajzsok tetszőleges ideig fenntarthatóak, ám egy gyenge koncentrációt igényelnek, ami miatt alvás vagy ájulás esetén szétfoszlanak, és a bennük tárolt erők visszatérnek létrehozójuk odtartalékaiba.

Most pedig lássunk egy példát.

Egy Valóvérű nemes nyelven létrehozott Dinamikus odpajzsát 10 Op-ból alkotja meg, így 30 Hatásszintnyi energiát csomóz bele a védekező szövedékbe. Ezt a védelmet maga és fegyverzete megóvására alkotja meg, és a teste köré húzza össze. Később a harc közben észleli, hogy szövetségesei sorra hamvadnak el az ellenük küzdő tűzvarázslók mágikus csapásai következtében. Tehát gyorsan maga köré parancsolja őket, mintegy 5 ynevi láb sugarú körön belülre, és kiterjeszti Dinamikus odpajzsát eddig a határig. Így a harcosait követő tűzvarázslók döbbenten tapasztalják, hogy a fegyvereik pengéjén táncoló 2 E-s lángok kihunynak. Eközben az aquir is tapasztalja, hogy védelme már csupán 2 Hatásszintnyire csökkent, ezért újabb erőket vet be, és a biztonság kedvéért 5 Od pontért újabb 15 Hatásszintet csomóz a védmű szövedékébe, ami az 5 ynevi láb sugár miatt plusz 3 Hatásszintet jelent. Ordan szolgáinak így esélye sincs már, és hamar elhullanak a Szolgák csapásai alatt.

A csata végeztével a Valóvérű az 5 ynevi lábra kiterjesztett, 5 Hatásszintnyi erejű Dinamikus odpajzsából 25 Hatásszintnyi energiát képes visszszanyerni. Ez, mivel nemes nyelven hozta létre a pajzsot az aquir, 8 Op visszaáramlását jelenti az odtartalékába. A maradék Hatásszintek, amelyek nem tesznek ki egy teljes Od pontot, elvesznek.

Az ófajok varázstárgyai

Élő trófeák

Az ősi lények különböző testrészei – mivel saját odszervecskékkel bírnak – akár a test pusztulása után is „életben" maradhatnak, ha hozzáértő módon bánnak velük. Ilyen esetekben az adott testrészt elegendő megfelelő mennyiségű mágikus energiával ellátni; tehát a kivágott darabot gyógyító mágia hatása alá kell helyezni. A szükséges gyógyítás mértéke mindig az adott szövetrészlet életerejétől függ az eredeti lényhez képest. (Itt útmutatásul szolgálhat az Ép arányok meghatározásához az Új Törvénykönyv Csonkoláskor alkalmazott táblázata a 174. oldalon). Ilyenkor mindig annyi energiát kell juttatni az adott szövetnek, amennyit az egész lényből ő maga hordozott, de legalább egy Életerő pontnyit. Ekkor az adott darab önálló létezésbe kezd, önmagát ellátva a Manahálóból.

Természetesen erre csak akkor van mód, ha a legyőzött ófajú lény nem magát túlerőltetve, hatalomszavaival Ép-i számát nullára csökkentve lett oda, mert ebben az esetben a kíméletlen szipolyozás miatt az od megkötését szolgáló szövetek is elpusztultak.

A trófeaként létező új élet természetesen idővel feltölti saját Életerő tartalékait, majd Életerő pontjainak megfelelő számú Op-val dúsítja saját szöveteit. Leggyakrabban 1 Ép 1 Op-tartalékot jelent, azonban egyes lényeknek a teste ennél jóval erősebben fókuszálja az odot. Így előfordulhat, hogy az áldozat életében az Ép-i többszörösének megfelelő Op-val bírt, s ez esetben a trófeája is a benne foglalt Ép-k többszörösét halmozza fel Op-kban. Arról, hogy ez a különlegesség mely lények esetében áll fenn, az adott lények leírásában, illetve a Lényalkotás című fejezetben olvashatsz a 311. oldalon.

Ezt a töltődést, illetve magát a preparátumot a többi ófajra vonatkozó szabályok szerint kell kezelni, mintha maga is külön lény lenne; ami nem sok esetben igaz is. Thrak'soror vázlatai között nem egy – lefejezett fajtársaiból készült – élő, mozgó, harcoló páncélbáb akadt, aki korábbi lelkét elvesztve egybeforrt új gazdájával.

Az ilyen furcsa torzókat természetesen nem csupán valamely legyőzött ellenfelünk érdekes mementójaként érdemes gyűjtögetni, hanem a benne felhalmozott od miatt is. Igaz, ezek az energiák külső felhasználó számára nem hozzáférhetőek, azonban a preparátumok is odpajzsot fejlesztenek, amely megóvja azt, aki viseli e trófeákat. Mivel ezeknek a trófeáknak már nincs saját Személyes Aurájuk, ezért az általuk fejlesztett odpajzs a velük érintkező lény Személyes Aurájával egyesül. Az odpajzs mindig annyi Op-nyi védelmet fejt ki, amennyi a preparátum aktuális Od pontjainak száma. Ezt mindig külön rubrikában kell vezetni, mivel ezek a trófeák élőlénynek minősülnek, és ezért igyekeznek óvni létezésüket egészen a végsőkig, azaz odpajzsaikat ha kell, akár Ép-ik elveszetése árán is fenntartják. Tehát harc közben előfordulhat, hogy az adott védelmet nyújtó páncélzat, karomdarab stb. egyszerűen elsorvad, és pórusain keresztül híg, savós vért izzadva végleg szétmállik, vagy épp kiszáradva lobot vet és elhamvad.

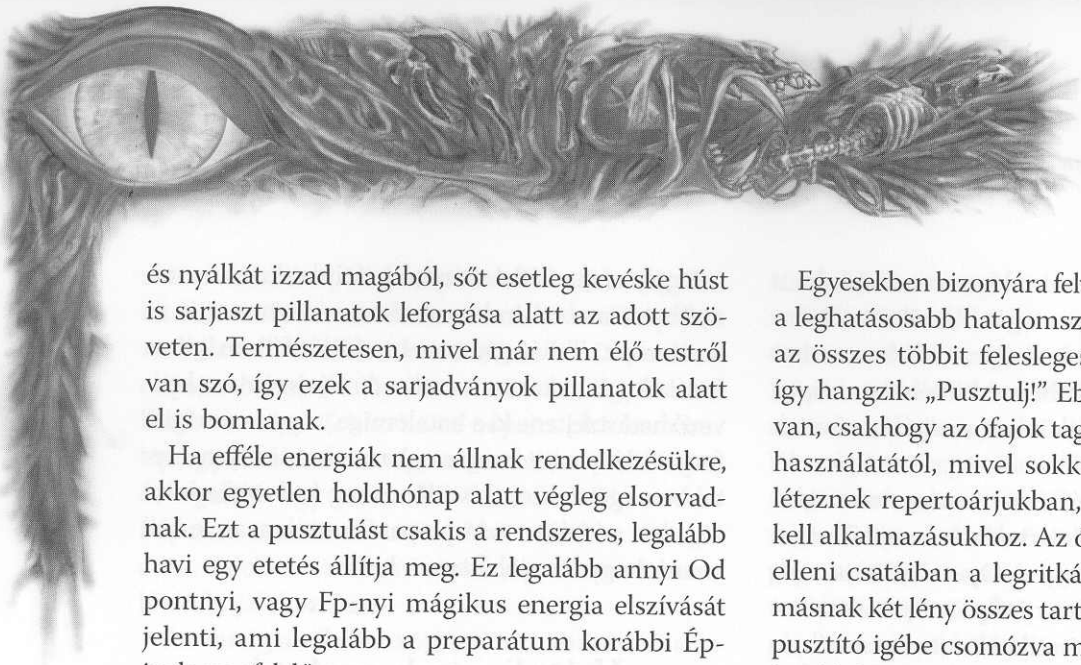
Az ilyesfajta védelem nem befolyásolható és irányítható, azaz minden esetben védi önmagát és hordozóját. Tehát gátat szab a különféle mágikus hatásoknak akkor is, ha a hordozója számára kedvező hatást fejtene ki a hatalomige, vagy az ómágiát forgató lény saját magára akarna hatni. Ilyen esetekben egyszerűen kis időre meg kell szabadulni az adott védelmet adó preparátumtól; azaz le kell venni, hogy létrejöhessen a hatás.

Védőtalizmánok, amulettek

A preparátumok készítésének másik válfaja, amikor egyes, a témában és az adott ófaj élettanában igen járatos személy a kivágott inaknak, csontoknak, bőrdaraboknak nem új életet ad, hanem megállítja őket a bomlás egy korai szakaszában. Ilyenkor ezek a preparátumok már nem „életképesek" ugyan, de sérült, szétfoszlott szöveteik közé az odszervecskéik nyakló nélkül döntenék az életerőt, s ezért igyekeznek mindenféle mágikus energiát magukba szippantani. Elnyelik a rájuk irányuló varázslatok Mana, Kegy-, illetve Od pontjait és a velük érintkező élőlények életerejét. Ez azt jelenti, hogy az adott preparátum az általa még élő korában birtokolt Ép-k számának megfelelő mennyiségű Op-t; Mana, illetve Kegy pontokból pedig ennek tízszeresét képes elnyelni egy körben, és ennyivel gyengíteni a rá, illetve hordozójára irányuló mágikus támadásokat. Abban az esetben, ha az adott varázslatnak vagy fohásznak nincs Erősítése, és a megidézésére költött energiáknak a preparátum legalább a felét elnyelte, akkor teljesen megszüntette hatásukat.

A holt trófeák nyújtotta védelem azonban komoly árat követel, mivel csak akkor fejti ki hatását a nem közvetlenül rá, hanem hordozójára irányuló hatalomszavak, varázslatok, vagy fohászok ellenében, ha viselője a Személyes Aurájába vonja. Ez annyit jelent, hogy a testén kell viselnie, a puszta bőrével érintkezve. Így azonban a trófeának lehetősége nyílik megcsapolni gazdája életerejét is; a hordozójától az általa körönként elnyelhető Op-k számának megfelelő mennyiségű Fp-t von el óránként.

A mágikus energiák elnyelésének mellékhatása igen visszataszító: az adott preparátum híg vért



és nyálkát izzad magából, sőt esetleg kevéske húst is sarjaszt pillanatok leforgása alatt az adott szöveten. Természetesen, mivel már nem élő testről van szó, így ezek a sarjadványok pillanatok alatt el is bomlanak.

Ha efféle energiák nem állnak rendelkezésükre, akkor egyetlen holdhónap alatt végleg elsorvadnak. Ezt a pusztulást csakis a rendszeres, legalább havi egy etetés állítja meg. Ez legalább annyi Od pontnyi, vagy Fp-nyi mágikus energia elszívását jelenti, ami legalább a preparátum korábbi Épinek megfelelő.

Fontos leszögeznünk, hogy legyen szó bármelyik típusú preparátum elkészítéséről, a megalkotónak bírnia kell az adott lényre vonatkozó Élettan képzettség legalább 4. fokát. Emellett ráadásul valahonnét még el kell sajátítania a preparátumkészítés módozatait, amelyet természetesen csakis valamely ófajú szervezet körében, vagy a velük hadakozó ősibb testvériségekben lehet elsajátítani. Mondanunk sem kell, hogy az ilyen helyek száma igen csekély.

Az ómágia hatalomszavai

A következő fejezet példaértékű, ám kimerítő alaposságúnak távolról sem nevezhető válogatást tartalmaz az ónépek harci jellegű hatalomszavaiból. Valamennyit számba venni lehetetlenség volna; az ómágia – ellentétben a klasszikus mágia varázslataival – nem előre kialakított varázsigék tervezett egymásutánjának eredménye, hanem az ófajok nyelvein kiejtett parancsok. Alkalmazójuk nem tesz mást, mint csupán magában felidézi a kívánt folyamatot, majd a Teremtés nyelvének különböző dialektusait használva valósággá változtatja akaratát. A kívánt eredmény eléréséhez semmi másra nincs szükség, mint az ónyelvek egyikének megfelelő ismeretére és elég erős odtartalékokra, hogy túl is élje az alkalmazó a próbálkozást. A Teremtés nyelve ugyanis veszélyes, könnyen kizsigereli az óvatlanokat.

A fejezetben leírt példák a gyakoribb parancsok közé tartoznak; e minőségükben afféle kész varázslatgyűjteménynek is tekinthetőek, ha a játékos vagy kalandmester nem kíván saját hatalomszavak megalkotásával bíbelődni.

Egyesekben bizonyára felvetődik a gondolat, hogy a leghatásosabb hatalomszó – amely gyakorlatilag az összes többit feleslegessé teszi – egyszerűen így hangzik: „Pusztulj!" Ebben tökéletesen igazuk van, csakhogy az ófajok tagjai tartózkodnak ennek használatától, mivel sokkal erőkímélőbb igék is léteznek repertoárjukban, csupán némi fantázia kell alkalmazásukhoz. Az ófajok tagjainak egymás elleni csatáiban a legritkább esetben feszül egymásnak két lény összes tartalékát bevetve, egyetlen pusztító igébe csomózva minden erejét. Általában kisebb hatalmú parancsokkal az összecsapás helyszínének tereptárgyait, a teret vagy az időt torzítják és igyekeznek egymás ellen fordítani; mivel ellenhatalomszavaik, és odpajzsaik kivédenek minden támadást.

Támadó jellegű hatalomigék

Vakítás – időleges

Szféra: Anyag
Szükséges Erősítés: 1 (1 Hatásszint)

A hatalomszó hatására a célpont vagy célpontok szemén szürkehályog sarjad, és elveszíti látását; már ha volt látószerve.

A hatalomszó megidézéséhez az alkalmazónak a célpont védelmének legyűrése után csupán egyetlen E-nyi igét kell megidéznie.

Az így megvakított karakter sohasem folytathatja egyszerűen úgy a kalandot, hogy hozzárendeli harcértékeihez a harc vakon helyzetből adódó szituációs módosítókat! Az ilyen személy általában teljesen magatehetetlen, a legalapvetőbb funkciókat sem képes ellátni. Mások segítsége nélkül még a tulajdon szállásáról is nehezére esik kitalálni, idegen környezetben pedig menthetetlenül kiszolgáltatottá válik. Önállóan gondoskodni csak akkor tud magáról, ha legalább 3. fokú Vakharc képességgel rendelkezik, máskülönben teljesen a társaira van utalva.

A KM a belátása szerint növelheti a szükséges E mennyiségét abban az esetben, ha a célpontnak több vagy nagyobb látószerve van az átlagos elfszabásúaknál.

Csonkolás

Szféra: Anyag
Szükséges Erősítés: lásd a leírást!

A Csonkolás hatására a hatalomige alkalmazójának szándékától függően ujjak, végtagok, az áldozat feje, fejei is leválaszthatóak törzséről, vagy akár maga az egész test is több darabra téphető. Az áldozat különböző Hatásszintnyi védelmeinek legyűrése után az adott csonkolandó testrész Ép-inek megfelelő Erősítésű hatalomszót kell megidézni.

A csonkolás hatása mindig maradandó, tehát ellen-hatalomszavakkal nem szüntethető meg. Az elvérzés veszélye általában – az ige alkalmazójának akaratától függően – nem fenyeget, mert a csonkolt felület minden esetben sima és behegedt lesz, mintha hosszú hónapokig gyógyult volna. Ebből következőleg az áldozat nem veszít sem Fp-t, sem Ép-t; annál borzalmasabb azonban a pszichológiai hatás, illetve jelentős a hátrány, amelyet a hiányzó testrészek okozta cselekvésképtelenség indokol.

A Csonkoláshoz teljesen hasonló elven működnek a csontromboló igék is. Itt azonban minden egyes E-ért 1 Ép sebzést okozó nyílt törést lehet előidézni.

Fullasztás

Szféra: Anyag
Szükséges Erősítés: 3 (1 E: víz teremtése, 2 E: + 100 Celsius-fok – 3 Hatásszint)

A hatalomige hatására forró (a környezetnél 100 Celsius-fokkal melegebb), nedves levegő öleli körbe, illetve jelenik meg a célpont tüdejében. Ebből következőleg a hatalomszót a levegőt lélegző lények elleni harcra szánták.

A hatalomige hatására az áldozat a forró levegőtől 2k6 Sp égési sérülést szenved, és fuldokolni kezd. Tulajdonságai a felére csökkennek, és emiatt képzettségeit sem képes alkalmazni. A hatalomige hatóideje alatt a sebzés körönként jelentkezik, így könnyedén élve megfőzheti áldozatát.

A belső sérülések utóhatása a sebzés mértékétől függően többféle lehet. 1-5 Ép esetén könnyen kiheverhető gyengeség jelentkezik, amely az Ép-k visszatértével elmúlik. Azonban 5 Ép felett minden egyes újabb elvesztett Ép után 1 pontot maradandóan le kell vonni az áldozat Egészségéből sérült tüdeje miatt, amíg sebesülését mágiával vagy papi Gyógyítással nem kezelik.

A különféle rovarok és rovarszabásúak speciális légzőszerveik miatt különösen sebezhetők e hatalomszó által. Az ő esetükben a sebzés duplázódik, illetve értékeik is negyedelődnek.

Természetesen a különféle ellenállások védenek a Fullasztás ellen, mivel nem engedik a célpont tüdejében a hatás kiteljesedését.

Azok a lények, akiknek nincs légzőszerve, vagy immunisak az elemi hő okozta sérülésekre, azokban természetesen semmiféle kárt nem tesz a Fullasztás.

Poklok kínja

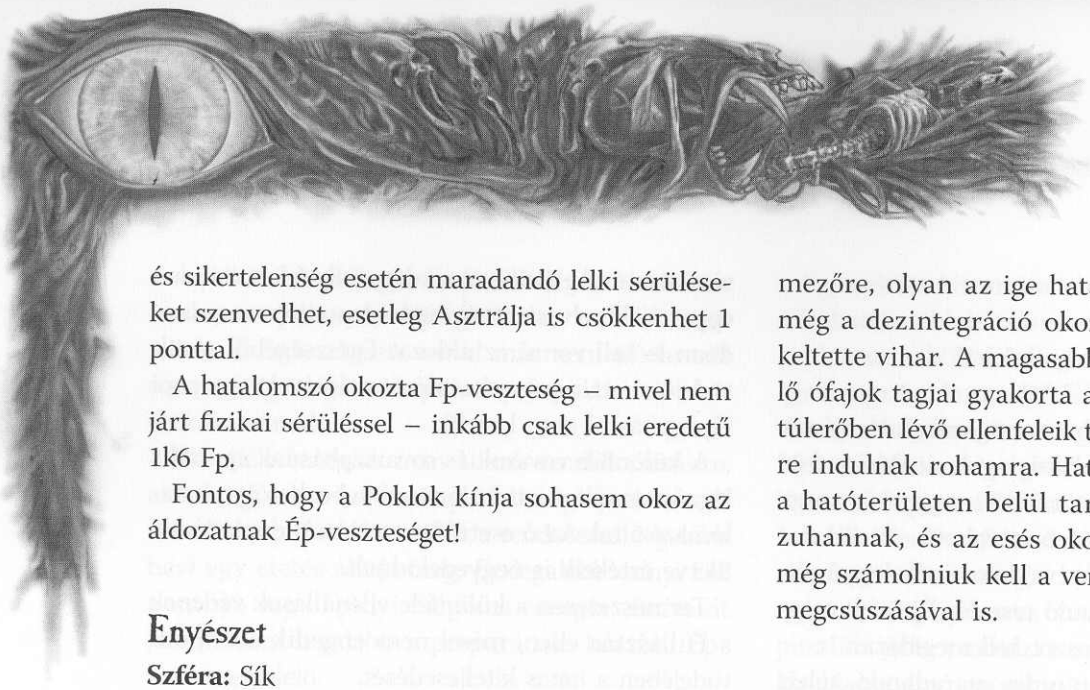
Szféra: Asztrál
Szükséges Erősítés: 1 E (3 Hatásszint) – a *felszín* lélekrétegre kell hatnia az igének

Ez a hatalomszó közvetlenül az asztráltestre fejti ki hatását: az áldozat a hatalomszó hatóidejének időtartama alatt elviselhetetlen fájdalmat él át, amelynek utóhatásai is lehetnek. Ellen-hatalomszavakkal az ige utóhatásait nem lehet megszüntetni, az elvesztett Fp-k azonban később pótolhatók, akár természetes gyógyulással is.

A hatalomige igen hasznos tulajdonsága, hogy a hirtelen kín megtöri a varázsolni készülő ellenfelek összpontosítását (hacsak nem ők is hatalomszavakat használnak), megakasztja a támadó ellenfeleket.

A kínérzet maga borzalmas, azonban a hatalomige alkalmazójának minden esetben lehetősége van meghatározni pontos mibenlétét. A hatalomszó teljes hatóideje alatt tehetetlenségre kárhoztatja, vagy akár az ájulásba is taszíthatja áldozatát. Sikeres Akaraterő-próba esetén az áldozat megpróbálhat cselekedni, azonban minden értéke a felére csökken, és körönként újabb próbát kell tennie. Sikertelen próba esetén Állóképesség-próbát köteles tenni; ha ez sikeres, akkor az áldozat csupán tehetetlenül szenved, ha sikertelen, akkor 1k6 órára elájul.

Különösen hosszan tartó kínzás esetén az áldozattal Asztrálpróbát dobathat a kalandmester,



és sikertelenség esetén maradandó lelki sérüléseket szenvedhet, esetleg Asztrálja is csökkenhet 1 ponttal.

A hatalomszó okozta Fp-veszteség – mivel nem járt fizikai sérüléssel – inkább csak lelki eredetű 1k6 Fp.

Fontos, hogy a Poklok kínja sohasem okoz az áldozatnak Ép-veszteséget!

Enyészet

Szféra: Sík
Szükséges Erősítés: lásd a leírást!

Ezen hatalomszavaknak – amellett, hogy fizikai sérüléseket okoznak – az a legnagyobb erősségük, hogy tökéletesen ismeretlen helyzetbe hozzák áldozataikat. Egyes dorani bölcsek ugyan elméleti úton eljutottak az úgynevezett „köztes anyagi állapot" létének belátásához, ám ennél tovább vizsgálataik révén sem jutottak. Thrak'soror jegyzetei azonban igen bőséges információkkal láttak el minket ahhoz, hogy belássuk e hatalomige átkos hatását. Az Enyészet általában a síkok közti térbe taszítja áldozatát, vagy valamely számára végzetes síkra. Az ige minden egyes E-je után kitaszít egy keveset az alany testének anyagából az Elsődleges Anyagi Síkról, s ez E-ként egy Ép veszteséggel jár, s a fizikai Tulajdonságok 1 pontos csökkenésével. Mindeközben az áldozat egyre gyengébbé, egyre testetlenebbé válik, mintegy kifakul a létezésből.

Az Enyészet hatását ellen-hatalomszavakkal lehet megszüntetni, vagy ki kell várni, hogy az időtartam lejártával helyreálljon a természetes rend.

Bővebben az Enyészet hatásairól a 63. oldalon olvashatsz a Sík szféra leírásában.

Dühkitörés

Szféra: Anyag
Szükséges Erősítés: 1 (1 Hatásszint)

Ez a félelmetes, dübörgő szó megtagadja a fizikai valóság létezését, és a hatótávon belül megsemmisíti a talajt, leszámítva azt az apró kiemelkedést, ahol az ige alkalmazója áll. Mintha egy haragvó isten ökle sújtott volna le a csatamezőre, olyan az ige hatása, amelyet kiegészít még a dezintegráció okozta manatúlcsordulás keltette vihar. A magasabb dialektusokat beszélő ófajok tagjai gyakorta alkalmazzák, amikor a túlerőben lévő ellenfeleik több irányból, egyszerre indulnak rohamra. Hatására mindazok, akik a hatóterületen belül tartózkodnak a mélybe zuhannak, és az esés okozta sérülések mellett még számolniuk kell a verem falainak esetleges megcsúszásával is.

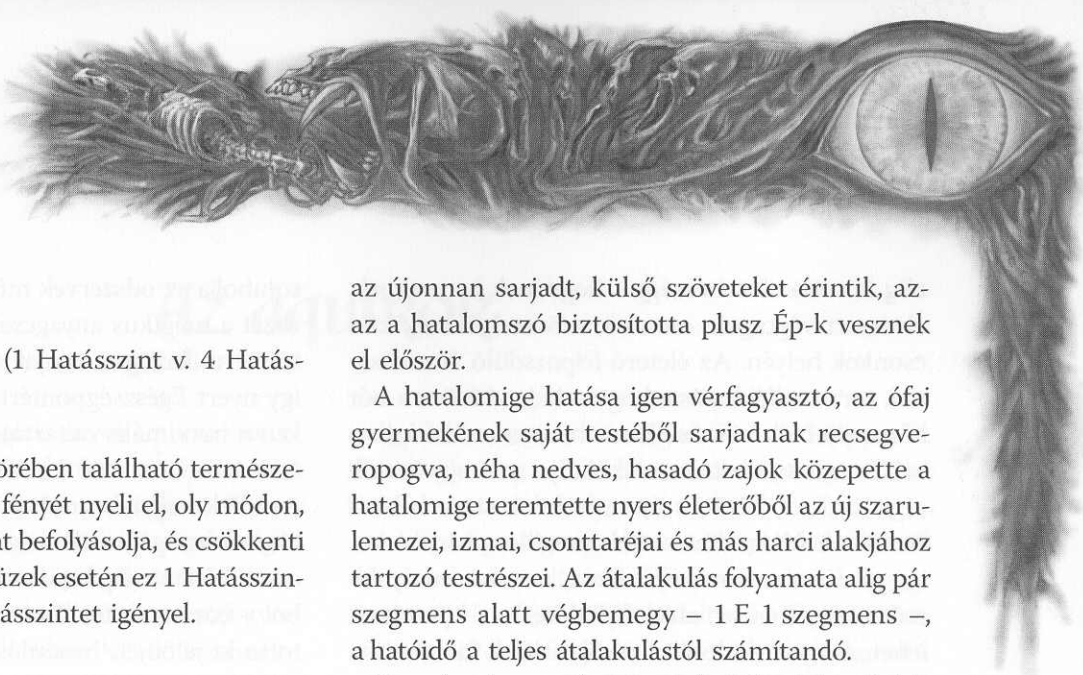
Lángvetés

Szféra: Sík
Szükséges Erősítés: lásd a leírást!

Őstüzek idézhetők meg e hatalomszóval a hatóterület bármely részén az alkalmazó kívánta formában, egyetlen kitörésként vagy csóva formában, esetleg esőként aláhullva. (Ezek a formációk, hacsak az Anyag szférájával nem alakítják őket, minden esetben kiáramló alakzatok, amelyek a teljes hatóidő alatt ontják magukból az őselemet.) Minden egyes, a hatalomszóba foglalt E után egyetlen E-nyi lesz a kiáramló anyag mennyisége.

Az ige megidézője, amennyiben ereje és ismeretei elégségesek hozzá – Anyagi szféra szükséges –, szabadon formálhatja illetve az adott területen belül, puszta gondolataival irányíthatja az Őstüzet, azonban így sem képes a vágtató lónál gyorsabb mozgásra bírni; bár tértorzító igék alkalmazásával így is megidézhető a száguldó kénköves pokol.

A Lángvetés igéit az Anyag szférájába tartozó hatalomszavakkal kombinálva azonban még komolyabb pusztítást érhet el az ómágia alkalmazója. Ha a lángok fényét kioltja, és a felszabaduló esszenciából inkább a hő komponenst növeli meg, akkor sötét színű, ám sokkal forróbb tüzet idézhet meg. Ezt a változtatást akár a tűz formázásával együtt is végrehajthatja, azaz nem kell újabb Hatásszinteket elköltenie; mindkét esetben 4 Hatásszintet (1 E) kell az Őstűz befolyásolására költenie, hogy a hatótávban található összes ilyen őselemet az uralma alá hajtsa. Az így nyert lángok sebzése a normál sebzés duplájára emelkedik.



Fényorzás

Szféra: Anyagi
Szükséges Erősítés: 1 (1 Hatásszint v. 4 Hatásszint; lásd a leírást!)

A hatalomige a hatókörében található természetes vagy mágikus tüzek fényét nyeli el, oly módon, hogy magukat a lángokat befolyásolja, és csökkenti fényüket. Természetes tüzek esetén ez 1 Hatásszintet, Őstűz esetén 4 Hatásszintet igényel.

Önszók

A második kategóriába azok a hatalomszavak tartoznak, amelyekkel az ómágia használói saját magukat alakítják át céljaiknak megfelelően. Természetesen – mivel önmagukra alkalmazzák igéiket – odpajzsuk vagy bármely más védelmük nem fejt ki semmiféle ellenállást a hatalomszó ellenében; kivéve a különböző trófeákat, amelyek minden esetben kifejtik hatásukat.

Az önszók hatása ellen-hatalomszavakkal megszüntethető.

Sarjpáncél

Szféra: Anyagi
Szükséges Erősítés: 1 / Ép

Ezzel a hatalomszóval saját testük ellenálló képességét növelik használói. Nemcsak testükből sarjadó vértet hoznak létre, bizonyos fokig megváltoztatják belső felépítésüket is. Minden egyes, a sarjpáncélra költött 1 E után a védelem vagy plusz egy ideiglenes Ép-t vagy 1 SFÉ-t vagy 10 szabadon eloszthatható HM-et jelent. Ezeket a bónuszokat akár E-enként keverheti is az ómágia alkalmazója, azonban a maximális Ép-i számánál (az ige alkalmazása előtti érték) nagyobb E-vel nem idézheti meg. Ellenkező esetben az erre áldozott Hatásszintek energiája minden hatás nélkül szétoszlik a Manahálóban, és a plusz erők kárba vesznek.

Az így nyert SFÉ természetesen túlütésnél normál módon rongálódik. Az ige biztosította plusz Ép-k esetében azonban fontos leszögeznünk, hogy a hatóidő alatt szerzett sérülések először mindig az újonnan sarjadt, külső szöveteket érintik, azaz a hatalomszó biztosította plusz Ép-k vesznek el először.

A hatalomige hatása igen vérfagyasztó, az ófaj gyermekének saját testéből sarjadnak recsegve-ropogva, néha nedves, hasadó zajok közepette a hatalomige teremtette nyers életerőből az új szarulemezei, izmai, csonttaréjai és más harci alakjához tartozó testrészei. Az átalakulás folyamata alig pár szegmens alatt végbemegy – 1 E 1 szegmens –, a hatóidő a teljes átalakulástól számítandó.

Természetesen e hatalomigével új végtagokat is növeszthetünk, ám ezek már jóval energiaigényesebbek. E hatalomszavak kiejtésekor hihetetlenül gyors növekedés indul meg az alany testében: szervezete – már meglévő anyagainak új struktúrákba történő rendezésével, vagy újabb szövetek teremtésével – optimalizálja önmagát, új végtagokat, ujjakat, adott esetben stabilabb külső vagy belső vázat alakít ki. Sőt, ha bírnak az Élettan képzettség vonatkozó fajtájának legalább 3. fokával, akkor akár a saját testüktől idegen, ám általuk ismert szerveket, végtagokat is növeszthetnek – ezáltal szert téve plusz támadásokra vagy különleges képességekre.

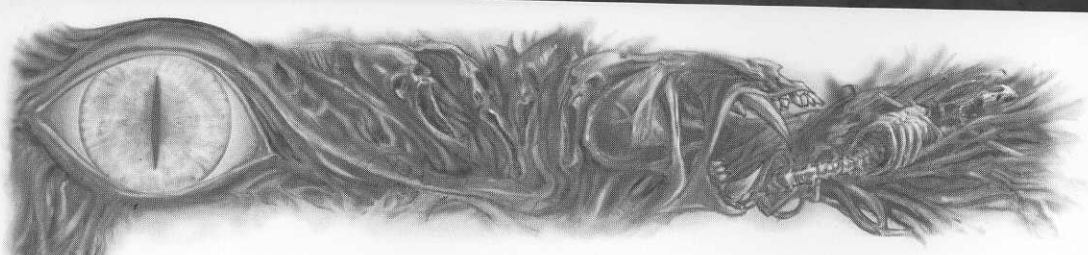
Fegyverek híján szívesen folyamodnak e hatalomszóhoz, hisz saját csontjaikból rendkívül ellenálló – és mágikus energiákkal telített – eszközöket képesek növeszteni. E készségek természetesen csak anyagukban mágikusak, azonban az leszögezendő, hogy használatukhoz Fegyverhasználat képzettség szükséges, ellenkező esetben a pusztakezes harc szabályai szerint kell alkalmazniuk őket is, fegyvertelen harcértékeikkel, legyenek is bármifélék e kinövések.

Az új testrészek megidézéséhez a bennük található Ép-nek megfelelő Erősítésű hatalomige szükséges.

Éltető szó

Szféra: Anyagi
Szükséges Erősítés: 1 / Ép

A hatalomige nyers életerővel tölti fel az elgyengült testet, s ha szükséges új szöveteket teremt, vagy épp az elvesztett végtagokat pótolja. Hatására felgyorsulnak az életfolyamatok: szemmel



alig követhető sebességgel hegednek be a sebek, elveszett végtagok, csontok, szövetek nőnek ki a csonkok helyén. Az életerő felpezsdülő áramlásának torz mellékhatása, hogy a haj, a köröm a bőr hámsejtjeinek növekedése is hihetetlenül felgyorsul, és emiatt a hatalomszó alanya mintegy levedli régi, szakadt bőrét, s új sértetlen teste e bábból kerül elő. Várandós lények esetében a hatalomige alkalmazása nem javallott, mivel komolyabb erősítés esetén az utód fejlődésére is kihatással lehet; a test fejlődésével pedig a lélek kialakulása képtelen lépést tartani.

Az Éltető szóval természetesen nemcsak evilági lényeket, de túlvilági lélekkel bíró entitásokat is meg lehet gyógyítani, ez esetben azonban 1 E költsége nem 1 Hatásszint, hanem 5.

Az Éltető szó igéinek tagadásával a célpont életerejét semmisíthetjük meg, azaz Egészségének, illetve max. Ép-inek számát csökkenthetjük maradandóan. E másik hatalomszó költségei mindenben megegyeznek az Éltető szóéval.

Az Éltető szónak az óelfek nyelvén van egy különleges formája is, amelyet rajtuk kívül egyetlen faj tagjai sem ismernek, s mind ez idáig úgy fest, hogy képtelenek elsajátítani: a Növekedés szavát.

Ezzel a hatalomszóval az adott lény életerejét lehet felszítani, növekedését meggyorsítani, fajtájának legnagyobb, legéleterősebb tagjává tenni, sőt még egy kicsit annál is erőteljesebbé. Az ige segítségével az adott lény Egészsége, ezáltal pedig Ép-inek száma, valamint testmérete növelhető, de maximálisan a faji maximum másfélszereséig; növények és hüllők esetében nincs ilyen megkötés. Felmerülhet a kérdés, az elfek ennek az igének a segítségével miért nem növelik saját magukat, illetve népük minden tagjának életerejét eddig a határig. A válasz igen egyszerű: a beavatkozás hatása ugyan maradandó, de az idegen életerő túlzott beépítése rombolja az odszervek működését, s igen gyakran vezet a mágikus anyagcsere teljes leállásához. (Játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy minden egyes így nyert Egészségpontért cserébe 1 Op-val csökken a maximális odtartaléka az adott lénynek).

Az elfek nagyjai azonban előszeretettel alkalmazták ezt az igét, mikor égihajóikat építették. Ilyen esetekben mindig kiválasztottak egyet népük soraiból – bár egyes források szerint maga a fa választotta ki jelöltjét, hasonlóképp a dorani varázslók botjához – s őt különféle lelki rokonságok segítségével misztikusan összekötötték a fával, s onnantól kezdve, ha fizikálisan el is tudtak egymástól válni, egy lénynek számítottak. Egy test, egy életerő, egy odtartalék jelentette kettősüket, s az így többé, mássá vált elf, immáron *nagator* a fa része lett, ahogy az az övé.

Ekkor az elf éltetni és növeszteni kezdte a fát, míg az elég nagy nem lett, hogy maga legyen a hajó. Ekkor a nagator ősmágiájával kiemelte a fát helyéről, azonban ezáltal nem ölte meg. Innentől a fa számára szükséges anyagokat és életerőt a nagator begyűjtötte odból nyerte kettősük, s a fa életerő-tartaléka adta a nagator és a hajó hihetetlen odpajzsainak alapját. Persze e mágikus anyagcsere végsőkig való kihasználása miatt az elfek előszeretettel nevelték hajóikat az uschayafából, amely maga is mágikus anyagcserét folytat, s a növények közül egyedülállóan odtartalékkal és statikus odpajzsokkal is rendelkezik, amely – újabb különlegessége e növénynek – nem vész el, ha a Növekedés szavát alkalmazzák rajta.

A fentiek elolvasása után értelmezhető az ősi elf igazság: a fa álmodja a nagatort, a nagator a hajót és a hajó a fát, ezért ha a hajó elvész, meghal a nagator, és elpusztul a fa.

Az aquirok

A bölcsek összefoglaló néven aquirnak nevezik mindazon ősi fajokat, amelyeket saját gonoszságuk folytán pusztultak ki, vagy tűntek el a történelem színpadáról. Ez azonban igen nagy botorság, és az embernépek oly beszűkült értékítéletére és világnézetére vall, amit nagyon gyorsan el kell felednie a Nyolcadkor leendő hőseinek.

A másik butaság, amit *a témában járatos* tudorok kötetekre rúgó fantáziálásaiban olvashatunk az, hogy az egyes fajoknak megvan a maguk életíve. Válton állítják egyes kráni vérfilozófusok, illetve az északi történettudósok munkáira alapozva, hogy minden egyes nép létrejötte pillanatában hatalmas energiáktól duzzad, ígéretek és lehetőségek garmadáját hordozza magában. Növekedni, sokasodni kezd: civilizációkat alapít, kontinenseket fedez fel, találmányokat és mágikus tudományokat kreál magának, és lassan, de legyűri a szomszédos idősebb, már-már hanyatló népeket. Mindeközben persze megküzd vetélytársaival, a szomszédos ifjú népekkel, akik lehet, hogy időszakosan visszavetik fejlődését; sőt, talán derékba is törik pályafutását. No de nem ők jelentik számára az igazi végzetet. A népek sorsának beteljesedését ezek a bölcs férfiúk a népekben lakozó, a teremtésükkor kapott energiák elfogytával magyarázzák.

Több helyütt emlegetik erre a lassú hanyatlásra példaként az elfeket vagy Kyriát, sőt az aquir népeket; ez azonban – és ezt nem győzöm hangsúlyozni – merő ostobaság. Persze könnyebb az elfek ómágiájának időszakos eltűnését – hisz ha hinni lehet a riegoyi Jaborr-féle tekercseknek, akkor a Szépek Népe hamarosan ismét hatalma teljében tündököl – egyfajta megfoghatatlan teremtő erő elfogytának számlájára írni, mintsem megkeresni az igaz okokat. Főleg akkor, ha emiatt a neves uraknak ki kell mozdulniuk az igazság megkereséséhez díszes elefántcsonttornyaikból. Hasonlóképpen, ahogy Kyria bukását sem a kyr vér korcsosulásának számlájára kellene írniuk. A valós okok felderítéséhez Orwella istennő munkálkodását, illetve egyes áruló Hatalmasok tényked ését kellene felderíteniük, ami persze nem veszélytelen vállalkozás, sőt. Hisz ebben az esetben sem a megfoghatatlan erők, hanem egyes személyek és külső tényezők döntötték meg a birodalmat, nem pedig valami lassú sorvasztó kórság.

Ami pedig a legnagyobb oktalanság mind közül, amit ezek a tanult urak állítanak, az az, hogy az aquir népek e fajtáiknak rendelt erő elfogyta miatt kényszerültek a föld alá, s kezdték el gyakorolni visszataszító praktikáikat. Sőt egyesek embertelen megjelenésüket, és a ma népeinek szépségideálja szerinti ocsmányságukat is e folyamat számlájára írják... Persze ismét hatalmasat tévednek.

Thrak'soror Krónikás-tanúját, és a magam kutatásait a témában összevetve a következő megállapításokat tettem több ediomadi, illetve más ősnépek szálláshelyére tett útjaim, és majd két évtizednyi vizsgálódásaim után.

Az aquir fajok közé mindazon ősi népeket besorolhatjuk, akik bármilyen szinten, de ómágiát alkalmaznak mind a mai napig, és az életben maradásukhoz szükséges feltételek megteremtése miatt szükséges tényked ésük okán veszedelmessé váltak az új kor népei számára.

A ma Ynevet uraló fajokra jellemző anyagcsere igen egyszerű folyamat: étkezés-űrítkezés, légzés. Ezen folyamat során a bennünk lobogó Őstüzet – amely érzelmeink és életerőnk által teremtetik – fékezzük meg az ételben, italban magunkhoz vett Ősvízzel. Emellett pedig a szintén lenyelt, bennünk felhalmozódó Ősföldet a légzés által tüdőnkbe szállított Ősléggel oltjuk ki. Így kerüli el testi valónk bármely őselem túlzott felszaporodását, amely lázhoz, kiszáradáshoz, fullasztó vizenyősséghez, vagy épp hízásos, más esetekben pedig önfelemésztő sorvadáshoz vezetne.

Ez az őselemek keveredésén alapuló folyamat vezet az életerő kialakulásához, s megjelenéséhez testükben.

Az ófajok anyagcseréje azonban nem ilyen egyszerű, mivel ők egy korábbi időben teremtettek, még akkor, amikor Satralis síkjai manában jóval dúsabbak voltak. Számukra egyszerűbb volt a Teremtés anyagául szolgáló manát magukban megkötni, és abból kialakítani a fizikai valójuk alapját képző anyagokat és életerejüket, semmint élelemként

magukhoz venni mindent, ami szükséges. Emiatt ők jóval ritkábban étkeztek, mint a jelenkor népei, hisz igényeiket jórészt a köröttük hullámzó mana óceánjából elégítették ki. Így magyarázhatjuk az ellenfeleiket hetekig étlen-szomjan űző, ófajú mitikus hősök alakjait. Sőt, azok a számunkra hihetetlennek tűnő állítások is létjogosultságot nyernek, miszerint a sárkányok nagyjai egykoron akár fél mérföld hosszúságot is elérhettek, és ezek a lények nem egyfolytában a vadászattal voltak elfoglalva, hanem vezették népeiket, holdhónapokig háborúskodtak, ha kellett. Emellett pedig szintén ez a mágikus anyagcsere, a felhalmozott erők magyarázhatják hihetetlen túlélő és regenerálódó képességüket.

A fentiek fényében elemezve az embernépek megjelenése óta fennálló helyzetet ráébredhetünk, hogy az aquir népek tagjai nem valamiféle mitikus erő híján sorvadtak el az idők folyamán, hanem egyszerűen legyengültek és eltorzultak az éhezéstől.

Így már érthető az is, hogy az aquirok a korábbi összefogás helyett – amelynek legjobb példái az ősi vésetekben és az elfek dalaiban megörökített nép és fajszövetségeik –, mostanra leginkább egymást gyűlölő, marakodó föld alatti vadászok sokaságává züllöttek szét. Hisz az éltető mana fogytán egymással is meg kellett küzdeniük az olyan manaforrásokért, amelyek még mindig elegendő erőt szolgáltattak létezésükhöz. Emiatt húzódtak ezek a népek vissza a föld alá a korábban még fel nem tárt, a fajháborúkban el nem pusztított managócpontok közelébe: Kránba, az Ediomadi-rághegység mélybarlangjaiba, az Ófa gyökere mellé, vagy épp más statikus gócpontok területére. Nem hatalomvágy vagy ősi ellenségeskedések, hanem a puszta életbenmaradás hajtotta és hajtja őket ma is, amikor föld alatti otthonaik védelmében hadbaszállnak, akár egymás ellenében is. Mint a fuldokló az utolsó korty levegőjét, úgy harcolnak manaforrásaikért.

Persze a Negyedkor dereka óta eltelt évezredek megtették hatásukat, s az éltető erők híján az aquirok népei legyengültek és elkorcsosultak. Nem születtek utódaik oly számban, mint korábban, ahogy az éhező asszonyok sem képesek teherbeesni; sőt testi valójuk is eltorzult, testük színei kifakultak, ékeik: szőrzetük, díszes szarvaik, csápjaik lehullottak vagy elfonnyadtak. Önnön maguk karikatúrájaként hosszasan haldokolva figyelték az új fajokat, akik nem átallottak elmarni őket egyes statikus managócpontok közeléből, sőt kevéske összekuporgatott kincsük megszerzésére is törtek.

És meggyűlöltek minket. Minket és egymást is.

De mert évtízezredekig uralták e világot, s ismerték minden nevét, találtak kiutat.

A déli aquirok fajtái magukévá téve Ranagol tanait, az egyén felemelkedésének útját, a magányos vadász ösvényét választották. Igyekeztek az új népek és fajok fölé emelkedni, hogy azoknak hitéből nyerve energiákat, társaikat elmarják a maradék erőforrások közeléből. Így emelkedtek ki az elmúlás mocsarából, és lettek magányos hatalmasságok, mint például az Akasztott Király, a Fátylas Úrnő, vagy a Könnytelen Öreg.

Északi rokonaik menedékükben kevesebb ellenfélre akadtak, ráadásul elméjüket sem fertőzte meg a Kosfejes Úr tanítása, így teljes egészében fajtáik közös túlélésén munkálkodva vették birtokba az Ófa gyökereit. Így Ediomad barlangjainak mélytárnáiban nem magányos vadak, hanem az aquir népek utolsó birodalmai tenyésznek.

Ediomad aquirjai

„Népünk népek sokasága, de mi mind egyek vagyunk, mert a teremtésben az Elsők egyként neveztek minket, s csupán az alak és a forma az, miben különbözünk. Nem vagyunk sokan a mélységtől a magasságig, ám dalunk folyvást zeng a kürtők csendjében, a hegyek ereitől az átkos örökül odahagyott felszínig.

Várakoztunk sokáig, daltalan némaságba fojtva nem-létezésünk semmi-magányát. Ám a csend ideje lejárt, ahogy az erők izzította kövek új életre kéltek, ahogy az Ófa új hajtása növekedésnek indult a mélyben. Nektek, sarjaim, már nem kell soká várni, mikor a pillanat-valóság börtönéből kiemelkedve, felnövekedvén megindulhatunk, hogy testvéreinkkel együtt nevezzük el újra a mi világunk.

Alakom lassan kitelik, s évezredek óta először hiányolom a fényt, hogy teljes valómban megmutathassam magam szolgáimnak és a terméketlen satnya Korcsoknak. Színeim kiteltek megint; érzem, ahogy száguldó vérem ezüstbe fordítja beteges bőröm ár-

nyalatait, ahogy kihullott karmaim újrasarjadnak húsomból. Gyönyörű vagyok ismét, és ez csupán a kezdet, hisz nem ragyog még erőmnek fénye, mely a magasba emel s védelmez, ha úgy kívánom... addig azonban még szükséges a szolgahad, s ők lesznek azok, akik először kilépnek a fényre. Ennek így kell lennie, hisz ők a semmi-jövő részei, elveszendő hordaléka a múltnak, s míg kevesen vagyunk, nem hullhat a tiszta vér..."

Thrak'soror fent idézett sorai és a Krónikás-tanúban lelt értelem-érzelem rúnák sokasága mutatja be Ediomadot, a földmélyi birodalmakat. Emlékeim összekeveredtek a kötet rúnái sugallta képekkel és formákkal, mintha magam is ott jártam volna, mintha nem csak a varázstudó, de a kódex és az odalent járt lovagok emlékeit is bírnám.

Magam nem sok mindenre emlékszem a dél felé tartó rohanásból, a menekülésből a hegyek közt, Ediomad tárnái sokkal élénkebben élnek bennem; mégha nem is jártam odalent. Talán azért, mert az alakváltó fenevad, aki majdnem a vesztemet okozta eltompíthatta az én emlékeimet, de a kötet rúnái által belém égetett tudást nem.

Ez azonban most egyre megy. Ma reggel órákat veszítettem azzal, hogy megcsodáltam a napfelkeltét, hogy ezüstből alkotott testemet figyeltem az erkélyen állva. Sietnem kell... már csak napjaim lehetnek hátra, hogy befejezzem művemet. Érzem, ahogy elszivárog lelkem a béklyóból, mi varázslatos homonkulusz testemhez köti.

Segítséget kérni északról nincs időm, mert érzem, ahogy szellemem is lassan szivárog a semmibe, ahogy emlékeim sora elhalványul. Lar-Dor nagyjai pedig nem segíthetnek, mert ahhoz a halál, a tévelygő lelkek megidézésének tudományát kellene bírniuk. Másfelől pedig be kell valljam, nekem sem lenne ínyemre egy efféle megoldás. Az életemet feláldoztam, de legyen elég ennyi a sorsnak s azoknak, akik utánam jönnek majd.

Nocsak, már egészen úgy csapongok, mint egy szenilis vénember, s gondolataim fonalai kihullnak ujjaim közül. Vegyük hát ismét fel e szövedéket.

A Sheraltól északra elterülő földek ősi létformái Ediomad hegyeinek mélyén találtak menedéket az új korok civilizáció és sokasodó népeik elől. Sok évezrede, a Negyedkor alkonyán húzódtak ide vissza az elfek és a sárkányok szövetségének megújuló rohamai elől. Igaz a háborút megnyerték, de gyengeségüket érezvén inkább biztos menedék után néztek.

Az itt révre lelt aquirok sokkal jobban ragaszkodnak a múlt emlékeihez déli rokonaiknál, s minden nehézség dacára még ma is igyekeznek fenntartani hatalmuk, nagyságuk illúzióját. Fizikai valójukban nem voltak mindig gyengék, azonban éhezve, a járatokban töltött évezredek alatt igen legyengültek. Napjainkra, ha hinni lehet a Síkok Vándorának, miszerint maga a leghatalmasabb példányok közé tartozik, és ismeri a mélység minden fejedelmét, akkor szavaira hallgatva megállapíthatjuk, hogy csupán a kevéske egzotikus, leginkább elfszabásúakra jellemző testfelépítésű fajok egyedei maradtak életben, mivel ezek életciklusai támaszkodtak legkevésbé mágikus anyagcseréjükre.

A legősibb törzsek leszármazottjai – a köznyelv Valóvérűeknek mondja őket – kevesen vannak, s amint Thrak'soror kódexéből is kiderül, főként egymás közt párosodnak, s legkülönfélébb praktikákkal, Tér- és Időmágia alkalmazásával igyekeznek elejét venni fajuk végső elkorcsosulásának.

A Korcsokat – a mágikus szempontból „nyomoréknak" számító egyedeket – kivetik ugyan maguk közül, de nem pusztítják el. E lényeket alárendeltként, szolgaként küldik hadba az egymás elleni hadjárataikban, illetve állítják azon seregeik élére, melyek a felszínre és az ediomadi Belső Csarnokokba vezető utakat, aknákat, föld alatti folyamokat őrzik.

A Korcsoknál is alacsonyabb rendűek a Szolgák, az aquirok által hajdanán maguk közé fogadott eltorzított harcos népek hírmondói, intelligenciával felruházott mélységlakók, más Síkokról átkerült, visszatérni képtelen förmedvények, a Múlt és a Jövő különös hajótöröttei. Ezek a népek olyan fajok hírmondói, kikkel keveredve a Valóvérűek kiutat kerestek a lassú sorvadás jelentette csapdából. Ők vannak a legtöbben: a témában járatos szakértők több tízezerre becsülik létszámukat, azonban mégsem jelentenek valós hatalmat a földmélyi birodalmak közti összecsapásokban, mivel az ártó ősi mágiához nem igazán értenek. Többek közt ez a magyarázata annak is, hogy Ediomad aquirjai csak ritkán – főként a Zászlóháborúk idején – vetik be

őket felvilági konfliktusokban, hisz nem akarják elpazarolni még ezt a híg, kevert vért sem.

Ami a földmélyi tárnák, csarnokok, vulkánkürtők és alagutak társadalmi szervezetét illeti, Thrak'soror kódexe elég világosan fogalmaz. Az itteni népek egyfajta laza törzsszövetségben élnek, ahol minden szerveződés alapja egyetlen Valóvérű. Ezek a nemes aquirok afféle uralkodóként, bölcsként, jövőlátóként töltik napjaikat: elmélkednek, ármánykodnak és sötét szertartásaikkal igyekeznek fajuk vérének tisztaságát, és népük létszámát fenntartani. Egyetlen céljuk van csupán, megélni a holnapot, és elég erősnek lenni, hogy újra felemelhessék népeiket.

Az ő udvartartásuk, hadseregük és szolgáik adják a sokaságot, amelyből a fenevadak serege áll, azonban az igazán komoly többséget a felszínről elragadott emberek, orkok és a különböző alacsonyabb rendű aquirok ezekkel a népekkel nemzett torz sarjainak tömege adja.

Az efféle törzsek, amelyeket Thrak'soror birodalmaknak nevez, általában területileg is egyetlen középpont köré rendeződnek, amely magának a Valóvérűnek a szállása. Ezek a menedékek nem sötét, aprócska barlangnyílások, hanem hatalmas, az ómágia által az eredeti méretük többszörösére nagyított termek. Cseppkőtornyaik, mágiájuk formálta sziklakastélyaik cizellált alakzatai, oromzatai, díszei nem az emberei elmének szánt szépséges formák, hanem több síkon szemlélendő, a mágikus erők fókuszálására szánt misztikus épületek. Tornyaik, boltíveik, csarnokaik mind az itteni lávafolyamok, élőfémtellérek, más manaforrások és az Ófa gyökereinek sarjaiból eredő erők irányítására, befolyásolására emeltettek. Egyetlen céljuk a Valóvérű legbelső szentélyének, az Erők Csarnokának mágiával való telítése. Ide azonban felszíni halandó lény a legritkábban juthat el. A Valóvérűek szinte senkinek sem engedik, hogy a levegőben úszó, fénylő, túlcsorduló mana áramlataiban fürdethesse testét, vagy megcsodálja az ívek közt kisülő, mágikus energiák alkotta fénykévéket.

Ezeken a helyeken a zabolázatlanul hömpölygő mana miatt nem csak a mélység fenevadjai, hanem maguk a mágikus erők is veszélyt jelenthetnek az óvatlan mágiahasználókra, mivel itt szinte folyamatosan háborog a Manaháló, s nem ritka a túlcsordulások okozta torzmágia sem.

Szolga – Idan Va'Dreeteh

A Szolga megnevezés nem egy fajt, hanem különböző keveréknépek sokaságát jelöli. Ősrégi csatlósfajok hírmondóit, sötét lelkű és mágiával eltorzított embereket vagy akár lecsúszott Korcsokat, akiket valamely vétkük miatt száműztek Ediomad gyepűire. „Gyepűk" alatt esetünkben az azonos nevű hegység barlangjai, felszínre vezető járatai, aknái, a föld alatti folyamok zúgói értendők, vagyis mindazok az utak, amelyeken át illetéktelenek juthatnak az örök homály honába.

A Szolgák általában humanoidok, bár – fajtájuk szerint – a legkülönfélébb életformákra emlékeztethetnek. Akadnak közöttük emberek, orkok, sőt gyíklények és más egzotikusabb teremtmények elfajzott keverékei is. Életmódjuk szerint lehetnek ragadozók és mindenevők, sőt még vérszívók is. Táplálkozásuk teljesen világi jegyeket mutat, csekélyke mágikus anyagcseréjüket áldozataik életerejének, vérének elszívásával, esetleg sötét, lélekáldozó szertartásaikkal pótolják.

A sötétséget kedvelik, de nem irtóznak igazán a fénytől sem: a Zászlóháborúk idején ők alkotják a Toront támogató ediomadi erők derékhadát. Oktartalékaik fajtársaikéhoz mérten minimálisak, és csupán a korcsnyelv dialektusát beszélik, azonban létszámuk pótolja gyengeségeiket.

A Szolgák törzseit rendszerint kitaszított Korcsok vezetik, akik felsőbbrendű képességeikkel könnyen szorítják engedelmességre népüket. Fészkeiket, odúikat saját járataikat mindenkor száraz kőbe vájják és a mélység e célra betört lényeivel őriztetik; noha a határt vigyázzák, közülük a legnagyobb tudásúak ismerik a Belső Csarnokokhoz vezető biztos utakat, ők azonban inkább viszik a sírba titkukat, semhogy avatatlanokra bízzák. Közösségeiket általában vagy egy közös vadászterület, vagy valamely föld alatti élelemforrás: gombaültetvény, esetleg nagyobb tó vagy barlangi folyam partján lelhetjük fel. E szálláshelyek szinte mindig valamely Valóvérű által építtetett földmélyi város, vagy a Belső Csarnokokba vezető útvonal mentén terülnek el, mely őrzésére rendeltettek. A külvilágiak leggyakrabban e településekig jutottak, s ezek alapján alkották meg elképzeléseiket Ediomad városairól, a Belső Csarnokokról. Így aztán korok óta tartja a közvélekedés, hogy az aquirok menedékei sötét, levegőtlen föld

alatti odúk, ami igen messze áll a valóságtól. Csak a határvidékek erődített területei és azok lejáratai ilyen szűk, vízbetörésektől veszélyeztetett, mindenféle veszedelmes lényektől hemzsegő barlangok.

A Szolgák jól tűrik a fájdalmakat és megpróbáltatásokat, mivel nem aquir szüleiket harci képességeiknek megfelelő módon választották a Korcsok és a Valóvérűek. Felsőbbrendűnek tartják magukat az embernél, már csak ősi származásuk miatt is, ez magyarázza kegyetlenségüket, amellyel a foglyok iránt viseltetnek.

Uraik, a Korcsok általában vagy rájuk hagyományozták a legrégibb szörny-istenek kultuszait vagy magukat, esetleg saját gazdáikat emelték azok helyébe, így aztán ahány törzs, annyi kultusz terjed a föld alatti útvesztők vadászai között. Korcs vezetőik a vérmágia rítusainak egyszerűsített formáit gyakorolják; a hegymélyi gránitoltárokon folyvást friss nedvesség vöröslik. Az általuk elfogott, szerencsétlenül járt behatolók fegyvereit, felszerelési tárgyait és eszközeit további vizsgálatok céljából a Belső Csarnokokba továbbítják...

A szolgáknak általában nincs kifejlett kézművességük, művészetük, bár ez is törzsenként változhat. Fegyvereik és felszereléseik is csak a Korcsok által tanított és felemelt törzstagok tudásszintjét tükrözi, ami általában nem kimagasló. Csendben osonó, lesvető fenevadak ezek, akik szinte mindig csapatostul rohanják le ellenfeleiket; mesterei a rejtőzésnek, nem ritka, hogy akár órákat töltenek folyosók mennyezetén függve, vagy vizek alá rejtőzve. Jól kiszámított rohamaik és a mágiájuk nyakló nélküli alkalmazása igen veszedelmes és komoly ellenfelekké teszi őket.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 2k10
Termete: változó
Méretkategória: változó
Jellem: Halál

Mágia, harcmodor és különleges képességek:

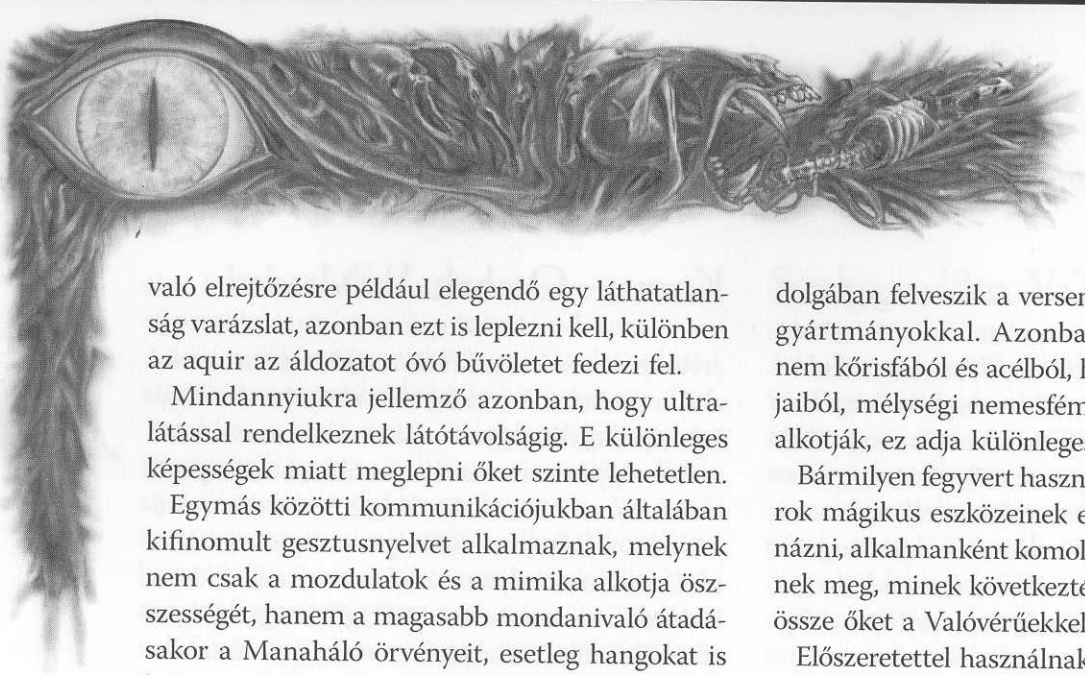
I. Mivel a Szolgák nem aquirok, csupán aquir vérrel rendelkező felszíni népek leszármazottai, ezért minden tekintetben megegyenek azok képességeivel, csupán a testükben csörgedező odot képesek felhasználni, s elsajátítani a korcsnyelvet.

Korcs - Orchak Va'Maadad

A Korcsok az ediomadi Valóvérűek leszármazottai, akik a sorvadás évezredei alatt elveszítették mágikus képességeik nagyobb részét. A szó szoros értelmében ugyan nem némák, azonban nem képesek hatalomszavak kiejtésére, mivel Személyes Aurájuk nem alkalmas a szükséges erők fókuszálására. Emiatt csak odpajzsuk jelentette védelmükben bízhatnak ha szembekerülnek egy ómágiát forgató ellenféllel, mivel az ellen-hatalomszavak használatára is képtelenek.

Csak néhány od energiájuk nyújtotta képességüket őrizték meg, amelyek mind mágikus anyagcseréjük melléktermékei. A mérgekre immunisak, hisz mágikus anyagcseréjük pillanatok alatt végez az áfiumokkal. Egyedül a mágikus összetevőket tartalmazó mérgek hatásosak ellenük, ezek normál rendszer szerint alkalmazhatóak. Sőt, a Korcsok egyes fajai képesek újabb végtagok, vagy akár fejek és más testrészek megformálására is saját testükből, ha erre volna szükség. Ez esetben mindig figyelembe kell venni azonban, hogy Ép-iknek száma semmiféle burjánzás nyomán nem emelkedhet a maximális érték fölé.

Testi képességeikben, megjelenésükben minden tekintetben megegyeznek a legtöbb Valóvérűvel, azaz egy fejük és négy végtagjuk van, leggyakrabban az elfszabásúakra jellemző elrendezésben. Szemük általában fekete vagy ezüstszín, két láb magas testüket rövid, selymes szőr borítja. Eredetileg, őseik fajtáira jellemzően azonban különleges végtagokkal, vagy akár a felvilági népek számára ismeretlen érzékszervekkel is bírhatnak. Általában igazlátók, azaz ezüstszínben fürdő szemükkel látják a mana áramlatait: érzékelik és értelmezik a nem leplezett varázslatokat, s a tárgyakban, élőlényekben, a belső síkokon rejlő, formázott esszencia mintázatát félszáz ynevi láb távolságon belül. Ez azt jelenti, hogy nem csak látják a tárgyakat, élőlényeket, hanem beléjük pillanthatnak, észlelhetik sérüléseiket, hiányosságaikat, s hasonlóképpen figyelhetik meg az érzelmeket, gondolatokat, szándékokat is; vagy éppen megállapíthatják valaki mágikus védelmének mértékét. Természetesen mindezt csak abban az esetben, ha az ellenfél nem leplezi valamiféle mágiával legalább egy E-vel jelenlétét és látótávolságon belül tartózkodik. Az Igazlátás elől



való elrejtőzésre például elegendő egy láthatatlanság varázslat, azonban ezt is leplezni kell, különben az aquir az áldozatot óvó bűvöletet fedezi fel.

Mindannyiukra jellemző azonban, hogy ultralátással rendelkeznek látótávolságig. E különleges képességek miatt meglepni őket szinte lehetetlen.

Egymás közötti kommunikációjukban általában kifinomult gesztusnyelvet alkalmaznak, melynek nem csak a mozdulatok és a mimika alkotja összességét, hanem a magasabb mondanivaló átadásakor a Manaháló örvényeit, esetleg hangokat is beleszőnek a *beszélgetés* folyamatába. Legtöbbjük a titkos tudományokban igen képzett, művelt teremtmény. Nem ritka, hogy szálláshelyeiken alkotóművészetük, irodalmuk műremekeivel is találkozhat a felvilágból érkezett látogató; azonban legtöbbjük szemében ezek csupán lyukakkal tarkított sziklák, esetleg túlcizellált, pattintott-vésett kristályoszlopok.

Az Orchak Va'Maadadok rettegett, nagy hatalmú lények, akik szolgáikkal általában uraik lakhelyéhez hasonlatos menedékeket alakíttatnak ki, ezek azonban nélkülözik a mágikus áramlatokat irányító gátakat, s csupán annyi erőt juttatnak lakójuknak, amennyit gazdáik elegendőnek vélnek.

Mágikus hiányosságaik miatt nem sorolhatóak az igazi, nemesebb aquirok közé. A szolgafajok soraiba száműzött, elszigetelt, keserűséggel és bosszúvággyal teli lények, akik ki vannak szolgáltatva uraik akaratának. Az ütközőzónát népesítik be az emberi civilizáció és az ősi nép között; kemény ellenfelei a kalandozóknak, akiket a merészség, netán valamely fontos küldetés vezérel Ediomadba.

Megkeseredett vadászok ugyan, de nem gyűlölik létezésüket. Fajtáikra jellemző az elővigyázatosság és a körültekintés. Az ediomadi vezérek közül talán leggyakrabban velük találkozhatnak a felvilág népei. A reájuk bízott terület védelme érdekében ha kell, néha egyezkedni, tárgyalni is hajlandóak, amennyiben az ellenfél elég erősnek bizonyul, s uraik különféle ügyeikben gyakran követként is őket vezénylik az új népek udvaraiba. A Trak'sorortól elragadott fóliánsból származó tudáson kívül velük kapcsolatban idáig szinte minden hitelt érdemlő információ a toroni udvarban megforduló követeket megfigyelő magiszterektől származott.

A Korcsok – különleges észlelésüknek hála – remek lövészek, nyílpuskáik minőség és pontosság dolgában felveszik a versenyt a legdrágább kahrei gyártmányokkal. Azonban azokkal ellentétben nem kőrisfából és acélból, hanem ősi népek csontjaiból, mélységi nemesfémekből és kristályokból alkotják, ez adja különleges képességeiket is.

Bármilyen fegyvert használhatnak, a nemes aquirok mágikus eszközeinek előnyeit is ki tudják aknázni, alkalmanként komoly harci vértekben jelennek meg, minek következtében gyakorta tévesztik össze őket a Valóvérűekkel.

Előszeretettel használnak az ütközetekben piszkos trükköket; helyismeretüket kihasználva kelepcéket állítanak ellenfeleiknek, mérges gázzal telítik a betolakodók által használt járatokat, majd a meggyengült prédára minden irányból, túlerejüket kihasználva támadnak – foglyokat csak feljebbvalóik határozott parancsára ejtenek. Örömüket lelik a kiszolgáltatottak gyötrésében, s bár mindkét nem képviselői megtalálhatóak köztük, a Valóvérűek praktikái pedig folyvást gyarapítják számukat, nem riadnak vissza attól sem, hogy utódaikat megbénított foglyaikkal hordassák ki. Ekkor természetesen minden esetben a felvilági szülőhöz hasonlatos félvér Korcsok jönnek világra, akik általában semmiféle különleges képességgel sem bírnak; ófajú nemzőjüktől esetleg ultralátásukat, illetve különleges megjelenésüket örökölhetik.

Mindenevők, nem vetik meg a holt húst sem. Azonban mágikus anyagcseréjük folytán az élelem még nem elegendő számukra; önállóan, uraik ereje nélkül huzamosabb ideig nem képesek létezni sűrűnél hígabb manával borított területeken. Az ilyen helyeken egyszerűen napok alatt elsorvadnak. Ennek természetesen elejét tudják venni a Valóvérűektől örökölt ősisteneik imádatával, ehhez azonban naponta legalább egy értelmes lényt kell elemészteniük, s annak lelkét felsőbb lényeiknek továbbítani, hogy részesülhessenek amazok ajándékaiból. Itt persze nem egy egyszerű vallás áldozati szertartásaira kell gondolnunk, ahol a jutalom a felsőbb lény kegye, hanem inkább egyfajta szerafista hálózatot kell elképzelnünk. Itt a Valóvérűek legnagyobbjai igazi papok csupán, kik nagyritkán szólhatnak elveszett isteneikkel, a többi aquir, ki ismeri a szertartásokat, a lelkekért cserébe csak ezektől a hatalmasságoktól nyer energiákat. Azonban ők is csak igen csínján bánnak ezekkel az ajándékokkal, mivel ez által saját od-tartalékaikat csapolják meg.

Így aztán egyetlen Valóvérűnek sincs harmincnál több Korcs hadvezére vagy szolgája külső szolgálatra rendelve; inkább saját menedékeikhez közel telepítik meg őket, ahol palotáik mágikus áramlatai képesek a szükséges erők fókuszálására. Egy Valóvérű azonban így sem tart egész birodalmában pár száz efféle lénynél többet, hisz kastélyaik mágikus tartalékai is végesek.

Az ediomadi Korcsok alig száz évig élnek, könyörtelen világukban ők a kérészek megfelelői.

Esetleges legyőzésükkor, ha a bajnoknak van ideje ilyesmire, megszabadíthatja őket sötét mágia mozgatta, igen hatékony fegyvereiktől, páncéljaiktól. Ezek leggyakrabban túldíszített, aprólékosan megformált, emberidegen vésetekkel borított nyílpuskák, rövid, kétélű kardok, csatabárdok, illetve a felvilágiak lemezvértezeteihez hasonló páncélzatok.

Ennél azonban sokkalta értékesebb kincset is lelhetnek náluk legyőzőik, ha valamely felvilágba küldött Szolgákból álló sereg vezéreként kerül kezük közé egy effajta lény. Ilyenkor szinte mindig magukkal visznek egyet különleges kristálylámpásaikból. Ezek az eszközök alig tenyérnyi, hegyikristályra emlékeztető anyagból pattintott szilánkok, melyek fényt és gyenge meleget sugároznak magukból. Valójában az Ófa megsebzett gyökerei könnyezte gyantáról van szó, mely egyfajta téridő-zárványként rejti magában az óidők egy pillanatát. Ebben az aprócska térrészletben igen komoly mágikus energiák sűrűsödnek, amelyet hordozójuk Od pontjai feltöltésére használhat akár manamentes területen is. Persze ez a forrás igen gyenge, naponta csupán egyetlen Od pontot juttat gazdájának, ha annak odtartalékai épp nincsenek a maximális értéken; azonban elejét veszi a mágikus energia hiánya okozta sorvadásnak. Az utód fajok varázshasználói számára azonban hihetetlen értéket jelenthet egy ilyen lelet, mivel mobilis manaforrásként üzemel, amely körönként 1 Mp-tal növeli a körülötte 100 ynevi láb sugarú körben az áramló mana mennyiségét. Emellett természetesen, ha a mágiaforgató megérinti, akkor körönkét 1 Mp-tal növeli aktuális Mp-ja számát is. Természetesen ezzel a módszerrel is csak a maximális Mp értékig töltődhet bárki. Az ófajok által vívott jelenkori háborúk csatamezőin, ha nem is túl gyakran, de néha lehet efféle ritkaságra lelni. Az ilyen területeken érdemes a vadabbul burjánzó csalitosok, természetellenesen hatalmas fák tövében kutatni, hisz a manakiáramlás legjellegzetesebb jele az életerő effajta burjánzása a környéken.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 55 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10/5
Kezdeményező Érték: 21
Támadó Érték: 34
Védő Érték: 82
Célzó Érték: 21
Sebzés: 1k6
Életerő pontok: 13
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrál ME: 16 + 52
Mentál ME: 16 + 52
Od: 52
Jellem: Halál

Erő:	12	**Karizma:**	14
Gyorsaság:	11	**Intelligencia:**	20
Ügyesség:	13	**Akaraterő:**	16
Állóképesség:	12	**Asztrál:**	16
Egészség:	13	**Érzékelés:**	10

Kategória: 11 (110 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – csap pár: 5 pont
- plusz sebzés – 3k6: 15 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- plusz érzékszerv – csápok: 5 pont
- ómágikus: 20 pont
- adomány: négyszeres: 30 pont

Mágia, harcmodor és különleges képességek:

I. Lévén a Korcsok, nem mások, mint a Valóvérűek néma ivadékai, ezért mindenben megegyeznek azokkal, mindössze a teremtés nyelvének egyetlen dialektusát sem voltak képesek elsajátítani, s ily módon odpajzsaikat is csak statikus módon tudják használni.





Valóvérű – Rachat Ma'Niigan

„Mi vagyunk az egyetlenek, kik emlékeznek. Mi vagyunk a mélység és magasság letéteményesei, egykor volt népünk birodalmainak, a hajdani nagyságnak utolsó mementói és reményei... Sajnos azonban nem a leghatalmasabbak. Délvidéki testvéreink, az állatokká süllyedt rokonaink vére sűrűbb ugyan, ahogy igéik is számosabbak. Azonban bennük nincs semmi terv-ötlet, közös sszellem mi majd felemeli ismét népeinket. Egyedül acsarognak a sötétben, s mi jó túlélőkké tette őket a jelenben, nem segít majd felépíteni a jövőt...

Az új népeknek mi, a tiszták állunk majd élére, hogy színeink és formáink mutassanak új irányt, s táncaink fenyegessék a csillagokat, hogy ismét kibomoljanak hatalmunk áramlat-leplei, fényből született szárnyaink.

Nem vagyunk sokan, ám épp elegen ahhoz, hogy életben tartson minket az idő, hogy új gyermekeink generációi pillanatok sokságából bomoljanak ki. Nektek, sarjaim pedig nem lesz más dolgotok, mint testvéreitekkel keveredve benépesíteni örökségünket."

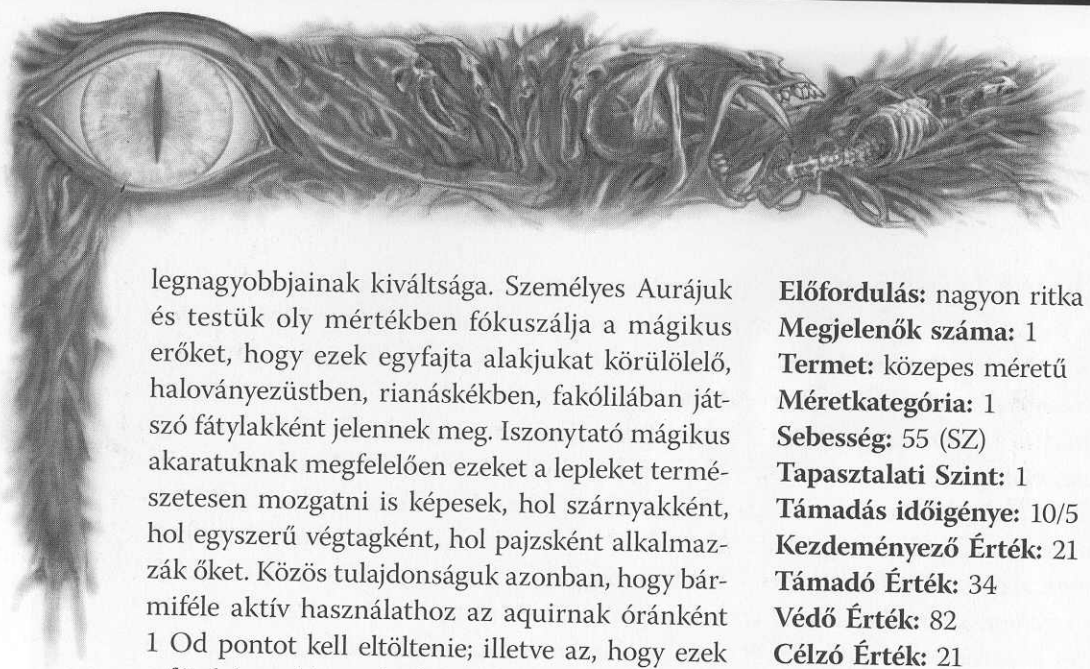
A Síkok Vándorának kódexéből kiviláglik, hogy a Valóvérűek nem egyetlen faj gyermekei. Azonban az évtízezredek és a közös cél: a túlélés és a látszatbirodalmuk összetartása elkeverte vérüket. Az ifjabb Valóvérűek már szinte mind a legerősebb szaporodni képes vérvonalak keveredéseiből jöttek létre. A fiatalabbak létszáma egy-két ezerre tehető, viszont a legősibbek, akik fajuk jövőjének igazi letéteményesei alig félszázan sincsenek.

E keverék faj minden tagjának megjelenése hasonló a legtöbb elfszabásúhoz: egyetlen fejjel és négy fő végtaggal bírnak; járásuk felegyenesedett. Arcuk és bőrük azonban nélkülöz mindent, mit felvilági szemeink megszokhattak. Legtöbbjük koponyája igen nyújtott, állkapcsuk keskeny, szemeik általában nagyok, kék vagy bíborszínűek. Füleik, nem lévén igazán szükségük hallásukra – mivel a korábban a Korcsoknál ismertetett *igazlátó* képességet a Valóvérűek teljes látótávolságukban alkalmazzák – vagy teljesen eltűntek, vagy átalakultak különleges igényeik szerint. Némelyikük fülkagylói elkeskenyedtek, s az elfekéhez hasonlatossá váltak, de a rajzolatok közt találunk olyan is, amelyen az ábrázolt lény fülei megszarusodtak és sisakká formálódva védték gazdájuk koponyáját.

A legzavarbaejtőbb testrészeik azonban mégis a csápjaik. A legtöbb Valóvérű hat vagy nyolc efféle, majd kétlábnyi testmagasságukhoz mérten hosszú, jó háromlábnyi, igen hajlékony és kifinomultan mozgékony végtaggal bír. Ezek a belülről finom porccal ízelt testrészek jó szolgálatot tehetnek gazdájuknak, mivel nem csak erős, de igen precíz szervekről beszélünk, amelyeket az aquir szimultán is mozgathat. Ami a leghihetetlenebb azonban, hogy ezek az alakzatok nem csak egyszerű testrészek, hanem egyfajta külön elmével is bírnak, s mintegy kisebb testvérként vesznek részt a lény döntéshozatalában, őrzik, gyámolítják gazdájukat, figyelnek helyette, ha amaz pihen, vagy épp más irányba fókuszál, sőt: saját hangképző és érzékszervekkel is bírnak. Hasonló képességekkel rendelkeznek, mint amiket bevezetőjében a Síkok Vándora említett saját páncélja kapcsán.

Amikor ezeket a sorokat papírra vetettem, akkor rémlett fel bennem, hogy talán ráhibáztam a megoldásra, s a sors a segítségemre sietett. Mind ez idáig nem tudtam elképzelni, hogyan lehet valaki képes szaporodni egy páncéllal, ahogy azt Thrak'soror korábban említi, most azonban megvilágosodtam. Ennek a Valóvérűnek a páncélja nem egy kristályba, örökfémbe álmodott remekmű, hanem egy korábban legyőzött, s kibelezett fajtársa, kinek teste és a végtagjai működőképesek maradtak a hihetetlen regenerációs képességeik, és a csápjaikban található idegek és a lélektorzó hathatós közreműködése miatt. A Síkok Vándora nem csak legyőzte, és kipreparálta, de elméjét is rabszolgasorba taszítva, örökre a csonkaság, a tudattalan létezés régióiba taszította ellenfelét.

A Valóvérűek legidősebbjei – akik közül a Főhierarcha csupán egy közös meggyezésük alapján uralkodó gyengébb bábszemély – más különleges testi jegyekkel is rendelkeznek. Az itteni aquirok közül egyedül ők azok, kik hihetetlen színorgiával bírnak. Jégkék, aranyszín, smaragdzöld és ordító lila foltok tarkítják testüket, s némelyikük bőrét szőr helyett pikkelyek borítják. Bomlott szépségüket megkoronázandó azonban rendelkeznek még egy különlegességgel is, amely csupán az aquirok



legnagyobbjainak kiváltsága. Személyes Aurájuk és testük oly mértékben fókuszálja a mágikus erőket, hogy ezek egyfajta alakjukat körülölelő, haloványezüstben, rianáskékben, fakólilában játszó fátylakként jelennek meg. Iszonytató mágikus akaratuknak megfelelően ezeket a lepleket természetesen mozgatni is képesek, hol szárnyakként, hol egyszerű végtagként, hol pajzsként alkalmazzák őket. Közös tulajdonságuk azonban, hogy bármiféle aktív használathoz az aquirnak óránként 1 Od pontot kell eltöltenie; illetve az, hogy ezek a fátylak csakis varázsfegyverekkel – a nem mágikus fegyverek az erők érintésétől ellobbannak, esetleg olvadt cseppekként hullanak szét –, vagy mágiával sebezhetők. Minden, az aquirt ért csapás – amelyet segítségükkel igyekszik hárítani a lény- 5 Sp-ként csökkenti 1 Op-val az od tartalékait, mivel szétzilálódik a fókuszált mágikus energia; az 5 Sp alatti sebzések azonban semmiféle hatást nem fejtenek ki. Ez a védelem egészen addig fennáll, míg az aquir ezt kívánja, vagy amíg rendelkezik még legalább egyetlen Od ponttal. Természetesen erői fogytán a lény is védtelen marad, s az esetlegesen nem hárított támadás már sebet ejt a fenevadon.

Természetesen a Fekete Hold kelte előtt a Valóvérűek nagyjai sem tűntek többnek aszott, páncélos öregembereknél, s a satnyább, mágikus forrásoktól elmart rokonaik – mint például a yamm-haikanok- még ennél is sorvadtabbak.

Ars poeticájuk az egymás elleni háborúskodásaikra is rányomja bélyegét, olykor, ha megküzdenek a kényelmesebb zugokért, egymás ellen ártó mágiát nem, csupán a „hőskorból" származó hagyományos eszközöket használnak. Így óvják vérük tartalékait, nem gyengítve magukat egy esetleg lopva támadó ellenfél ellenében, aki nevető harmadikként sújtana le rájuk.

Harcban a külvilági ellenfelekkel szemben is igen takarékosan bánnak ómágiájukkal, inkább különleges pengéikkel, csatabárdjaikkal igyekeznek ellenfelük fölé kerekedni. Nem elemük a rejtőzés, azonban a korok megtanították őket arra, hogy jobb lest vetni, tűnjék ellenfelük bármi csekélynek is. Így leggyakrabban a tér szövedékét torzító igéik mögé rejtekezve, vagy azok segítségével a felkészületlen ellenfélre rontva gyorsan igyekeznek eldönteni az összecsapásokat.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 55 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10/5
Kezdeményező Érték: 21
Támadó Érték: 34
Védő Érték: 82
Célzó Érték: 21
Sebzés: 1k6
Életerő pontok: 13
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrál ME: 16 + 52
Mentál ME: 16 + 52
Od: 52
Jellem: Halál

Erő:	12	**Karizma:**	14
Gyorsaság:	11	**Intelligencia:**	20
Ügyesség:	11	**Akaraterő:**	16
Állóképesség:	12	**Asztrál:**	16
Egészség:	13	**Érzékelés:**	10

Kategória: 15 (150 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – csap pár: 5 pont
- plusz sebzés – 3k6: 15 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- plusz érzékszerv – csápok: 5 pont
- ómágikus – nemesnyelv: 60 pont
- adomány: négyszeres: 30 pont

Mágia, harcmodor és különleges képességek:

I. Ezen aquirok látótávolságig ultralátással rendelkeznek.

II. Harcmodorát tekintve a Valóvérű, ha puszta kézzel küzd, karjaival körönként mindössze egyszer-egyszer támad, míg csápjaival kétszer-kétszer. Sebzése minden alkalommal 1k6 Sp.

III. A Valóvérű, ómágikus lény, s mint olyan képes odjait dinamikus és statikus odpajzsként felhasználni, valamint a hatalom nyelvének nemes dialektusát beszéli.



IV. Aurájuk bármiféle aktív használathoz az aquirnak óránként 1 Od-pontot kell eltöltenie; illetve az, hogy ezek a fátylak csakis varázsfegyverekkel – a nem mágikus fegyverek az erők érintésétől ellobbannak, esetleg olvadt cseppekként hullanak szét –, vagy mágiával sebezhetők. Minden, az aquirt ért csapás – amelyet segítségükkel igyekszik hárítani a lény – 5 Sp-ként csökkenti 1 Op-val az od tartalékait, mivel szétzilálódik a fókuszált mágikus energia; az 5 Sp alatti sebzések azonban semmiféle hatást nem fejtenek ki. Ez a védelem egészen addig fennáll, míg az aquir ezt kívánja, vagy amíg rendelkezik még legalább egyetlen Od ponttal. Természetesen erői fogytán a lény is védtelen marad, s az esetlegesen nem hárított támadás már sebet ejt a fenevadon.

Krán aquirjai

Már megint egy kissé előre kell, hogy szaladjak a történetben, mert sürget az időm. Amikor eljutottam Lar-Dorba, azt hittem, megmenekültem és a sok tudás, amit megszereztünk, amiért Ascaron és társai mind odavesztek, most már biztonságban van. Mindez azonban ábránd volt csupán. A félelem és a bizonyosság, hogy a fenevad nem veszett oda a kie-lyroni keresztútnál, egyre jobban gyötör. Látomásaim vannak fényes nappal, amelyeket az itteni varázstudók csupán különleges testi létezésem számlájára írnak, én azonban egyre jobban érzem, ahogy lassan elenyészem. A minap már azon is elgondolkodtam, hogy a könyvtármester elméjébe töltöm mágikus erőmmel mindazt, amit megtudtam, aztán szépen lefekszem és meghalok. Ezt egy gyenge pillanatomban Dalambert-tel a patkánnyal is megosztottam, aki azóta sem tágít mellőlem, hogy szellemem kilakoltattam aprócska testéből. Lehet, hogy megkedvelt. Lehet, hogy csak a sajtot és a szárított sonkát kedveli, amit mindig hozatok neki a szolgákkal. Egyre megy.

Egyszóval megosztottam ebbéli szándékomat az apró jószággal, aki okos gombszemével csak nézett, és két hátsó lábára emelkedve, mintha tanácstalanságát fejezné ki, széttárta a kezét. Aztán megjött a könyvtármester is, és nem tudom, mennyit hallott a beszédemből, amely ezüst valóm miatt olyan, mintha egy csengő és egy orgona koncertje lenne, de sokáig nem szólt. Már pont meg akartam szólítani, amikor megelőzte kérdésem. „Nem lehet, uram. Akkor az inkvizíció és mindenki más, akinek kényelmesebb lenne az efféle gondokat legalább egy emberöltőre félresöpörni, s a jelen eretnekeivel és szörnyeivel bíbelődni, biztos rám sütné a bélyeget, hogy vagy megháborodtam a beavatkozástól, vagy elveszett az emlékek egy része a bevésés alatt. Emiatt pedig zagyvaság és sületlenség az egész." Láttam a szemében, hogy fél, és láttam azt is, hogy igazat mond. „Persze megteheted nagyuram, ha így látod helyesnek. A magiszterek minden bizonnyal megtalálják a megoldást, hogy így is hasznunkra legyen a tudásod." Ezt mondta, majd elfordította a tekintetét, és a tekercseket kezdte rendezgetni, amiket a délután folyamán teleírtam. Elbocsátólag intettem felé, majd belekezdtem a most olvasott pár sor papírra vetésébe.

Így most el is jutottunk a jelenhez, amikor épp azt készülök lejegyezni, mit láttam és mit tapasztaltam, míg Ediomad déli lejtőitől az Elátkozott Vidék pereméig jutottunk. Sajnos emlékeim hiányosak az út első részéről, amikor lázasan hevertem a két vezeték ló közé kötözött hordágyon. Másfelől pedig be kell valljam, hogy később se igazán a tájjal foglalkoztam, hanem igyekeztem magam kipihenni, és felkészülni az újabb megerőltetésre, az aquir rúnák éjjeli böngészésére. Jóformán nem maradt meg más bennem, mint az a cápabőrhöz hasonló anyagba kötött fóliáns holt-eleven érintése, s a rángásai a belső síkokon, amikre ekkor figyeltem fel először. Igyekeztem kitudni a titkait, megmételyezte elmém annak a tudásnak az ígérete, mit lapjain rejtett eme elátkozott kötet. Tudni kívántam az aquirok és más ófajoknak titkait, meg akartam ismerni a világot, hogy uralhassam. Uralhassam, hogy enyéim élhessenek, hogy ne kelljen ismét ezreknek meghalni.

Ekkor még úgy hittem, ezek az én gondolataim; hát nagyot tévedtem.

Ekkor igyekeztem először átfutni a kráni aquirokról szóló részeket. A Birodalom titkait akartam megszerezni, kíváncsi voltam, mi hajtja őket, s miért nem rohanták még le világunkat. Végül megtudtam, bár nem volt sok köszönet az igazságban. Most pedig tudd meg te is olvasóm, csak előbb olvass a fajzatokról, amiket Krán aquirjaiként és a csinálmányaikként ismerünk.



Kir-siss

A Kráni-hegység mélyén, az örök sötétség birodalmában él ez a kevesek által ismert faj. A Síkok Vándora, Thrak'soror is csak, mint egy hasznos szolgafaj egyikéről emlékezik meg a kötetben, külön kiemelve hasznosságukat, mivel gyakran szolgálnak varázstárgyak elkészítésének alapjául.

Egykoron, fajtájuk eleit a Terdt Tanács parancsára alkották meg afféle töltelék, határőr lénynek a Harmadkorban; azóta a kir-sissek a nemes aquirok szolgáiként, az aquir területek közrangú harcosaiként tevékenykednek és sokasodnak. Petéiket bármely nedves helyen lerakva szaporodni is képesek ebben a lárvaállapotukban.

Féregszerű, színeváltó testük teljesen csupasz és nedves, homlokukba égetve uruk bélyegét hordják. Mezítelen, félig áttetsző bőrük alatt megfigyelhetők sötétebb belső szerveik, ahogy mi magunk is szemrevételezhetjük egy cserebogár pajor belsőségeit, ha elég közelről figyeljük meg. Orsószerű testük elülső részén két kar helyezkedik el.

A kir-sissek tökéletesen vakok, azonban ez nem akadályozza őket a teljes sötétség honában. Igen kifinomult hallásuk ellenére nem visszhangokkal tájékozódnak, – hisz az csak leleplezné őket ellenfeleik előtt – hanem a légmozgás apró változásait figyelik nedves bőrük pórusain keresztül; illetve emberi testméretükhöz képest igen hosszú karjaikon ülő porcos ujjaikal tapogatják végig a sziklafalakat. Ujjaik és tenyerük jellegzetessége, hogy nemcsak tapintanak, de ízlelnek is velük. A szaglásuk is igen fejlett, erre a célra teljes testfelületüket alkalmazzák, mintegy ízlelgetik a levegőt. Egymás közötti üzenetváltásaikat is az illatok útján intézik; ha támadás éri őket, vagy társaikat hívják édeskés, erős illatot választanak ki. Így aztán, ha bárki is megöl közülük egyet, bizton számíthat rá, hogy a többiek kiszagolják és követik, menjen bármerre is a föld alatti útvesztőben.

A kir-sissek általában, ha lehetőségük adódik rá, kitérnek az első összecsapások elől, és négykézlábra ereszkedve féregként tekeregve a sziklapadlózaton igyekeznek menekülni, és figyelmeztetni társaikat.

Lárva alakjukban nem képesek hatalomigéik használatára, csupán egyfajta őrjítő éneket zengenek folyamatosan. Daluk egyfajta asztrális hatalomige, másik típusában pedig hang alapú varázslat – értelemszerűen a dal két típusa közül egyik sem hat fajtársaikra, hacsak szándékosan nem ez a céljuk.

Különleges mágikus képességét kihasználva a kir-siss hangos, hívogató énekét zengi, amikor behatolót érzékel területen; erre folyamatosan képes. A dallal nemcsak megtámadja a behatolókat, de társai figyelmét is felhívja a közeledőkre, s ha már legalább hárman-négyen összegyűltek, akkor fordulnak szembe támadóikkal. Az énekük második típusával, a hatalomigével a lélek második rétegét, a *felszínt* támadják.

A dal ellen – amíg a célpontok nem kerülnek a kir-siss látótávolságába – védekezni lehet a fül egyszerű bedugaszolásával vagy bármely varázslattal, amely elnyomja vagy semlegesíti a dal hangját.

A kir-sisseknek azonban létezik egy másik alakja is, amelyet a lárvák majd ezredévnyi fejlődés után bebábozódva érnek el. Természetesen ez igen ritka esemény, mivel a kir-sisseknek igen sok természetes ellensége van, illetve az aquir nagyurak is vigyáznak arra, hogy ez a folyamat ne mehessen végbe – többek közt ezt a célt szolgálja a fejükbe égetett mentálbillog.

Azonban, ha a kir-sissek valamelyikének mégis csak sikerül valamelyik petéjét rejtve leraknia, akkor kialakulhat egy a nemesek által nem ismert kolónia. Ezeknek tagjai pedig bebábozódva Valóvérűekké változnak alig pár évnyi bábállapot után. Ez egy igen furcsa jelenség, azonban okai azonnal világossá válnak, ha megismerjük a kir-sissek teremtésének körülményeit. A Valóvérűek saját vérükből és néhány gyermekük testének felhasználásával alkották meg ezt az új szolgafajt. Emiatt a kir-sissek kifejlett állapotukban sem bírnak a Valóvérűek mentális képességeivel, csakis statikus odpajzsuk és fizikai képességeik teszik igen veszedelmessé őket.

A kifejlődési folyamat elkerülése végett a nemes aquirok folyamatosan járőröztetik más szolgáikat, hogy elkerüljék az efféle dúvad kifejlődését.

A kalandozók számára egy kir-siss majdnem embernyi bábjának a megszerzése igen komoly előnyökkel is járhat, mivel a báb belsejében csepp-folyósan található lény testében az odszervecskék is rögzítetlen állapotban találhatóak meg. Ha a

báb nedvét megitatják bármely élőlénnyel, akkor egy aquir korcsot képeznek belőle a testébe épülő odszervecskék miatt. A folyamat nem visszafordítható, és az alany Ép-inek megfelelő számú Op-val dúsítja a lény Személyes Auráját. Ez igen kecsegtetően hangzik, azonban a lényeket kialakító aquir mágiának köszönhetően az odszervek igen komoly átalakító képességgel bírnak, s lassan beszivárogva az őket elemésztő test által hordozott lélek magjába, megváltoztatják magát a testet is. A folyamat alig egy holdhónap alatt végbemegy, s ez idő alatt egy fent említett Valóvérű-dúvad jön létre, mialatt az eredeti lény személyisége kilúgozódik, s vérengző fenevaddá változik. A folyamatnak rövidebb-hosszabb ideig gátat lehet vetni megfelelően erős, a lélekmagra ható asztrál- vagy mentálmágiával. Ez azonban csakis időleges megoldás lehet.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k10/2
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 70 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 41
Védő Érték: 88
Célzó Érték: 29
Sebzés: 1k6
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrál ME: 13 + 15
Mentál ME: 13 + 15
Od: 15
Jellem: Káosz, Halál

Erő:	13	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	15	**Asztrál:**	13
Egészség:	15	**Érzékelés:**	15

Kategória: 6 (60 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- ómágikus: 20 pont
- plusz érzékszerv – tapintás: 5 pont
- plusz érzékszerv – szaglás: 5 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A kir-sissek hívogató dala, amellyel igyekeznek magukhoz csalni társaikat, megegyezik a Bárdmágia körébe tartozó Hangorkán (ÚTK 245. oldal) nevű varázslattal. E képesség használata 1 Op-jukba kerül.

II. A daluk második használatával képesek komolyabb, 2k6 Fp fájdalmat okozni körönként – ez semmiféleképpen nem okoz Ép-vesztést. Az Fp-k elfogytával a sebzés nem Ép-ként, hanem az Asztrál Tulajdonság maradandó csökkenéseként jelentkezik, és a célpont megőrül vagy meghal. Ezen képességüket egy Op-ért képesek megidézni, ám fenntarthatják, ameddig csak akarják, vagy szükségesnek ítélik.

III. A kir-sissek bár ómágikus lények, mégsem képesek aktívan használni odjaikat, ez azt jelenti, csakis statikus odpajzsként használhatják fel azokat.

Fejlődés:

A kir-sissek szintenként elkölthető KAP-jaikat általában Fp-ik vagy Harcértékeik növelésére használják fel. Bár tanulni és fejlődni képesek, mégsem sajátíthatnak el képzettségeket vagy mágiát, ahogyan az aquir nyelv dialektusait sem.

Gho-ragg

A legismertebb kisaquir faj, számukat egész Yneven öt-tízezer főre becsülik.

A kifejlett gho-ragg egy igen magas és erőteljes barbár harcosra hasonlít, azonban bőre szürke, szeme pedig rőt vörös, hollófekete haját a törzseik szokása szerint férfivá avatása után sosem vágja. Az embernépek barbárjaiéra emlékeztet életvitelük is, ám azoknál jóval veszedelemesebb, intelligensebb bestiák.

Általában két-háromszáz fős törzsekben élnek, valamely nemes aquir szolgálatában; főleg sötételfek és moss-quinnek birtokain tűnnek fel. Nem tudni, honnan származnak, mint ahogy azt sem, korábban hogyan szaporodtak, de fajuknak



évezredek óta csakis férfitagjai vannak. Régebben elf, manapság ember nőket rabolnak fajuk fenntartása érdekében; a megtermékenyített asszony minden esetben tisztavérű fiúgyermeket hoz a világra; bár inkább úgy kellene mondanunk, hogy a gyermek jön a világra, a szó szoros értelmében. Az idő elérkeztével ugyanis az emberinél jóval nagyobb gyermek egyszerűen kirepeszti anyja hasát, ha mégsem, a gho-raggok vágják ki. A magzatot kihordó nő belehal a szülésbe: ha nem a gyermek, akkor a törzsbéliek végeznek vele.

Törzseikkel általában a felszínhez közeli barlangokban élnek, mivel egyáltalán nem zavarja őket a napfény. A föld alatti teljes sötétségben infralátásukkal tájékozódnak..

Önálló közösségeket képtelenek alkotni, mivel csak a harchoz értenek, s mással nem is hajlandóak törődni. A harcnak élnek, ez tölti ki mindennapjaikat, folyamatosan katonaként szolgálják urukat. Thrak'soror bizonyítékot nem talált ugyan e feltevésére, de gho-raggok ezen tulajdonságában a látja annak jelét, hogy a kir-sissekhez hasonlóan ezt a fajt is a Terdt Tanács parancsára célzatosan teremthették meg.

Egyetlen hátrányuk csupán, hogy a fegyelem nem erősségük, s a csatamezőn hajlamosak egyénieskedni, s nehezen viselik az alakzatharcot, a személyes dicsőséget üldözik.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: ember méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 80 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 52
Védő Érték: 92
Célzó Érték: 29
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 30
Asztrál ME: 13 + 36
Mentál ME: 13 + 36
Od: 36
Jellem: Káosz

Erő:	20	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	16	**Intelligencia:**	14
Ügyesség:	16	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	17	**Asztrál:**	13
Egészség:	18	**Érzékelés:**	13

Kategória: 10 (95 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 40 pont
- ómágikus – köznyelv: 40 pont
- adomány – dupla: 10 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont

Mágia, harcmodor és különleges képességek:

I. A gho-raggok ómágikus teremtmények, és mint ilyenek jelentős odtartalékokkal rendelkeznek. Ezt nem csak statikus, de dinamikus odpajzsként képesek használni, valamint köznyelven beszélik a teremtés nyelvét is.

Fejlődés:

A gho-raggok szintenkénti KAP-jaikból főleg HM-eikre, valamint harci képzettségeikre áldoznak.

Sa-quad

Ennek a nemes aquir fajnak a létezéséről először Thrak'soror Krónikás-tanújából értesülhetett a világ. A sa-quadok Ranagol egyik sötét angyalának, a kaotikus élet urának, Methának az elvakult hívei, s mint ilyenek a Síkok Vándora szerint nem nemes aquirok, csak egy ősaquir igen jól sikerült kísérletei, semmi többek.

Ezt látszik alátámasztani az a tény is, hogy a Krónikás-tanú feljegyzései alapján a sa-quadok afféle prófétái uruknak. Mivel jóval többek egyszerű halandóknál, Metha pedig kevesebb „igazi" istennél, közelebbi a kapcsolatuk, mint más vallások papjainak és isteneinek. Leginkább egyfajta igen közeli szerafista kapcsolatra jellemző jegyek fedezhetőek fel az alkotójuk és teremtményei viszonyában. A saquadok hatalomigéikkel befolyást nyerhetnek a kaotikus élet felett. A Káoszt képesek felruházni az élet, az élőt pedig a Káosz jegyeivel.

Külsejük szokatlan az Ynevet benépesítő más humanoidokhoz képest. Éppúgy elfszabásúak, mint az értelmes fajok legtöbbje: fejjel, törzzsel és négy

végtaggal rendelkeznek, de míg más teremtmények csontváza belül, a hús, és az izmok alatt rejtőzik, náluk pont fordítva: a kemény, szelvényezett lemezekből álló váz kívülről borítja a mozgató izmokat és a belső szerveket. Olyanok akár egy bogár, külső vázukon belül már semmiféle merevítés, csont sincsen – anélkül szétfolynának, akár egy túlérett gyümölcs. A gyanútlan szemlélő számára messziről leginkább csontszínű páncélos lovagnak látszanak. Érzékelésük is testükhöz hasonlóan furcsa: teljes látótávolságban rendelkeznek az ultralátás képességével, illetve látják az életerőt.

A sa-quadok – más nemes aquirokkal ellentétben – csoportokban élnek és alkotnak. Az „istenük" által rájuk rótt feladat fűzi őket össze. Igyekszenek kiterjeszteni befolyását mindenre, ami él. Mindent eltorzítanak, megváltoztatnak hatalomigéikkel, keresik a tökéletes lényt, a tökéletes fegyvert örök háborújukhoz, amelyet uruk nevében minden teremtett lény ellen folytatnak Satralis világán.

Furcsamód azonban nem az élet elpusztítására, hanem uralására törekszenek. Hatalomigéik az Anyag szféráját ölelik fel csupán, s azon belül is csak az élő anyagokra képesek hatást gyakorolni. Alkotnak és teremtenek, a befogott fajok egyedeit egymást között keresztezik, s igyekeznek minél hatékonyabb pusztító gépezeteket, gyilkos növényeket létrehozni belőlük. Afféle káoslényeket teremtenek, iszonytató kórságokat szabadítanak el, melyek megváltoztatnak minden élőt.

Thrak'soror forrásai a Birodalmi Emlékezetre hivatkozva állítják, hogy tevékenységük miatt a belső tartományokból Shackallor kitiltotta őket. Sőt, a fajtájuk ellen még irtó hadjáratot is elrendelt, azonban a kirendelt birodalmi osztagoknak nyoma veszett.

A sa-quadok jelenlegi száma a komolyabb üldöztetésük után is a becslések szerint 400-500 főre tehető. Akit megfertőztek a Káosszal, előbb-utóbb odáig torzul, hogy fanatikus követőjükké válik, vagy maga is meghal, hogy hamarost új életre keljen más és más lények végtagja, karja lába, vagy bármely más testrészeként. Barlangjaikban sok efféle mármár felismerhetetlen teremtménnyel találkozhat a bátor betolakodó.

Az ilyen menedékeikben – amelyet torz ónyelvükön csak bölcsőként emlegetnek – mindenütt Metha kézjegyét látni: a falakat torz, organikus váladék és hús borítja – ez az általuk létrehozott „valami"elősegíti a kultikus tevékenységüket: élettel és erővel ruházza fel a megalkotott teremtményeket. Általában maga Metha lényegíti át jelenlétével ezeket az élő barlangokat, s maga juttat a neki áldozott lelkek és vér irdatlan folyóiból apróbb patakokat gyermekeinek.

Ezek a barlangok valóban élnek, és több különleges képességgel is bírnak. Metha jóvoltából a húsfalak ereiben vér csörgedezik, amelyet od lényegít át. A teljes menedékrendszer úgy működik, mintha Metha belsejében járnának a behatolók, s a bölcső nagyságától függően 10-50 Hatásszintnyi Dinamikus odpajzzsal bír. A védelem egy esetleges támadás esetén óránként 5 Hatásszinttel regenerálja magát.

Thrak'soror leírása szerint az egyik, Belső-Krán határán álló szentély még ennél is iszonyatosabb védelemmel bír, amely még a Valóvérű odpajzsait is pillanatok alatt elemésztette, amikor az idő igéivel egyszerűen a bölcső megalkotása előtti időből a már álló épület idejébe, s így annak belsejébe jutatta magát. Jegyzetei szerint ez a főtemplom lehet maga Káosz-Metha fizikai valója, s ekképpen egy kisebb isten teste, amely mérföldek során át húzódik a sziklák alatt.

A sa-quadok szokatlan testfelépítésükből adódóan sokkal ellenállóbbak a fizikai behatásokkal szemben, mint más humanoidok.

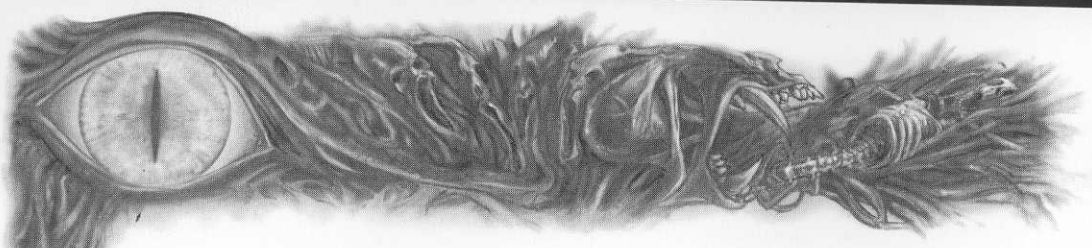
Ezekkel az aquir népekkel szót érteni képtelenség. Mindenre és mindenkire úgy tekintenek, mintha uruknak szánt ajándék volna, és minél hamarabb igyekeznek valamely bölcső húsoltárán feláldozni, hogy Metha jóvoltából és igéik segítségével feltámadhasson.

Előszeretettel rabolnak el és véreztetnek ki magasabb rangú idegeneket, a Birodalom vagy más vidékek nagyjait, hogy amazok új életet nyerjenek oltáraikon. Persze ezeket a szerencsétleneket nem tartják maguk mellett, hanem kialakítanak egy kisebb, rejtett bölcsőnek tűnő menedéket, ahonnét elragadhatják az áldozatot a megmentésükre induló harcosok. Hazatérve az elrabolt főrang általában rettenetes húsbarlangról számol be, amelyben épp feláldozni készültek őt, s a megmentői meg is esküsznek erre, hiszen a bölcső a saját húsából vétetett förtelmekkel igyekezett útját állni a mentőcsapatnak. Az átkos ajándék néha csak évekkel

később kel életre az elrabolt testében, s egyfajta bűvragályként terjed el az adott településen, és leginkább a veszettséghez hasonlatos őrjöngésbe lovalja áldozatait, míg Káosz-Metha lovagjai meg nem érkeznek, hogy új értelmet adjanak az öldöklésnek.

Thrak'soror arról is megemlékezik, hogy az elmúlt ötszáz esztendőben Kránon belül megjelentek a bölcsőkből előkapaszkodó fenevadak között értelmes, emberi lényekhez mindenben hasonló alakok is, akik Káosz-Metha nevében gyógyítva, az embernépek kiemelkedettségét hirdetve járják a vidéket. Ezek a sarjak – mert csupán az adott bölcső önálló mozgásra képes nyúlványairól van szó – iszonytató mágikus erővel bírnak. Igaz, fizikai valójuk értékei megegyeznek egy egyszerű emberével, azonban testükben od rejtőzik, amelyet mágikus erőkre váltanak, s gyógyításra használnak, természetesen az áldás mellőzésével. Ezek a sarjak minden esetben emlékeiket vesztett emberek, akiknek lelkét egyszer valamikor





feláldozták Metha egyik oltárán, s így nyertek új fizikai valót. Emlékeik elvesztek ugyan, azonban képzettségeiket megőrizték, s mivel korábban is kiemelkedettek voltak, hát most is hamar magasra emelkednek. A rontás rajtuk néha generációkon át egyáltalán nem jelentkezik, sőt Metha vallásának egy emberközelibb, a mindent legyőző, alkalmazkodó élet egyfajta ranagolita tanítását hirdetik. Teljesen normális gyermekeket nemzenek vagy szülnek és növelik személyes hatalmuk egészen azon Vörös Holdkeltéig, amikor uruk magához szólítja őket. Ilyenkor egyetlen éjszaka leforgása alatt változik át menthetetlenül a gyógyítások minden alanya vagyis a sarjak leszármazottai, akiknek testéből csontkinövések fejlődnek, s testük komoly átalakulásba kezd. Ekkor iszonytató éhség lesz rajtuk úrrá, amit csak az élő hús és a vér csillapíthat. Öldöklésük közepette emésztik el a várost, az országot, ahol megtelepedtek, hogy többnapnyi vérengzés után már csak a teljesen átalakult saquadok járják az utcákat, s igyekeznek átalakítani a települést uruk legújabb bölcsőjévé. Thrak'soror e folyamatban az ébredező Káosz-Metha kihívását látja a Tizenhármak ellenében.

Abban az esetben, ha a város „megtérítése" megtörtént, a sebesülteket Káosz-Metha sarjai már maguk, uruk nevében nyíltan gyógyítják, felkészítendő őket, hogy követhessék a hamarosan megérkező csontlovagokat a következő megtérítendő település felé. Varázslataikat ilyenkor látványos túlburjánzás kíséri, gyógyításuk nyomán az élő szervezet eltorzul: rosszindulatú daganatok fészkelik belé magukat, korcs szervek, végtagok nőnek. Nehéz lenne pontosan meghatározni, mikor mi történik – ez viszont nem is cél, hiszen a Káosz megrendszabályozhatatlan –, ezért a KM-re bízzuk, hogy a varázslatok miként torzulnak. Nem szabad azonban elfeledni, hogy Metha nem a Káosz, hanem a kaotikus élet ura, azaz nem maga a varázslat kiszámíthatatlan, hanem a változás, amiket az élő szervezetben okoz.

Az ilyen romláshordákat általában a birodalmi, vagy consulari hadak fékezik meg és égetik hamuvá legtöbbször, ha sikerül...

Ha harcra kerül a sor, a csontlovagok hatalomigéikkel nem megsebezni, hanem átalakítani igyekeznek ellenfeleiket, izmaikat elfolyatni, csontjaikat, ízületeiket összenöveszteni. Egy adott végtag teljes bénulását okozó átalakításához a végtagról lesebezhető összes Ép mennyiségének megfelelő Erősítésű hatalomszó szükséges.

Másfelől a sa-quadok önmagukat teszik erősebbé hatalomigéik segítségével, előszeretettel alkalmazzák a Sarjpáncél hatalomigéit (lásd a 85. oldalon). Fegyvereiket is ilyen módon bűvölik elő; csontpengékkel és buzogányokkal hadakoznak, amelyek sebzése és méretkategóriája megegyezik a lovagkardhoz, illetve a kétkezes buzogányhoz hasonló fegyverekével, azonban a fegyvertelen harcértékkel forgatják őket, mintha a karjuk egy része volna. Ez általában igaz is. Nem ritka az sem, ha pajzsot vagy hasonló készséget növesztenek bal karjukon, ennek plusz VÉ-je érvényesül esetükben, s a fegyver nélküli harcértéket növeli meg 35 ponttal.

Legyőzetésükkor testük egyetlen szilárd része, a külső héjuk alkalmas bárminemű amulett készítésére, bár a hősök gyakran magukkal viszik „fegyvereiket" és „pajzsaikat" is. Ilyen esetekben – ha megfelelő mennyiségű vérrel öntözik meg őket – ezek a trófeák maguktól is életre kelhetnek, és ekkor 5 Op-nyi Statikus odpajzsot emelnek, míg szét nem verik őket. A trófeáknak minden harcértékük egy normál fegyverének, illetve acélpajzsénak felel meg, s Ép-iket úgy veszítik el, hogy minden elveszett 20 STP-ként kell levonni 1 Ép-t. Azonban az ilyen „élő" fegyverek esetében mindig számolni kell Káosz-Metha áldásával, azaz a fertőzéssel, amely igen könnyen felüti a fejét egy-egy csata után, amennyiben hordozója megsérül.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 60 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyvertől függ
Kezdeményező Érték: 25
Támadó Érték: 39
Védő Érték: 84
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6 vagy fegyvertől függ
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 29

Asztrál ME: 14 + 15
Mentál ME: 14 + 15
Od: 15
Jellem: Káosz, Élet

Erő:	15	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	12	**Intelligencia:**	15
Ügyesség:	12	**Akaraterő:**	14
Állóképesség:	15	**Asztrál:**	14
Egészség:	15	**Érzékelés:**	13

Kategória: 12 (120 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz védelem – SFÉ 10: 30 pont
- ómágikus – nemesnyelv: 60 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A páncéljuknak köszönhetően a sa-quadok légnyomással, lökéssel, robbanással sebző varázslatok és a fizikai hatások ellenében odpajzsuk mellett 10-es SFÉ-vel bírnak. Külső héjuk a páncélokhoz hasonlóan rongálódik, azaz túlütés esetén 20 Sp sebzés után 1 SFÉ-t is veszít.

II. E lények által terjesztett fertőzés ellen –2 módosítóval dobhat Egészségpróbát az áldozat; ha a próba sikeres, akkor a következő komolyabb (Ép) sérülésig nem kell megismételni a próbát, illetve akkor sem, ha elhagyja a fertőzött területet, s megtisztálkodik. Amennyiben próbája sikertelen volt, úgy az áldozat menthetetlen és csak idő kérdése, mikor kezd fékevesztett tombolásba.

III. Metha bölcsőiből elszármazott térítők testében Ép-ik számának megfelelő od rejtőzik, amelyet 1 Op – 10 Mp arányban váltanak mágikus erőre, s a Gyógyítás fohásznál leírtak szerint az ott feltüntetett Kegy pont értékeknek megfelelő Mp-ért gyógyítanak, természetesen az áldás mellőzésével.

Fejlődés:

Szinteknént eloszthatő KAP-jaikat a sa-quadok általában harcértékeikre vagy Fp-ik növelésére költik, ám nem ritka, hogy harci képzettségeiket fejlesztik belőle.

Shi-kris

Elterjedt kisaquir fajta, tízezernél is több egyede él szerte Kránban. A Harmadkor hajnalán még önálló kasztokat alkottak a nemes aquirok szolgálatában. Léteztek színjátszó-bőreváltó rabszolgák, akik aquir moralitásjátékokat és drámákat adtak elő, miközben saját odpajzsaikat önként leengedve kénytelen-kelletlen viselték el uraik hatalomigéinek történetformáló erejét, míg más kasztjaik az aquir sereg állatok alakját magára öltő felderítői, illetve orgyilkosai voltak. A Sárkányszövetség létrejöttével fajtájuknak azonban bealkonyult, mivel a Sárkányurak az Idő igéivel átkozták meg és döntötték romlásba egész fajukat. Emiatt furcsamód csakis a rabszolgák – uraik védelmének köszönhetően – vészelték át az évezredeket, s tenyésznek ma is Krán-szerte.

Színészrabszolgaként azonban komoly hatalom birtokába is jutottak: a drámák előadásának élvezetét erősen rontotta volna, ha uraiknak valamiféle torz dialektusban adják elő a nagyok megalkotta műveket, így megtanították szolgáiknak a nemes nyelv használatát, s csupán az Idő és a Síkok titkai maradtak rejtve előlük.

Sikerük záloga, hogy képesek teljesen elnyomni odpajzsaik önkéntelen védelmét, illetve akár lelkiekben is hasonulni az általuk formázott célponthoz, így fajtájuk túlélésének egyetlen útja a színészet. Nem egy kolóniájuk magát más faj egyedeinek álcázva tenyészik egyes nagyobb hatalmú aquirok vagy más népek, esetleg utódfajok birtokolta területen. Általában három, esetleg tíz egyedük alkot egyetlen kolóniát valamely más faj soraiba beépülve, gyakran a vezetők szerepét betöltve a településen vagy csoporton belül. Mivel alakváltók, a szaporodás sem jelent problémát számukra, azonban általában legalább kétszer annyi nőstény alakot magára öltő alakváltó található egy csapatban, mint amennyi hímnemű.

A napjainkban élő shi-krisek mindegyike tökéletes alakváltó: nemcsak képes felvenni mások alakját, bizonyos mértékig mentálisan és asztrálisan is azonosul vele. Ez annyit jelent, hogy élethűen utánozza célpontja érzelmeit és gondolkodásmódját.

Az alakváltó emlékeket, tudást is képes magába szívni, ekkor azonban asztrális és mentális hatalom-

szavait kell bevetnie, és az Érzékelés igéihez folyamodni. Ezt minden esetben a Rejtés igéivel köti össze, és ha kell, több alkalommal hajtja végre, hogy ne hívja fel magára a figyelmet.

Ha a támadás sikeres, akkor a shi-kris birtokába jut a célpont szaktudásának, emlékeinek, tudományos és egyéb elméleti jellegű képzettségeinek (pszinek, mágiának, harcértékeinek nem). Mindezt, ha a shi-kris úgy kívánja, ki is törölheti áldozata elméjéből hatalomigéivel.

Az alakváltó eredeti alakjában humanoid – jelenleg létező vérvonalai csak ilyen lényeket képesek utánozni –, magasabb, vékonyabb alkatú, még egy elfnél is. Szürkésbarna bőrét, akárha különös rúnák lennének, keskeny, fekete vonalak hálózzák be; Thrak'soror szerint ezen életvonalak mentén található a legtöbb odszervecske a szervezetükben.

Egy shi-kris egyszerre egy lénnyel tud azonosulni, annak tudását csak átváltozott alakban képes használni. Ez lelki kiépülésük különlegessége miatt van így, hatalomszavaik nyomán mintegy megkettőződnek a saját lelkük megfelelő rétegei. Ez az oka annak, hogy különböző érzékelőmágiákkal is csak akkor fedezhető fel egy másvalaki alakjában rejtőző shi-kris, ha a lélekmagjukat figyelik meg kutatómágiákkal, vagy ha az alakváltónak nem volt elég ideje vagy hatalma megfelelően átalakulni lelkében is.

Ha új lény formáját és személyiségét ölti magára, az előzőt elveszíti, mivel lelke egyszerre csak egy állélek megtartására képes.

A nemes aquirok napjainkban is szolgának használják a faj el nem rejtőzött példányait, és a legalantasabb munkákat is velük végeztetik. Ezek a szerencsétlenek az évezrednyi szolgaság miatt legtöbbször komolyan gyűlölik uraikat, s ha tehetik, elárulják őket vagy elmenekülnek tőlük.

A shi-krisek gyakorta szövetkeznek – természetesen valaki más alakjában – korábbi uraik vagy a kolóniáikat fenyegető más hatalmak ellenében akár az utódfajok gyermekeivel is. Az elmúlt ezer esztendőben pedig a Shackallor vezette Tizenhármak Birodalmába igyekeztek beépülni a birodalmi seregek, illetve a Birodalmi Fejvadászklán szolgálatában. Thrak'soror Krónikás-tanújában arról is megemlékezik, hogy a *Shien-gorr klán* megalapításáról is ezek az önkéntes kémek hoztak híreket a Birodalom nagyjainak.

Ha valamiképp mégis megszorítanák ezeket a rejtőzőművészeket, akkor a Sarjpáncél és a Tér igéinek segítségével igyekeznek elmenekülni; a túlélést sokkal többre tartják a hősiességnél.

Abban az esetben, ha valami módon sikerül elpusztítani egy shi-krist, akkor legyőzője különleges trófea birtokába juthat; a shi-kris lenyúzott bőre korábbi gazdája hiányában önkéntelenül is folytatja folyamatos alakváltását, és igyekszik a környezet színéhez és mintázatához idomulni. Egy efféle köpeny +70% rejtőzést ad, mivel nemcsak a környezet színét, de az adott felület felszínének tapintását is képes tökéletesen leutánozni. Az alakváltó szakszerű megnyúzásához azonban ismerni kell e faj élettanát legalább 3. fokon. A köpenynek – ha a testet borító bőr nagyját felhasználják hozzá – 10 Ép-nyi tartaléka és ennek megfelelő Op-ja van, amely Statikus odpajzsot alkot.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k10
Termet: közepes méretű
Sebesség:
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 38
Védő Érték: 88
Célzó Érték: 29
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 27
Asztrál ME: 13 + 16
Mentál ME: 13 + 16
Od: 16
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pontok:

Erő:	12	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	13	**Intelligencia:**	15
Ügyesség:	13	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	14	**Asztrál:**	13
Egészség:	16	**Érzékelés:**	16



Kategória: 12 (115 pont)

- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- ómágikus – nemes nyelv: 60 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- alakváltó képesség: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A shi-krisek ómágikus lények, ennek megfelelően képesek aktívan használni Od pontjaikat; s hatalmuk megidézéséhez a nemes nyelv dialektusában szólalnak meg.

II. Egy shi-kriss bármilyen elfszabású, közepes méretű személy vagy élőlény alakjának lemásolására képes, emellett bizonyos mértékig mentálisan és asztrálisan is azonosulhat vele. Ez annyit jelent, hogy élethűen utánozza célpontja érzelmeit és gondolkodásmódját. Mindössze meg kell érintenie az illetőt, ezután az azonosulás 1 perc (6 kör) alatt lezajlik. Ehhez hatalomigéit alkalmazza; az átalakulás 15 E-t igényel az Anyag szféra hatalomigéiből.

III. Az alakváltó emlékeket, tudást is képes magába szívni, ekkor azonban asztrális és mentális hatalomszavait kell bevetnie, és az Érzékelés igéihez folyamodni. Ezt minden esetben a Rejtés igéivel igyekszik leplezni. Valaki teljes lelki lemásolásához minden lélekréteg kapcsán egy 1 E-s hatalomigét kell megidéznie; külön az asztrál- és mentáltest esetében.

IV. Érzékelésük teljesen az elfszabásúakéhoz hasonló, azonban 100 lábig ultralátással is rendelkeznek.

Fejlődés:

A shi-krisek szintenként elkölthető KAP-jaikat általában nem Fp-ik vagy Harcértékeik növelésére használják fel, hanem a túlélésükhöz és rejtőzködésükhöz szükséges képzettségekre kötik, mint például a Kultúra, Legendaismeret, de nem ritkák az olyan példányok sem, melyek remek orvgyilkosoká váltak az évek során.

Sötételf

A sötételfek népének tagjai egy ősi és igen hatalmas vérvonal utolsó leszármazottai. Nevüket az elfekhez való feltűnő hasonlóságuk miatt kapták. Ősi rokonságuk még történelmük hajnalára nyúlik vissza, erre utal a két faj közötti olthatatlan gyűlölet is, amelyet egymás iránt éreznek. Ez volt az első olvasat, amelyet még Ediomad hegyei közt a kódex lapjairól megfejtettem, ám később, mikor már több tudás és jel állt rendelkezésemre, egy sokkal sötétebb történet szálai bontakoztak ki: egy istenek közötti háború legendájáé.

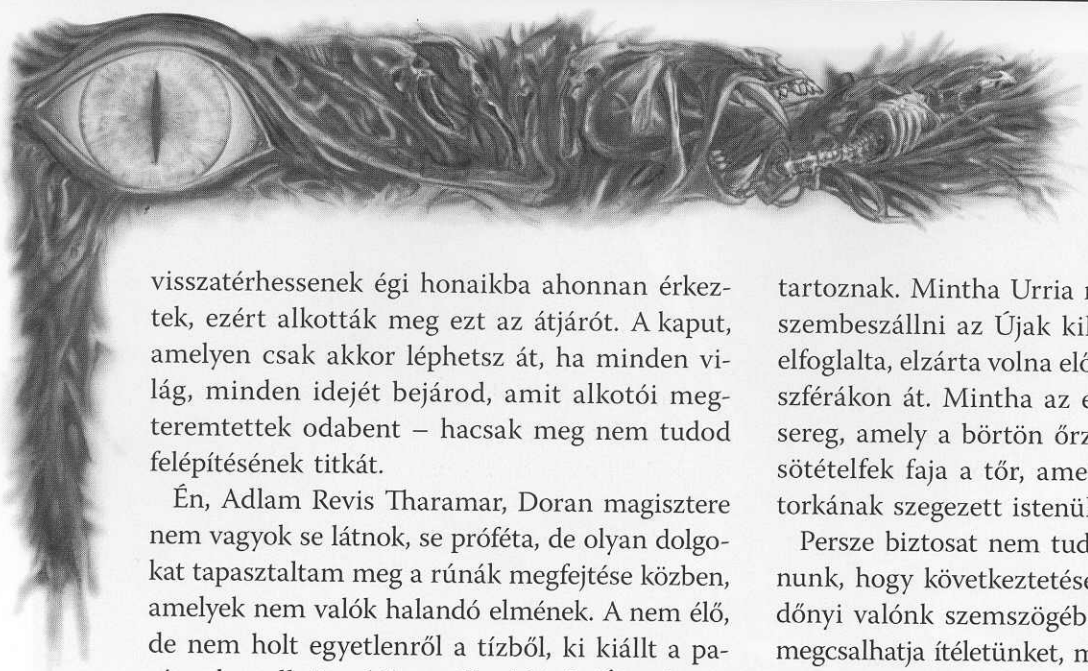
Thrak'soror nem fogalmaz nyíltan, mintha maga is tartana attól, hogy az ősi történelem szereplői megelevenednek, és titkaik megóvása érdekében maguk sújtják halálra. Néhány dolgot azonban kihüvelyezhetünk abból, amit a Krónikás-tanú lapjaiba égetett.

Először is, az elf népek – mert több vérvonaluk is létezik Satralison e feljegyzések szerint – közös, ősi istene, Urria nem e világ szülötte; nem a parányok vagy az Újak egyike, esetleg kreálmánya. Lehet, hogy az Elsőkkel rokon létező vagy más entitás, mindenesetre idősebb és hatalmasabb bárminél, amit a ma népei tisztelnek.

A fordításom azért pontatlan e tekintetben, mert az eredeti szöveg sem fogalmaz nyíltan és egyértelműen, amely a tíz ősi érkezőről, az Újakról beszél. Mintha maga Thrak'soror sem értette volna az eseményeket, vagy épp nem akarta volna továbbadni a tudást, mit a többiekkel szembeforduló egy entitásról megtudott.

Annyi bizonyos, hogy a korábbi szövegekkel egybevágóan a Kristályszférákat az Újak alkotásának tartja, s egyfajta mágikus védelemként emlegeti. Ennek a védműnek egy kapujaként – a kötetben ezúttal először – emlegeti az Ófát, az elfek mitikus ősi honát. Az értelem-érzelem rúnákba börtönzött emlékek szerint az Ófa nem valódi fa, hanem egyfajta tér-idő örvény volt egykoron, melynek ágai rejtett törpevilágok, törzse pedig maga az időfolyam lehetett. Olyasfajta csinálmány, amelyen keresztül korokon és világokon át tart az út, mire bárki is eljuthat az örvény forrásához, magára Satralisra. Azonban az Újak nem szándékoztak örökre bezárni magukat a Kristályszférák börtönébe, hogy idővel





visszatérhessenek égi honaikba ahonnan érkeztek, ezért alkották meg ezt az átjárót. A kaput, amelyen csak akkor léphetsz át, ha minden világ, minden idejét bejárod, amit alkotói megteremtettek odabent – hacsak meg nem tudod felépítésének titkát.

Én, Adlam Revis Tharamar, Doran magisztere nem vagyok se látnok, se próféta, de olyan dolgokat tapasztaltam meg a rúnák megfejtése közben, amelyek nem valók halandó elmének. A nem élő, de nem holt egyetlenről a tízből, ki kiállt a parányok mellett, s kilenc ellenfeléről. Úgy fest, e harc szabta meg planétánk történelmének múltját, s ennek árnyai rávetülnek a jövőre is. Urria ezt a történelmet akarta befolyásolni. A leírásból kitűnik, hogy nem hódítani vágyott, pedig hatalma meglett volna e tetthez, hisz kitudta az Ófa titkát. Ő inkább megegyezett az Újakkal, és népével nem háborút kezdett, hanem megtelepítette őket az útvesztőben, az Ófa ágai között, hogy vigyázzák a kaput.

Arról nem szólnak a rúnák, hogy mi volt Urria célja velük, annyi azonban bizonyos, hogy a sötételfek népe a külső világból érkezett. Megviselte őket a síkok és idők közti vándorlás, és mágikus tartalékaik kimerülőben voltak. Teremtőjük, Urria azonban az Ófa energiáit – a kérge alatti hűs vizeket – adta gyermekeinek, hogy szomjukat oltsák. Az elfek népe azonban követte a rendelést, az újonnan jöttek ellen fordult, és vérüket vette.

A túlélők, akik elmenekültek, alig voltak maroknyian, de folytatták útjukat. Alászálltak a felszínre, az akkor még fák nélküli vidékre, ahol az Ófa árnyékában a parányok egykori városai és országai helyén sötét romok emelkedtek, és belefogtak harcukba. Pusztítani kezdték az aquirok fajait, rombolni mindent, mit alkottak. Azonban nem támadták meg az ónépek mindegyikét, mintha csak egyes csoportokra vadásztak volna. Ez igen szembetűnő, mivel manapság is csak egyes nemes aquirokat igyekeznek a nemlétbe taszítani, ha a kódexnek hinni lehet. Véleményem szerint a sötételfek népe mind a mai napig a parányokat védi azáltal, hogy pusztítja azokat az ősi fajokat, akik nem az Elsők alkotásai. Ezért például az Elsők teremtményeire, Thrak'soror fajtájára nem vadásznak, míg a mosquinnek népének tagjai kedvenc prédáik közé tartoznak. Mintha Urria maga nem akart volna szembeszállni az Újak kilenc tagjával, azonban elfoglalta, elzárta volna előlük a kiutat a Kristályszférákon át. Mintha az elfek népe lett volna a sereg, amely a börtön őrzésére rendeltetett, s a sötételfek faja a tőr, amelyet az ellenség népei torkának szegezett istenük.

Persze biztosat nem tudhatunk, és be kell látnunk, hogy következtetéseinket alig százesztendőnyi valónk szemszögéből vonjuk le. Ez pedig megcsalhatja ítéletünket, mivel e nép tagjai – hasonlóképp az ólfekhez – természetes úton halhatatlanok. Emiatt nem egy közülük maga is tagja lehetett a nagy vándorlásnak az Ófa világain át, s elejétől fogva részese a háborúnak. Azt azonban nem tudhatjuk, mi maradt meg emlékeik közt a korok távolából, mi változott azóta, vagy ifjaiknak mit tanítottak, és adtak tovább a történelmükből. Hisz mi magunk, emberek is hamisítjuk történelmünket, amelyet a győztesek írnak, akkor hát hogyan várhatnánk el másoktól, hogy ezt ne tegyék a sajátjukkal; főleg, ha maguk is részesei e történelemnek, s nem rég elporladt ősök miatt kell csupán szégyenkezniük.

A gondolatai mellé Thrak'soror egy rúnában egy emlékét is megörökítette, amint épp egy sárkányfiókra ront rá egy sötételf. A megjelenésük az emlék alapján valóban emlékeztet az óelfekére: testük vékony és magas, hajuk vakító fehér, szemük vörös, bőrük fényes fekete, akár az obszidián. A régi kyr források talán pont ezért említik őket gyakorta obszidiánelfekként. Vagy azért, mert a sötételf kifejezés nem írja le eléggé azt a különbséget, amit a kyr nyelv ily tökéletesen megragadott. Ezek az elfek nem a fény szülöttei, hanem a sötétség harcosai: vadászok. Azonban mégsem fakó árnyak, hanem vibráló, élettel teli, hatalmas teremtmények, akiknek minden mozdulata maga a tökély, s mosolyukban ott rejtekezik a világ összes titkának megfejtése.

Amikor Ascaron din Laerisnek megmutattam az egyik éjjeli pihenő alatt, mit végeztem a fordításokkal, mosolyogva olvasta a naplóm lapjainak margójára írt jegyzeteimet és kinevetett. Azt mondta, hogy belészerelmesedtem a képen látható sötételf nőbe, és látszik, hogy családot kellene alapítanom. Aztán megmutattam neki is az emlékrúnát, és ő is megértette, mire gondoltam.

A sötételfek a feljegyzések szerint általában fekete ruhákat viselnek, amelyeknek titokzatos anyaga könnyű és hajlékony akár a selyem, de erősebb a sodronyingnél is. Thrak'soror feljegyzései szerint a kir-sissek védőamulettnek kikészített bőréről van szó.

Hagyományos fegyvereik erősen emlékeztetnek a kráni fejvadászok sequorjára és mara-sequorjára – a hasonlóság nem véletlen. A kráni fejvadászok fegyverzete és harci technikáinak nagyobb része a Birodalmi Fejvadászklán repertoárjából származik, amely viszont Shackallor és a Fátylas Úrnő rokoni szálain keresztül a sötételfektől eredezteti fegyverzetének és tudományának nagy részét.

E földmélyi ragadozók életének szerves része a harc, pontosabban a létért való küzdelem, a „vadászat", mivel a legtöbb ősaquir és szolgáik kiirtandó dúvadnak tartja fajtájukat. Azonban ezek az „állatok" – ahogy a legtöbb hatalmasabb ófaj tagjai nyilatkoznak róluk – nem ártalamatlan ellenfelek, s főképp nem áldozatok. Legveszedelmesebb fegyverük a nevezetes aquir nyílpuska; az ebből kilőtt vesszőt egyes iratok szerint a halál mágikus esszenciája lényegíti át; akit megsebez, az általában menthetetlenül meghal. Ez azonban csak egy a sok apróság közül, amely csupán feltételezés és kitaláció. Thrak'soror – maga is egy olyan nép tagjaként, akik alkalmaznak efféle varázstárgyakat – igen egyszerűen fogalmazza meg e fegyver működését: ez a nyílpuska egy kir-siss csontjaiból faragott készség, amely a belőle kilőtt nyílvesszőt oddal telíti.

A fegyverzetük mellett a sötételfek mágiájának hatalma is igen tiszteletreméltó. A ónyelvek Nemes dialektusát beszélik; hatalommal bírnak az Anyag-, a Tér-, Sík- és az Asztrálszférák felett.

Életmódjukat tekintve magányos lények, egyedül élnek óriási föld alatti birtokaik közepén. Életterüket valóságos természetes szikladzsungellé teszik: csapdákkal, átkozottul veszedelmes lényekkel népesítik be, melyekre ezután előszeretettel vadásznak gyakorlásképpen. Alapvető jellemvonásuk, hogy a fejlődés célja esetükben nem egy másik faj egyedéhez képest jobbnak lenni, hanem korábbi önmagukhoz – más kérdés, hogy a fejlődés legjobb mércéje a legerősebb legyőzése. Legerősebbnek pedig, nem is feltétlenül alaptalanul, saját fajtájukat tartják, így alkalomadtán egymásra is vadásznak, hogy kiszűrjék maguk közül a gyengéket.

A sötételfek ritkán gyűlnek össze, hogy megvitassák a népüket érintő közös ügyeket, ilyenkor oly gondossággal járnak el, mintha csatába indulnának, és általában legidősebbjeik, a legerősebb asszonyok szavatolják a békét.

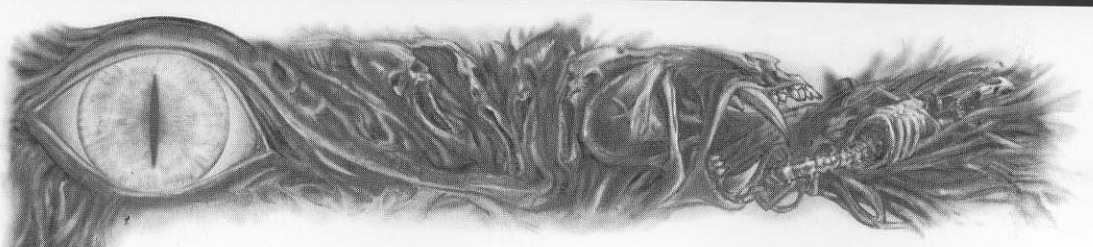
A sötételfeknek nincsenek papjaik, istenükkel – akit Thrak'soror egy kiemelkedett fajtájukbélinek tart, aki az elfek kalahoráihoz hasonlóan szerezte hatalmát – Gria-duannal, Ranagol egyik sötét angyalával egyedileg tartják a kapcsolatot. Nász idején a férfi és a nő rövid ideig együtt él, együtt vadászik; ilyenkor a nő megbizonyosodik arról, hogy gyermekei apja méltó arra, hogy nemzőjük legyen. Általában a férfi költözködik át a nő területére, hisz a bizonyítási rítus része az is, hogy a hím csapdába csalja a nálánál nagyobb és komolyabb ómágikus hatalommal bíró nőt.

Ez az embertelen alapokra épülő kiemelkedettségi rangsor biztosítja a gyengék kirostálódását, és a megmaradó kevesek igen komoly képességeit. A gyermeknevelésükben is ez a totális célirányosság a mérvadó. A nőnemű sötételfekben maximálisan száz esztendeig tart ki az anyai ösztön, legtovább eddig nevelik ivadékukat, akit eztán kíméletlenül megölnek, ha nem elég eszes hozzá, hogy időben megszökjön.

Három-négy fős csoportokban kizárólag a fiatalok élnek, akik önmagukban nem lennének ellenfelei egy felnőtt fajtársuknak. Természetesen az ifjak megtámadása csak a legritkább esetben – csupán akkor, ha elveszett varázstárgyaik vagy amulettjeik valamelyikét szeretnék pótolni – végződik gyilkossággal, mivel ez esetben is a cél csupán a fiatalok magtanítása a túlélésre, s nem pedig saját fajuk kiirtása.

Életmódjuk dacára azonban a sötételfek birodalomépítő lények, saját területükön sok szolgát és rabszolgát tartanak (gho-raggokat és kir-sisseket). Ezek akkor végzik igazán jól a munkájukat, ha közben soha nem találkoznak össze gazdájukkal. Alattvalóik mozgását és az általuk birtokolt, őrzött területek határait pontos rituálék szabják meg, mint ahogy azt is, hogy a sötételfek által elejtett prédákból mikor és hogyan, milyen talizmánokat, amuletteket vagy más varázstárgyakat készítsenek, s azt hogyan adják át uruknak vagy úrnőjüknek.

A birtoknak általában minden esetben van egy vezetője, a sötételf afféle személyes szolgája, aki



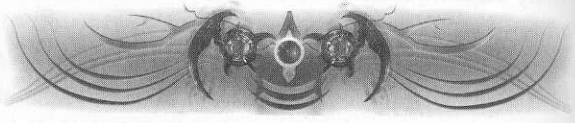
érti és űzi az ómágia fortélyait – persze a sötételf mindig olyan személyt választ e célra, aki rá nem veszélyes, de ellenfeleivel fel tudja valamennyire venni a harcot – leggyakrabban vele találkozhatnak a külvilágiak vagy más vendégek. A feljegyzések alapján ezek a lények leggyakrabban a sötételf saját korcs ivadékai, amelyeket a felvilági elfekkel nemz, maga nevel fel és tanít ki. Emiatt aztán a legtöbb nagyszájú kalandozó aki elmondhatja magáról, hogy meglepett egy sötételfet, esetleg meg is ölt egyet, nem hazudik, téved csupán. Hisz nem az urat, csak a szolgát sikerült kelepcébe csalnia, s ezért igen hálás lehet a sorsnak.

A sötételfek ritkán hagyják el az otthonukat, Fray-Grimonart, csak ha Shackallorhoz fűződő titkos hűségük vagy a portyázás utáni vágy szólítja őket. Ilyenkor csapatokban is hajlandóak „dolgozni", nincs náluk veszedelmesebb fejvadász szerte Yneven. Kránban, Fray-Grimonarban (az egyik tiltott tartományban) Thrak'soror kódexe alapján megközelítőleg pár száz sötételf él; Ediomadban csak elvétve találkozni velük, hisz kizárólag akkor szánják rá magukat a hosszú útra, ha szövetségeseiket keresik fel, vagy valami halaszthatatlanul fontos ügyük akad.

A sötételfek sokkal inkább vadászok, mint harcosok, még ha számukra a kettő egy és ugyanazt is jelenti. A különbség a látásmódban mutatkozik meg: a sötételf elejteni igyekszik ellenfelét, nem párharcban legyőzni. Ennek következtében, ha teheti, mindig lesből támad. Sötétben, félhomályban gyakorlatilag lehetetlen felfedezni lopakodás vagy rejtőzködés közben, ebben segítségére van a kirsissek különleges bőréből készült köpenye is.

A kalandozók szerencséjére a sötételf nem tartja ellenfélnek az embert, ha az nem bosszantja fel, bántatlanul hagyja továbbmenni, vagy megelégszik az elijesztésével. Az okos kalandozó ilyenkor fut, ahogy a lába bírja. Azonban mint minden esetben, itt is vannak kivételek. Thrak'soror feljegyzései szerint az embernépek egyes hatalmasságai – akik elég kiemelkedettnek bizonyultak – szólhattak a sötételfek helytartóival. Ilyen esetekben szinte mindig egy megfelelően erős közös ellenféllel szemben léptek szövetségre az utódfajokkal.

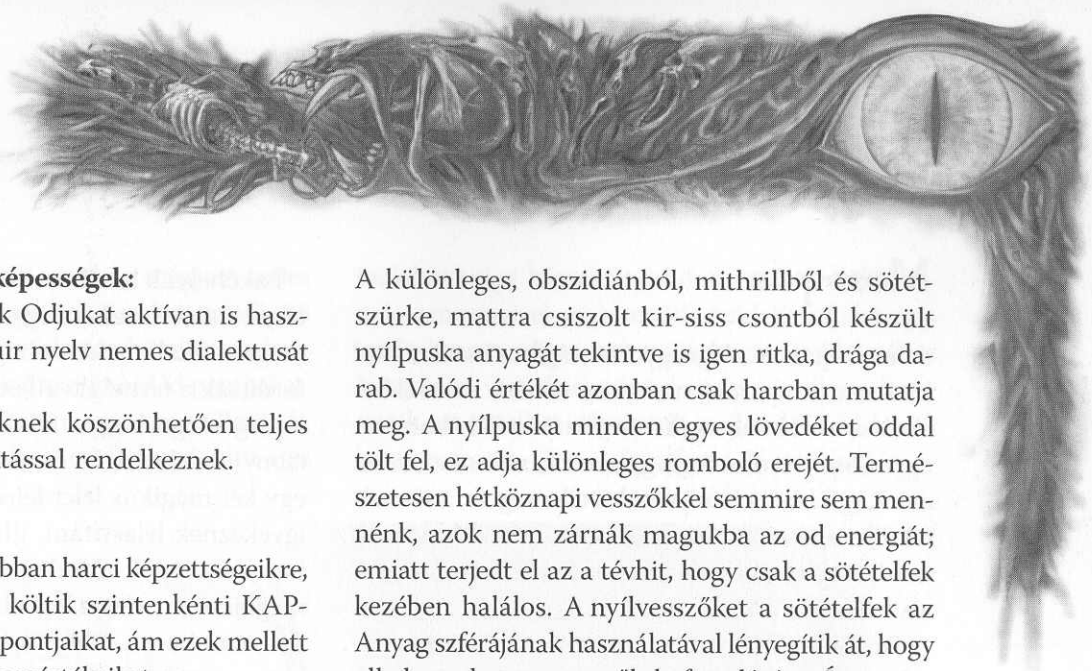
Egy sötételf esetleges legyőzésekor különleges varázstárgyai mellett a mágikus anyagcseréje miatt értékes teste is a kalandozók birtokába kerülhet. Bármely varázstudó aranyak százait adná egy efféle trófeáért, csak hogy megvizsgálhassa, vagy felhasználhassa. Hacsak nem túlságosan sérült a sötételf teste, akkor halála után még jó darabig romlatlan marad, sőt regenerálódik. Fontos megjegyeznünk, hogy a sötételf lelke halála után sosem tér vissza testébe, így a regeneráció miatt nem támadhat fel.



Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 90 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyvertől függ
Kezdeményező Érték: 33
Támadó Érték: 49
Védő Érték: 96
Célzó Érték: 33
Sebzés: 1k6 vagy fegyvertől függ
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrál ME: 14 + 45
Mentál ME: 14 + 45
Od: 45
Jellem: Rend, Halál

Erő:	13	**Karizma:**	14
Gyorsaság:	18	**Intelligencia:**	15
Ügyesség:	18	**Akaraterő:**	14
Állóképesség:	14	**Asztrál:**	14
Egészség:	15	**Érzékelés:**	15

Kategória: 13 (125 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 40 pont
- plusz érzékszerv – ultralátás: 5 pont
- ómágikus – nemes nyelv: 60 pont
- adomány – háromszoros: 30 pont



Mágia és különleges képességek:

I. A sötételfek képesek Odjukat aktívan is használni, ezáltal az aquir nyelv nemes dialektusát beszélni.

II. Kimagasló érzékeiknek köszönhetően teljes látótávjukon ultralátással rendelkeznek.

Fejlődés:

A sötételfek leggyakrabban harci képzettségeikre, rejtőzésre, lopakodásra költik szintenkénti KAP-jaikból eredő képzettségpontjaikat, ám ezek mellett nem hanyagolják el a harcértékeiket sem.

A sötételfek varázstárgyai

A kir-siss bőréből készült öltözet:

Élő trófea (az ide vonatkozó szabályokat lásd a 81. oldalon).

Ép: 5

Op: 5

Különleges képesség: színeváltó (+ 40% Lopakodás/Rejtőzés)

A sötét, rejtő színű, kikészített szarvasbőrhöz hasonló tapintású anyag finomsága a selyemével vetekszik, mégis hihetetlenül ellenálló. Általában az egész testet takaró köntöst, tunikát, nadrágot, csizmát és kesztyűt készítenek belőle, amelyet a hajlatoknál megkötnek, hogy még jobban simuljon testükhöz.

Aquir nyílpuska

Élő trófea (az ide vonatkozó szabályokat lásd a 81. oldalon).

Ép: 15

Op: 15

Különleges képesség: oddal telített obszidiánhegyek

A különleges, obszidiánból, mithrillből és sötétszürke, mattra csiszolt kir-siss csontból készült nyílpuska anyagát tekintve is igen ritka, drága darab. Valódi értékét azonban csak harcban mutatja meg. A nyílpuska minden egyes lövedéket oddal tölt fel, ez adja különleges romboló erejét. Természetesen hétköznapi vesszőkkel semmire sem mennénk, azok nem zárnák magukba az od energiát; emiatt terjedt el az a tévhit, hogy csak a sötételfek kezében halálos. A nyílvesszőket a sötételfek az Anyag szférájának használatával lényegítik át, hogy alkalmas legyen az erők befogadására. Így nemcsak nehezebb mágiával feltartóztatni vagy szétrombolni a lövedéket, de becsapódáskor a romboló energiák a célpontban is elszabadulnak. Ez annyit jelent, hogy a nyílpuska egy 15 Op-val rendelkező élő trófeának számít, amely minden lövését 3 Op-nyi energiával itatja át, ami pedig 3 Hatásszintnyi ómágikus támadásnak felel meg (ez esetben mindenben a Korcsnyelvnél leírtak a mérvadók). Ez a célba jutásig a nyílvesszőben rejtekezik, és védi a mágikus és egyéb behatásoktól, illetve semlegesíteni igyekszik a lövedék elé emelt védműveket. Természetesen ezekre csak akkor van hatással, ha a lövedék megérinti őket. Tehát egy elemi erő Falat úgy söpör el, mintha ellen-hatalomszóként működne, azonban egy az obszidiánhegyet eltérítő, szelet kavaró varázzsal nem képes birokra kelni.

Ha a lövedék a célpontba csapódik, akkor a még benne foglalt Hatásszintek igyekeznek minél nagyobb sebet nyitni rajta a találat helyétől kezdve, megsemmisítve annak anyagát. E tulajdonságot a sötételfek akkor is előszeretettel alkalmazzák, ha élettelen célpontokkal, tárgyakkal kerülnek szembe. Ilyen esetben a lövedék a becsapódási ponttól kezdve sugarasan szétterjedve felhasználja energiáit, és az Ómágia c. fejezetben az Anyag szféránál feltüntetett módon pusztítja el az anyagot. (Lásd a 60. oldalon).

Név	Időigény	Sebzés*	KÉ	CÉ	Táv	Súly	Ár	Lefegyv.	Fegyvert.	Átüt.**	STP
aquir nyílpuska	10	3k6*	9	15	90 láb	4	—	nem	nem	igen	25

* *Az aquir nyílpuska sebzése minden egyes megtett 30 ynevi láb távolság után csökken 1k6-tal.*

** *Az Átütése 3 pont, illetve figyelembe kell venni a belézárt od különleges képességeit.*

Moss-quin

A moss-quinok a legnagyobb mágikus hatalommal bíró nemes aquirok; maximum néhány tucat él belőlük szerte Kránban. Ritkán állnak nyílt háborúban egymással, fajuk megfogyatkozásának nem ez az oka. Legtöbb fajtársukat külső ellenségeik, a sötételfek, illetve azok az ősaquirok pusztították el, akiknek a helyét igyekeztek elfoglalni a Belső Tartományok alatt húzódó feketeacél-telérek közelében.

Fajtájukra jellemző, hogy önmagukban is képesek utódokat a világra hozni, így nincs szükségük egymás társaságára. Az elmúlt évezredben azonban egyfajta védszövetség kialakításán munkálkodtak, mivel ráébredtek, hogy nem képesek a néha kisebb csoportokban rájuk támadó sötételfekkel magányosan elbánni. Korábban csak a Csontlovag elleni majd két évezredes hadjáratukban voltak hajlandóak ennyien összefogni.

A moss-quinok ragacsos váladékot izzadó, ember nagyságú sáskára emlékeztetnek. Két pár hátsó lábukon járnak, az első kettővel igen összetett kézmozdulatokra is képesek. Ha úgy hozza a szükség, hártyás szárnyaikkal rövidebb-hosszabb távon akár repülni is képesek, méghozzá igen gyorsan. Jól látnak, bár inkább a rovarfélékre jellemzően hallásukra, illetve szaglásukra támaszkodnak, amikor szolgáikat vagy ellenfeleiket igyekeznek megtalálni föld alatti, termeszvárakra emlékeztető palotáikban.

Testük smaragdzöld színű, bár ez ritkán látszik hegymélyi járataik és barlangjaik sötétjében. Világosságot csak néha gyújtanak könyvtáraik mélyén, ahol az utódfajok klasszikus mágiáját tanulmányozzák, s a szolgáik által a felszínről hozott kódexeket és tekercseket olvassák át.

Habár nemes aquirokhoz képest társaságot kedvelő lények, két moss-quin még sohasem élt együtt, ahogyan a faj ősi egyedeitől elvárható lenne. Más népek képviselőivel veszik körül magukat, s ezekből a lényekből állítják össze szolgáik és harcosaik seregét. Uradalmuk méretétől függően akár több ezer, különféle fajból származó alattvalót is tartanak, akiket vagy szolgának, katonának vagy tanítványnak tekintenek. Példátlan hatalom- és versengési vágy munkál bennük, mindenkit igyekeznek elpusztítani, akikben vetélytársat látnak, elsősorban más aquirokat.

Lakóhelyük hatalmas termeit nem igazán díszítik, s kialakításukkor igyekeznek minél kevesebb mágiát alkalmazni, nehogy ellenfeleik ellenükre fordítsák a térmágia alkotta tereket. Palotáik különlegessége, hogy a falak majd minden négyzetlábnyi területére az évezredek folyamán legalább egy-két mágikus jelet felrónak tulajdonosaik. Így igyekeznek lelassítani, illetve legyengíteni a behatolókat, akik minden egyes jellel kénytelenek megbirkózni, míg a legbelső termekig jutnak. Sajnos azonban a földmélyi palota védelmének ez a gyenge pontja is. Mivel a sáskamágusok nem hajlandóak senkivel megosztani titkaikat, ezért a testőrségük sem képes segítségükre sietni, ha a támadóik valahogy mégis a belső termekbe jutnának.

A moss-quinok ha lehet, elkerülik a nyílt összecsapásokat, haderejüket és saját tartalékaikat komolyabb ellenfeleikre tartogatják. Emiatt, vagy talán épp az utódfajok mágiája iránti érdeklődésük okán azon kevés nemes aquir közé tartoznak, akik nem azonnal és gondolkodás nélkül irtják ki az utódfajok hozzájuk forduló követségeit. Így nem egy föld alatti birodalom rendelkezik kereskedőkkel, kapcsolatokkal az emberlakta kráni településeken, sőt egyesek szerint még ediomadi rokonaikkal is leveleznek, kereskednek mit sem sejtő halandók által üzemeltetett útvonalakon keresztül. Így aztán az is előfordulhat, hogy valaki évtizedeken keresztül szolgál egy kereskedőházat gyanútlanul, anélkül, hogy valaha is megtudná: egy moss-quin mágus szolgálatába szegődött.

Ha harcra kerül a sor, a hatalomszavakon kívül a moss-quinok a boszorkánymesteri és a varázslói mágia varázslatait alkalmazzák.

Palotáik építéséhez, irodalmi műveik elkészítéséhez csakis igen komoly, Titkos nyelven alkalmazott ómágiájukat használják fel, az alantasabbnak tartott klasszikus mágiát kizárólag harcban, tartalékaikat kímélendő forgatják. Mindegyikük ismeri a mozaikmágia alapjait, a tér- és időmágián kívül az elemi mágia mestereinek számítanak. Az idősebb példányok azonban még ennél is tanultabbak, nemcsak a mozaikmágia minden válfajában, de a tapasztalati mágia ágazati közül az embernépek használta boszorkánymesteri mágiában is járatosak, s mindezeket a varázslatokat néha mozaikszerűen egymásba is építik.

Igazán komoly hatalmuk azonban mégsem széles ismereteik tárháza, hanem egyetlen korszakalkotó felfedezésük. A moss-quinok képesek tudatosan korlátlanul és azonnal manává alakítani Od pontjaikat, ehhez csupán egyetlen szegmensre van szükségük. Mivel Személyes Aurájuk az od befogadására van kialakítva, így bármennyi odot manává alakíthatnak, amennyivel csak testük rendelkezik; az épp aurájukban tárolt mana a mágiaforgatók védelméhez hasonlóan védi őket a hatalomszavak ellen, ahogy teszik ezt emellett odpajzsaik is. (Lásd a Védelem a hatalomszavak ellen c. fejezetet a 76. oldalon).





Ha tehetik, közelharcba nemigen bocsátkoznak, hiszen alattvalók tömege és hatékony mágiájuk gondoskodik a védelmükről és ártó szándékuk beteljesedéséről. Ha ez sem elegendő, inkább elmenekülnek, semhogy évtízezrednyi létezésüket veszélyeztessék.

Abban a ritka esetben, ha valakinek mégis sikerülne legyőzni egy ilyen aquir nemest, akkor nemcsak veszedelmek garmadájával kell számolni – hisz valahogy még ki is kell jutni a moss-quin palotájából – hanem elképzelhetetlen kincsek sokaságával is. A moss-quinok előszeretettel gyűjtenek mágikus kódexeket, tekercseket; olyan relikviákat, amelyek közül némelyeket még a délre menekülő kyrektől vagy épp Godon, esetleg a Démonikus Óbirodalom nagyjaitól zsákmányoltak az Ötöd-, illetve a Hatodkorban.

Testük rugalmas páncélzatából – leginkább a tor lemezeit alkalmazzák – legyőzőik általában igen könnyű, és hihetetlenül ellenálló és rugalmas páncélt készítenek.

Szivárványszínben játszó, hártyavékony, selymes szárnyaik csakis a legrettegettebb délvidéki boszorkányúrnők ruhatáraiban tűnnek fel, afféle trófeaként, bizonyítandó hatalmukat. Biztosan tudhatjuk, hogy a Holdralépők – a híres kráni elf boszorkányrend – nagyasszonya efféle öltözetet visel, illetve hasonló kollekcióval bír a Maida Saluquas első asszonya is. Finom politikai célzás a Shackallor vezette Birodalmi Tanács részéről az ősaquirokon kívül leghatalmasabb kráni fenevadaknak.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 50 (SZ), 50 (L)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 22
Támadó Érték: 28
Védő Érték: 80
Célzó Érték: 22
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 19
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrál ME: 18 + 57
Mentál ME: 18 + 57
Od: 57
Jellem: Rend

Erő:	8	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	10	**Intelligencia:**	20
Ügyesség:	10	**Akaraterő:**	18
Állóképesség:	10	**Asztrál:**	18
Egészség:	19	**Érzékelés:**	12

Kategória: 13 (125 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – szárnyak: 5 pont
- otthonos közeg – repülés: 10 pont
- ómágikus – nemes nyelv: 60 pont
- adomány – háromszoros: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A moss-quinok képesek Op-jaikat aktívan is használni, vagyis a elsajátították a nemes nyelv használatát, valamint az Odpajzs aktív és passzív alkalmazását is ismerik.

II. A moss-quinok képesek tudatosan korlátlanul és azonnal manává alakítani Od pontjaikat, ehhez csupán egyetlen szegmensre van szükségük. Mivel Személyes Aurájuk az od befogadására van kialakítva, így bármennyi odot manává alakíthatnak, amennyivel csak testük rendelkezik; nincs maximális Mana pont értékük, amely ezt megszabná. Így szinte bármekkora varázslatot megidézhetnek, ez igen veszedelmes ellenféllé teszi őket bárki számára. 1 Od pontot 10 Mana ponttá képesek átalakítani.

Fejlődés:

A mos-quinok szintenkénti KAP-jaikat általában nem harcértékeikre, hanem képzettségeikre költik. Jelentős mágikus tanulmányokat folytatnak, s nem ritka, hogy egy-egy példányuk a Magasmágiában vagy a Boszorkánymesteri mágiában is jártas legyen.

Krán ma

A Kráni Birodalom gépezete recseg-ropog. A Változás törvényére épülő mindenség önnön magában hordozta végzetét azóta, hogy az első ősaquirok, akik találkoztak Ranagol tanaival elfogadták bölcsességét, azonban nem hódoltak be neki. Thrak'soror szerint nem egy van közöttük, aki jóval hatalmasabb annál, semhogy a Kosfejesnek, vagy bárki másnak harc nélkül behódoljon.

Amhe-Ramun P.sz. 3690-es alászállásakor még nem tudhattuk, hogy egyezséget ajánlott az ősaquiroknak Ranagol és az embernépek, az utódfajok ellen. Szövetséget kötöttek a negyedkori paktumra hivatkozva, amelyet még Tallaren Kék hadjáratának ideje alatt alkottak meg, s amely az elfek és a Kővár elveszejtését célozta. Most azonban nagyobb a tét. Az amund Kékarcú istenség a Délvidék egészét akarta sarka alá hajtani, az ősaquirok egy csoportja pedig a Tizenhármaktól vette volna vissza Krán irányítását.

Az első nyílt összecsapásra 3691-ben El Sobirában került sor, amikor a Kuf' Raad nagymecsetet amundok pusztítják el; valamint meghal Jaszef Bahlit af-Haszabi sobirai emír, akinek haláláért az egyik kráni Birodalmi Légió Tersiusát is felelősség terheli – *Dale Avery: Renegát.*

A kráni alakulat eredetileg a birodalom nevében érkezik, hogy biztosítsa az *al bahra kahrem*, a kráni orkok kedvelt harci ajzószerének folyamatos előállítását, azonban elárulják őket. Sobira emírje és az alakulattal érkező aquir varázstudó is a birodalmi vezérek életére tör, s hamar szembekerülnek a Tersius életét óvó, a Tizenhármak birodalmi érdekeit foganatosító Birodalmi Fejvadászklán alakulatával.

De ez még csak a kezdet.

A P.sz. 3692-es esztendő végére az amundok megszerzik az uralmat az egész Ibara felett, s Krán és Pyarron kénytelen együtt, szövetségesként fellépni a fenyegetés ellen, s ha nagyobb sikereket nem is könyvelhetnek el, de megakasztják az amund előrenyomulást; nyugaton a Kie-lyron folyam Keleten pedig Gorvik alkotja az új Amund Birodalom határait.

Majd a P.sz. 3700-ban Krán hirtelen kivonul a szövetségből, magára hagyja Gorvikot, s ez csak egyet jelent, belső viszályt. A Síkok Vándorának feljegyzései szerint Amhe-Ramun küldöttei az ediomadi csarnokok öregjeit is felkeresték szövetségük ajánlatával, ám azok hallgattak, s időt, türelmet kértek. Nem úgy Krán aquirjai, akik nem vártak soká, s 3700-ban a *Shien-gorr* aquir eredetű fejvadászklán harcosai megrohanták a belső tartományokat legfőképpen a birodalmi varázslóiskolákat, illetve magának az államszervezetnek a hivatalnokgárdáját véve célba. Céljuk a Tizenhármak vezette Krán megbénítása volt, hogy az előmerészkedő fattyakat a Kráni Tornyon, s oltalmazó síkjaikon kívül végezhessék ki nagyjaik. Tökéletes terv volt, ám a Fátylas Úrnő, s az ősaquirok nagyjai nem mind értettek egyet Amhe-Ramun és a lázadók céljaival. Ők azon ősi fajzatok kis csoportja volt, akinek céljait tökéletesen kielégítették a Tizenhármak, s a birodalom létezése. Így aztán a Tizenhármak elpusztítása helyett 3700-ban kezdetét vette egy sosem látott méreteket öltő kráni belháború, ahol nem egy csatában a szembenálló seregek csakis a statiszták szerepét töltötték be nagyjaik összecsapása mellett.

Ebből egyelőre még nem sok minden szivárgott ki a határon túlra, hisz az összecsapások Thrak'soror szerint egyelőre csak a Belső tartományokra fókuszálnak, azonban nem lehet tudni mikor ölt birodalmi méreteket az összecsapás, mivel mindkét fél támogatói megtalálhatóak az egész birodalomban.

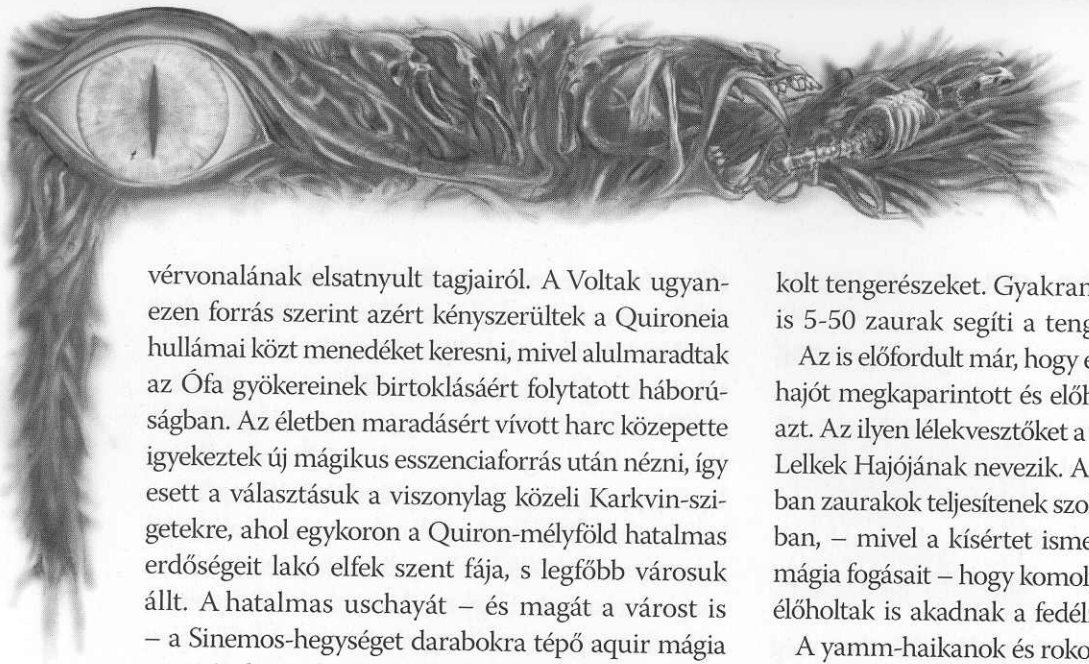
Sőt, ami talán az embernépek és az utódfajok szempontjából még fontosabb a Valóvérű szerint Amhe-Ramun evilági vereségével – P.sz. 3703-tól – az ősaquirok maguknak vélik az egész Délvidéket, s így az összecsapások áthelyeződése várható a kráni határokon túlra is.

Egyéb aquir fajzatok

Yamm-haikan

A yamm-haikan lupár nyelven tengeri kísértetet jelent, őket azonban a egyetlen nekromanciával foglalkozó könyv sem számítja az élőholtak közé- nem is azok. Kialakulásukról keveset tudni; az isteneknek hála, meglehetősen ritkák Yneven.

Thrak'soror jegyzetei úgy nyilatkoznak róluk, mint a Voltak, a Valóvérűek egy tengermélyi



vérvonalának elsatnyult tagjairól. A Voltak ugyanezen forrás szerint azért kényszerültek a Quironeia hullámai közt menedéket keresni, mivel alulmaradtak az Ófa gyökereinek birtoklásáért folytatott háborúságban. Az életben maradásért vívott harc közepette igyekeztek új mágikus esszenciaforrás után nézni, így esett a választásuk a viszonylag közeli Karkvin-szigetekre, ahol egykoron a Quiron-mélyföld hatalmas erdőségeit lakó elfek szent fája, s legfőbb városuk állt. A hatalmas uschayát – és magát a várost is – a Sinemos-hegységet darabokra tépő aquir mágia nyomán beáradó Keleti-óceán pusztította el még a Harmadkor végén. A hatalmas fa gyökerei messze nem képviseltek akkora erőt, mint az Ófa, azonban a kidőlése nyomán feltépett tengerfenék sebeiből lávа áramlott a felszínre, s az így kialakult vulkánok keltette mágikus áramlatok már elégnek bizonyultak az Ediomadból kiszorultaknak. A yamm-haikanok faja állítólag egy pártütés miatt kényszerült távozni innen is. Ha hinni lehet a Síkok Vándorának, akkor a toroni Hatalmasok hatodkori megjelenése, és Daumyr felépülése volt a kirobbantója az eseményeknek. A yamm-haikanok vérvonala igyekezett lepaktálni a bukott Kyr Birodalom nagyjaival ediomadi testvéreik ellenében, felajánlva szolgálataikat cserébe azért, hogy a Hatalmasok nekik is nyitnak egy, az erőd mágikus energiaforrását jelentő hasadékhoz hasonló manaforrást. A Hatalmasok azonban nem voltak ostobák, s miután a gyenge, Karkvin mellől is kiebrudalt vérvonal minden titkát megszerezték, elárulták őket a jóval erősebb ediomadi szövetségeseiknek. A vérengzést alig páran, a Keleti-óceán partvidékére menekült kevesek élték csak túl. Belőlük lett a yamm-haikanok csekély számú népe.

A legtöbb effajta lény egy meztelen vénasszonyra hasonlít, bár az is kérdéses, hogy nőnemű-e egyáltalán. A Valóvérűekhez hasonlóan képes nemének megváltoztatására, azonban vannak olyanok is, akik a hosszú éhezés során már eme képességüket is elveszítették, és egyetlen nem alakjában ragadtak.

A yamm-haikanok általában sekélyebb tengerekben élnek, leggyakrabban alattomos zátonyok közelében, ahol elfoghatják az egyedi életmódjuk megkövetelte áldozatokat. Rendszerint ködben vagy viharban zátonyra futott hajókat támadnak meg, esetleg csendes éjjeleken felmásznak a fedélzetre és mágiájuk segítségével gyilkolnak, illetve rabszolgákat gyűjtenek – élőholtakká változtatják a meggyilkolt tengerészeket. Gyakran a hajók lerohanásában is 5-50 zaurak segíti a tenger kísérteteit.

Az is előfordult már, hogy egy ilyen bestia egy egész hajót megkaparintott és előhalottaival benépesítette azt. Az ilyen lélekvesztőket a tengerészek az Elveszett Lelkek Hajójának nevezik. Az efféle bárkákon általában zaurakok teljesítenek szolgálatot; nem ritka azonban, – mivel a kísértet ismeri a boszorkánymesteri mágia fogásait – hogy komolyabb képességekkel bíró élőholtak is akadnak a fedélzeten.

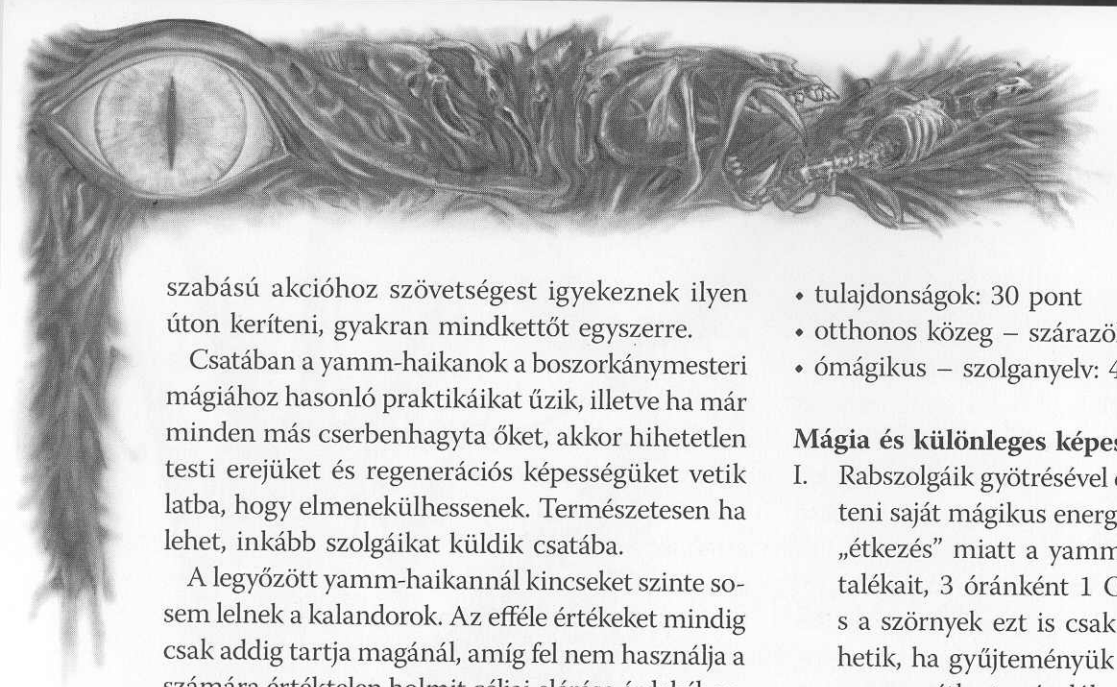
A yamm-haikanok és rokonaik, a Valóvérűek vagy a Voltak között épp ebben, az alkalmazott mágiájukban mutatkozik meg a legnagyobb különbség. Amíg a többieknek a megfelelő mágikus források birtokában nem csak a túlélésre, de mágiájuk megőrzésére is volt lehetőségük, addig a yamm-haikanoknak új manaforrások után kellett nézniük, és az igen energiaköltséges aquir mágiáról is le kellett mondaniuk. Ez a kisaquir faj az asztrális energia, a rettegés, az undor felé fordult, hisz ezt tudták ellenfeleikből, a számukra könnyű prédának számító emberekből kiszipolyozni anélkül, hogy gyorsan meg ne ölték volna áldozataikat. Így sikerült magukat az örökös élelemhajszolás végtelen köreitől megszabadítani. Rabszolgák egész gyűjteményét tartják zátonyaik, hajóik víz feletti részén, s folyton-folyvást gyötrik, vagy a szökés lehetőségének illúziójával táplálják őket, majd ismét a reménytelenségbe taszítják foglyaikat, egészen addig kínozva lelkük, míg az utolsó csepp érzelmet is ki nem facsarják belőlük. Természetesen egy nagyobb ütközet, vagy komolyabb mészárlás jóval hamarabb is feltöltheti mágikus erőiket.

Az „éhezés" másik mellékhatása, hogy manaszegény területen sem zsigerelődnek ki teljesen a yamm-haikanok, rájuk a manahiány semmilyen hatással sincs.

A legnagyobb ismert kísértetflotta három nagy hadihajóból és öt kisebb kereskedelmi bárkából állt. A kísértetflottát gorvikiak semmisítették meg szabályos tengeri ütközetben, miután már Rokmund kikötőit veszélyeztette. A hajók fedélzetén a zombikon kívül sok nagyobb hatalmú élőhalott és egy tengeri kísértet volt az ellenfél. Az élőhalottakat elpusztították, ám, a yamm-haikan visszamenekült a tengerbe.

A tengeri kísértetek a halandókkal általában szolgáikon, esetleg a maguk mellé csábított, sérült lelkű szövetségeseiken keresztül érintkeznek. Szinte minden esetben újabb áldozatot, vagy egy nagyobb





szabású akcióhoz szövetségest igyekeznek ilyen úton keríteni, gyakran mindkettőt egyszerre.

Csatában a yamm-haikanok a boszorkánymesteri mágiához hasonló praktikáikat űzik, illetve ha már minden más cserbenhagyta őket, akkor hihetetlen testi erejüket és regenerációs képességüket vetik latba, hogy elmenekülhessenek. Természetesen ha lehet, inkább szolgáikat küldik csatába.

A legyőzött yamm-haikannál kincseket szinte sosem lelnek a kalandorok. Az efféle értékeket mindig csak addig tartja magánál, amíg fel nem használja a számára értéktelen holmit céljai elérése érdekében. Azonban az így megszerzett hajón vagy zátonyon akár magas rangú személyek is raboskodhattak a tengeri kísértet foglyaiként, s ha még épelméjűek, akkor igen hálásak lesznek megmentőiknek.

A yamm-haikanok elsorvadt teste már olyannyira legyengült és kevés odszervecskét tartalmaz, hogy belőlük aquir talizmánokat, trófeát készíteni gyakorlatilag lehetetlen.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 50 (SZ), 50 (V)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 25
Támadó Érték: 30
Védő Érték: 80
Célzó Érték: 25
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 30
Asztrál ME: 18 + 16
Mentál ME: 18 + 16
Od: 16
Jellem: Halál

Erő:	10	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	10	**Intelligencia:**	16
Ügyesség:	10	**Akaraterő:**	18
Állóképesség:	12	**Asztrál:**	18
Egészség:	16	**Érzékelés:**	15

Kategória: 8 (80 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- otthonos közeg – szárazöld: 10 pont
- ómágikus – szolganyelv: 40 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Rabszolgáik gyötrésével e lények képesek feltölteni saját mágikus energákikat is. E különleges „étkezés" miatt a yamm-haikanok faja odtartalékait, 3 óránként 1 Op-val tudja feltölteni, s a szörnyek ezt is csak abban az esetben tehetik, ha gyűjteményük legalább egy tucatnyi szerencsétlent számlál.

II. Az yamm-haikanok által használt mágia mindenben megegyezik a boszorkánymesterek varázslataival azt leszámítva, hogy ezt maguk ómágiaként idézik meg, azaz 1 szegmens alatt, és csupán beszélniük kell hozzá. Minden másban azonban a klasszikus mágiánál leírtak vonatkoznak varázshatalmukra, leszámítva azt az „apróságot", hogy a yamm-haikanok nekromanciájának nem szab határt a hatóidő, mivel varázslataik egészen a holttest pusztulásáig kitartanak, a beléfoglalt lélek gyötrődésének erejét kiaknázva. A leghatalmasabb yamm-haikanok némelyike, amelyeknek már legalább félezer lélekrabszolgája is akad, olyannyira felerősödhetett, hogy képes Köznyelven az Asztrál szféra hatalomigéit alkalmazni. Ezek a hatalmas lények azonban még e ritkán felbukkanó faj soraiban is a kevesek közé tartoznak.

III. A yamm-haikanok képesek tudatosan korlátlanul és azonnal manává alakítani Od pontjaikat, ehhez csupán egyetlen szegmensre van szükségük. Mivel Személyes Aurájuk az od befogadására van kialakítva, így bármennyi odot manává alakíthatnak, amennyivel csak testük rendelkezik; nincs maximális Mana pont értékük, amely ezt megszabná. Így szinte bármekkora varázslatot megidézhetnek, ez igen veszedelmes ellenféllé teszi őket bárki számára. 1 Od pontot 10 Mana ponttá képesek átalakítani.

Fejlődés:

A yamm-haikanok szintenkénti KAP-jaikat általában nem harcértékeikre, hanem képzettségeikre költik. Jelentős energiákat ölnek olyan képzettségekre, mint Lélektan, Kultúra, Kínzás amikkel áldozataikból a lehető legtöbb érzelmet képesek kicsikarni.

Sárkányfélék

Sárkányok

Az őssárkányok a Másod-, illetve a Harmadkorban, jóval a Kyr Birodalom, még a Cranta előtti időkben élték fénykorukat, s az Ynevet akkoriban uraló aquirok ősi ellenségei voltak. Mágikus hatalmuk nemcsak vetekszik a kyr mágusokéval, de jóval hatalmasabbak azoknál. Mindemellett azonban igen bölcsek és emberfelettien intelligensek. Békében éltek egymással és minden olyan fajjal, amely ezt számukra lehetővé tette. Sajnos a Harmadik Hold elvesztével beköszöntő mágikus apály igen megviselte ezeket a hatalmas, leginkább mágikus anyagcseréjükre támaszkodó lényeket, akik csak szórakozásképpen vadásztak néha társaikkal. Erejük elapadt, a végórákban a többségük még szárnyra sem tudott kelni, olyannyira elgyengült. Ellenfeleik így rájuk találtak – s igaz, védtelennek hitt áldozataik százával taszították őket a nemlétbe – végeztek velük. Alig pár hatalmasságnak sikerült elmenekülnie és elrejtőznie, de csupán lassú haldoklás, vagy tetszhalál lett jutalmuk. Az éltető mana – ők még odnak nevezték – híján nem gyógyultak sebeik, hatalmuk nem tért vissza, s mozogni is egyre nehezebben tudtak. Voltak, akik a kyrekben látták a megváltást, és segédkezet nyújtottak nekik terveikben, azonban az életben maradottak nagy többsége inkább elrejtőzött, és várt egy új korra, a Nyolcadkor mágikus dagályára.

Nem tudni, hányan maradhattak életben, s hányan ébredeznek ma is Yneven; azonban számukat a leghatalmasabb bölcsek sem becsülik maroknyinál többre, Figyelmeztetnek ugyanakkor, hogy ezek a lények saját korukban, ha kellett, átformálták a világot céljaik eléréséhez...

Az emberek elterjedésével a még ébren lévők a járhatatlan hegységekbe húzódtak vissza, s bár életkoruk gyakorlatilag végtelen, lassanként mégis pusztulásra ítéltettek. Ma már alig egy tucat él belőlük Yneven, tágas barlangok rejtekében szunyókálnak, évszázadokat átaludva, egy jobb kor eljövetelét várják. Az emberiség viszályairól keveset tudnak, nemigen vesznek róluk tudomást, s végképp nem vállalnak részt bennük. Csak alszanak és várnak.

Persze ezek a hatalmak nem tűntek el nyomtalanul négy világkorszakra Ynev történelméből. Leszármazottaik, a mágikus apályhoz szokott apróságok, tovább éltek és szaporodtak. A korcs sárkányok az őssárkányok ma élő, elkorcsosult ivadékai. Mind méretükben, mind fizikai és szellemi képességeikben messze elmaradnak őseik mögött, Ynev elhagyott hegyein meglehetősen nagy számban élnek – számuk kontinens-szerte ezerre tehető. Legismertebb előfordulásaik a legendás Anuria, a Sheral, a Kráni-hegység és Ediomad.

Egy sárkány annál nagyobb és veszélyesebb, minél öregebb, de természetesen az őssárkányok a leghatalmasabbak; egy kifejlett őssárkány eléri a 150-200 láb hosszúságot is, s fejét 35-40 láb magasra képes emelni. Ezzel szemben a legnagyobb korcssárkány is legfeljebb 70 ynevi láb hosszú, s nem ritka köztük a 15 lábnyi „apróság" sem.

A sárkányok jövője bizonytalan, de ilyen hatalmas lények esetében nem kérdéses, hogy az eljövendőkben biztosan részesei lesznek Ynev történelmének.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: változó
Méretkategória: változó
Tapasztalati Szint: 1
Jellem: Rend

Kategória: változó
- méret: méreteik az óriásitól a hatalmasig terjedetnek
- plusz végtag – szárny: 5 pont
- plusz végtag – farok: 5 pont
- alakváltás – két alak: 5 pont
- plusz **Sebzés:** változó
- plusz védelem – **SFÉ:** változó
- plusz érzékszerv – látás: 5 pont
- plusz érzékszerv – ultralátás: 5 pont
- ómágikus: változó, azok a sárkányok, amelyek képesek szavaikat erővel megtölteni, nemes



vagy titkos nyelven szólalnak meg; ám a kisebb korcssárkányoknak be kell érniük hatalomszavak híján csupán statikus odpajzsaik nyújtotta védelemmel.

Mágia és különleges képességek:

I. A sárkányok és őssárkányok legkomolyabb fegyvere ősmágiájukban rejlik. Az őssárkányok hatalma szinte korlátlan, beszélik és alkalmazzák a sárkánynyelv titkos dialektusát. Leszármazottaik már csupán a magasmágia rejtelmeit sajátították el, s alkalmazzák 1 Od pontjukat 10 Mana pontra váltva 1/10 arányban. Természetesen a korcssárkányok is bírnak Statikus odpajzzsal.

II. A sárkányok mindegyike alakváltó, még a legkisebb korcssárkányok is képesek emberi alakot ölteni. Ez egy általuk meghatározott forma, amely nyomokban emlékeztet igazi valójukra, de nem szemet szúrón idegen. Minden körülmények közt egy elf – és mindig ugyanazon elf – alakját képesek felvenni. E formájukban minden képességüket megőrzik, tulajdonságaik azonban méretük szorzója nélkül, az ember méretű kategóriába esnek vissza.

III. A sárkányok szeme igen éles, már-már az elfekével vetekszik, ultralátásuk pedig teljes sötétségben is 100 lábnyi látótávolságot biztosít nekik.

IV. Minden sárkány, még a legkisebb korcsok is, képesek tüzet fújni, e képességüket odtartalékukból idézik meg. 1 Op-ért 3 E Őstüzet képesek ellenfeleikre zúdítani, Csóvába formázva.

V. Abban az estben, ha iszonytató mágikus tudásuk ellenére mégis közelharcba keverednének, a sárkányok mellső mancsaikkal támadnak, esetleg harapnak, vagy tüzet fújnak. A támadásaik Időigénye 3 szegmens. Mancsaikkal egyet-egyet támadnak, majd harapnak, vagy farkukkal csapkodnak.

Fejlődés:

A sárkányok bölcsek és igen okosak. Aranykorukban előszeretettel mélyedtek el éppúgy a művészetekben, mint a tudományokban vagy egyes példányok a hadászatban, ezért képességeik igen szerteágazóak lehetnek.

Sárkánygyík

A sárkánygyíkok hatalmas hüllők, amelyek megjelenésükben leginkább a sárkányokra emlékeztetnek, képességeik azonban messze elmaradnak azok mögött. Ritkák, ám így is jóval több található belőlük Yneven, mint akár a korcssárkányokból. Lényeges eltérés még, hogy a sárkánygyíkoknak mindössze négy végtagjuk van – szárnyuk mellső lábaik és testük közt feszül, repülni majdnem olyan jól tudnak, mint a valódi sárkányok.

Talán pont ezen alapvető eltérések miatt a nagy tiszteletű Wilvariennathas magiszter egy kelet-sherali útja során, amikor közelebbről is szemügyre vehette ezeket a lényeket, azt a megállapítást tette, miszerint a sárkánygyíkok a wywernek ősi megfelelői. Egy olyan kor maradványai, amikor még sokkal sűrűbb volt a mana, és ezek a mostanra már kissé esetlennek ható lények mágikus anyagcseréjük miatt sokkal fürgébben mozogtak. A wywerneknek az idők szavát követő leszármazottaik, sokkal nagyobb repülőizmokkal, karcsúbb testtel.

A sárkánygyíkok teste óriásira nő: általában húsz-huszonöt ynevi láb hosszúak, de láttak már harminclábnyi példányt is. Bár tüzet fújni, mágiát használni nem képesek, fizikai adottságaik miatt veszélyes ellenfelek. Testük nagy részét a sárkányokéhoz hasonló pikkelyek borítják, amelyek igen komolyan védik őket. Hatalmas állkapcsukkal bármit kettéroppantanak. Szorongatott helyzetben testüket kissé megemelik, hátsó lábaikon s farkukon egyensúlyoznak, így mellső lábaikkal képesek támadni.

Bár ezeket a sárkánygyík felváltva használja, körönként csak egyet képes támadni, hatalmas méretéből adódó lomhasága miatt. Ha több oldalról fenyegetik, vaskos farkával harcol. Harapni és a mancsával csapni nem tud egyszerre, farkával viszont támadhat az előző kettő mellett is.

A sárkánygyíkok leginkább a sziklás, kopár területeket kedvelik, ezért leginkább magas hegyek között avagy kősivatagokban bukkannak rájuk. Legtöbbször magányosan élnek, de – bár ritkán – olykor az is előfordul, hogy párban vadásznak.

Kalandozók a Sheralnál, az Anuriai-fennsíkon vagy Ediomadban találkozhatnak velük. A legendák szerint a Kráni-hegység bércei között is tanyáznak sárkánygyíkok.



A keleti barbárok földjén e teremtmények különös megbecsülésnek örvendenek, totemállatnak számítanak. Egyes törzsek a sárkányokat isteni lényeknek, tekintik, a sárkánygyíkokat gyermekeinek, gyakorlatilag félisteneknek – ennek köszönhető kultuszuk.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: óriási
Méretkategória: 5
Sebesség: 50 (SZ), 70 (L)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 103
Védő Érték: 89
Célzó Érték: –
Sebzés: 5k6 harapás /
4k6 mancscsapás / 3k6 farokcsapás
Életerő pontok: 80
Fájdalomtűrés pontok: 87
Asztrál ME: 12 + 80
Mentál ME: 12 + 80
Od: 80
Jellem: Káosz

Kategória: 12 (120 pont)
- méret: 20 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – farok: 5 pont
- plusz sebzés – 6k6: 30 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- otthonos közeg – szárazföld: 10 pont
- ómágikus: 20 pont

Erő:	75	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	12
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	12
Állóképesség:	75	**Asztrál:**	12
Egészség:	80	**Érzékelés:**	12

Mágia és különleges képességek:

I. A sárkánygyík ómágikus fajzat, ám a teremtés nyelvének elsajátítására semmilyen dialektusban nem volt képes, így odjukat csupán passzív odpajzsként tudják felhasználni, valamint saját testük regenerálására.

II. A sárkánygyíkok méretükből adódóan 5-ös SFÉ-vel rendelkeznek.

III. E lények infralátással rendelkeznek, amely teljes sötétségben is 50 lábnyi látótávolságot biztosít nekik.

Fejlődés:

Noha a sárkánygyíkok intelligens lények és képesek a tanulásra, fejlődésre, képzettségeket, pszit mégsem sajátíthatnak el, így szintenkénti KAP-jaikat jobbára HM-ekre költik.

A MÉLYSÉG NÉPEI ÉS FENEVADJAI

Igaz, Thrak'soror nem vesztegetné sorait olyan teremtményekre, amelyek számára épp olyannyira közömbösek, mint nekünk egy egyszerű elvadult kutya, akit egy rúgással jobb belátásra kényszeríthetünk, mégis din Laeris lovagnak és övéinek jócskán meggyűlt a bajuk velük, míg Ediomadban időztek.

A most következőket szintén a lovag, illetve társainak jegyzeteiből és elmondásaiból állítottam össze.

Iblogh – a pincerém

Úgy tartják, a pincerém nem egyéb valamely isten gonosz tréfájánál. Egyesek Dartont emlegetik, ám Ariun Al Marem próféta előtt még ők is hallgatnak, hisz megesett már, hogy Darton ynevi helytartója egyetlen kardcsapással tett pontot egy-egy tudományos fejtegetés végére – mint mondják, ő is éppen úgy utálja az ibloghokat, mint bármely más ember a nap és a holdak alatt.

Hogy hogyan vagy miként kerültek az ibloghok erre az Elsődleges Anyagi Síkra, rejtély. Valószínűleg a Hatodkori Ryek és Dawa háborúiban kialakult Őrületföldek irreálmágiájának eredményei. Bármi legyen azonban keletkezésük titka, ha külsejük miatt gonosz tréfának is hiszik őket, valójában igen kemény ellenfelek.

Az átlagos iblogh két méter átmérőjű, rücskös felületű, kőszürke golyóra emlékeztet. Általában némán és mozdulatlanul gubbaszt a barlangok padlatán, de feljegyeztek olyan esetet is, amikor a mennyezeten tapadt meg, ám ez egyedüli jelenség volt. E furcsa lények általában régi pincékben, kazamatákban, föld alatti járatok mélyén fordulnak elő, olyan helyeken, ahol rengeteg gomba, moha és kisebb-nagyobb rágcsáló fordul elő. Mivel alapvetően mindenevők, felzabálják a patkányokat, denevéreket, de a falakon tenyésző penészt sem vetik meg; a bűzmentes, szinte teljesen lecsupaszított föld alatti járat úgyszólván biztos jele a pincerém közelségének.

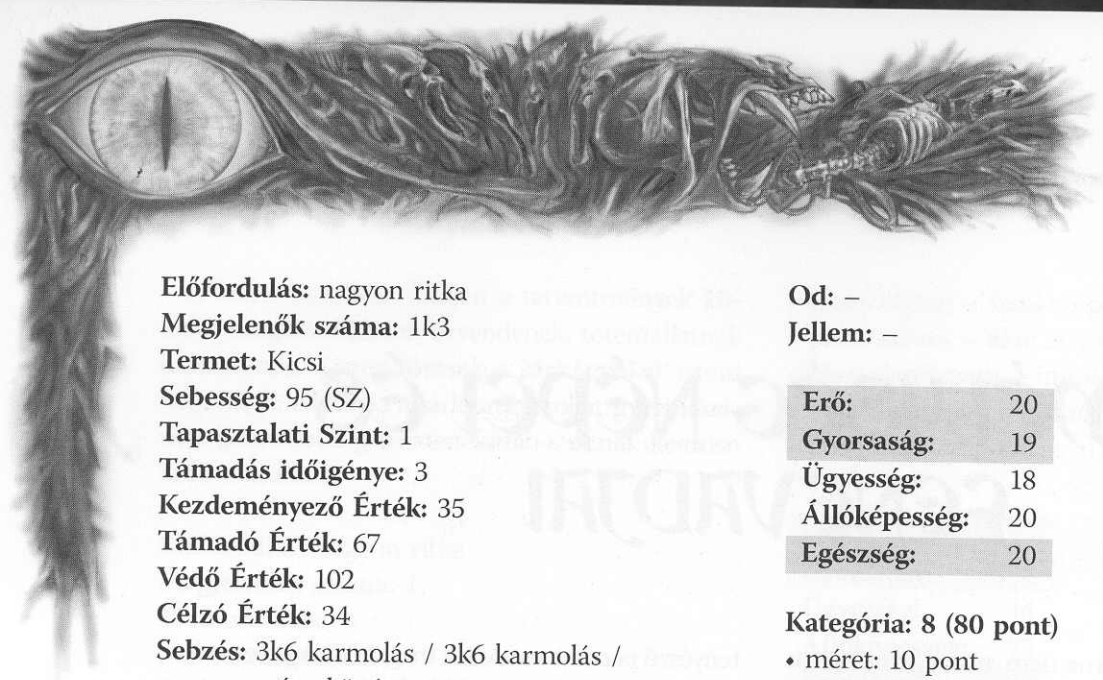
Igaz, hogy ezek a lények képesek volnának elhagyni élelemszegény területüket, mégsem teszik – egyes tudós fők erre alapozva vélik úgy, hogy az Őrületpuszták őreinek leszármazottai ezek a fenevadak. Amikor a rémnek már semmiféle tápláléka nem akad, belső tartalékait kezdi felélni, és zsugorodni kezd a rászitáló porban: ha a kalandozók föld alatti barangolásuk során alig emberfejnyi, göcsörtös bőrű pöfetegre bukkannak, amely közeledtükre súlyos sóhajjal feléjük indul, biztosra vehetik, hogy a rájuk támadó iblogh nagyon vén – és nagyon éhes is.

Az ibloghok nem félelmetes harcosok ugyan, mégis szinte mindent vagy mindenkit a prédájuknak tekintenek, ami csak a közelükbe merészkedik, gyakran még egymást is.

A kalandozók – vagy egyéb lények – közeledtére először a rá jellemző, hosszú sóhajtásszerű hangot hallatja – azt beszélik, ilyenkor tér vissza belé az élet – majd lábra emelkedik, kidugja a húsredők közül ötujjú karmos kezét, eltátja hatalmas száját és hihetetlen sebességgel – kavargó porfelhőben – támadásba lendül.

A közeledők, akik nagy valószínűséggel omladékdarabnak vagy pöfetegnek gondolták a dögöt, kemény küzdelemre számíthatnak. Rendszerint karmos végtagjainak csapásával, harapásával és köpésével harcol, nyála erős méreg, amely szerencsésebb esetben csak órákon át tartó kábulatot, rosszabb esetben bénultságot okoz. A küzdelem során azonban, ha vágófegyverrel elég mély sebet ejtenek rajta, újabb száj nyílik a testén, amelyből ugyanúgy képes köpni, mint az eredetiből.

A leterített ellenfeleket a nyugalom óráiban szétszaggatja és elfogyasztja, sebszájai pedig lassan beforrnak.



Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k3
Termet: Kicsi
Sebesség: 95 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 35
Támadó Érték: 67
Védő Érték: 102
Célzó Érték: 34
Sebzés: 3k6 karmolás / 3k6 karmolás / méregköpés
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 49
Asztrál ME: 9
Mentál ME: 9

Od: –
Jellem: –

Erő:	20	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	19	**Intelligencia:**	10
Ügyesség:	18	**Akaraterő:**	9
Állóképesség:	20	**Asztrál:**	9
Egészség:	20	**Érzékelés:**	16

Kategória: 8 (80 pont)
- méret: 10 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- plusz sebzés – 2k6: 10 pont
- méreg: 24 pont
- méregadag: 6 pont
- különleges támadás – mérgköpés: 10 pont



Mágia és különleges képességek:

I. Az iblogh mérge egy 3. szintű kontaktméreg, amely bőrre, szembe vagy nyálkahártyára kerülve fejti ki hatását 1k10 szegmensen belül. Sikeres Egészségpróba esetén az áldozat 1k6x10 percen keresztül émelygést fog érezni, míg sikertelenség esetén 1k6 órán át görcsök gyötrik majd. Minden iblogh 6 adag méreggel rendelkezik, s óránként egy adag újabb mérget képes termelni.

II. Az ibloghok, amennyiben vágófegyverrel ejtettek rajtuk sebet, képesek ezeken a sérüléseken keresztül újabb támadásként mérget köpni. Minden egy támadásból elszenvedett 10 Sp után egy „száj" nyílik testén, amiből a következő körben már ismét köphet. Például, ha valaki egy körben egy karddal 12 Sp-nyi sebet ejt az ibloghon, akkor ez újabb szájat fog eredményezni, ám, ha valaki egy tőrrel, kétszer egymás után 6-6 Sp-t üt rajta, akkor nem fog tudni köpni a seben keresztül.

Fejlődés:

Szintenként kapott KAP-jaikat az ibloghok HM-ekre és Fp-re költik.

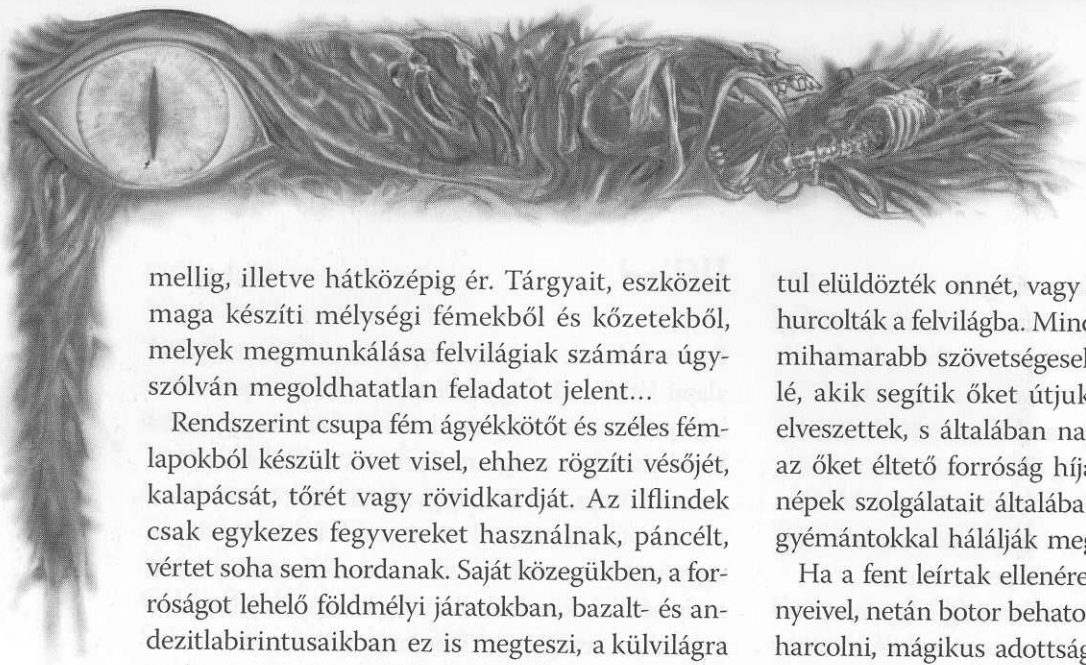
Ilflind

Egyes tudósok szerint e lények Őstűz illetve Ősföld alapú létformák frigyéből születtek. A törpék, akik beriqueli tartózkodásuk alatt közelebbi kapcsolatba kerültek velük, mégsem Tyrrano, a tűzdémon, hanem a Kőatya, Bul Ruurig gyermekeinek tartják őket, s bizonyos tisztelettel viseltetnek irántuk – igaz, ugyanezt a tiszteletet érzik minden olyan lény iránt, mely náluk is közelebb él a világ középpontjában izzó kohókhoz, melyben a Teremtés méhét sejtik.

Az ilflindek Ynev tektonikusan még aktív régióiban, vulkánok kürtőiben, hőforrások közelében, magmafolyamok, tűzkutak mellett élnek, s Thrak'soror szerint gyakran találkozni velük az Ediomad-hegység talapzatához közeli, legmélyebb járatokban is. A sűrűn lakott régiókban legfeljebb történetek, mesék szólnak róluk – ha valaki látni kívánja őket, a kontinens fehér foltjaiig, Beriquelre, Ediomadba vagy a Déli-jégmezők mélységeibe kell zarándokolnia miattuk.

A tipikus ilflind hím ember nagyságú, magas homlokú, kissé hajlott hátú humanoid. Bőre rézszínű, haja és szakálla sötétvörös, gyakorta





mellig, illetve hátközépig ér. Tárgyait, eszközeit maga készíti mélységi fémekből és kőzetekből, melyek megmunkálása felvilágiak számára úgyszólván megoldhatatlan feladatot jelent...

Rendszerint csupa fém ágyékkötőt és széles fémlapokból készült övet visel, ehhez rögzíti vésőjét, kalapácsát, tőrét vagy rövidkardját. Az ilflindek csak egykezes fegyvereket használnak, páncélt, vértet soha sem hordanak. Saját közegükben, a forróságot lehelő földmélyi járatokban, bazalt- és andezitlabirintusaikban ez is megteszi, a külvilágra pedig – mivel legalább hetven fokra van szükségük ahhoz, hogy jól érezzék magukat – sosem merészkednek.

Amúgy nyugodt természetű, elmélyülésre hajlamos lények, szívesen alkotnak szobrokat a homály világának legkeményebb köveiből. Néhány ezek közül utat talált felszíni gyűjtők kincsei közé, leginkább az őket folyamatosan sanyargató aquirok által Észak nagyjainak fizetett váltságdíj közé keveredve.

Kisebb közösségekben élnek, párt egyszer s mindenkorra választanak, családonként 1-2 gyereket nevelnek. Élettartamukról semmit sem tudunk, ám szívósságukból ítélve valószínű, hogy semmivel sem hamarabb távoznak ebből a világból a közismerten hosszú ideig létező törpéknél, kik a maguk nyelvén hithos r'lackharnak, azaz a Bíbor Izzás Jámborainak nevezik őket.

Papjaik, papnőik nincsenek; minden család házi oltárt emel, s az ősök szellemeinek szenteli azt. Nyelvük különös, szaggatott, mély hangok sorozata, melynek elsajátítására az emberek közül kizárólag a férfiak képesek. A tanulási folyamat számukra is fájdalmas, olykor a hangszálak erős károsodását eredményezi. A halottaikat lángkutakba, lávakamrákba temetik, hogy azok visszatérhessenek a mélységbe, melynek tüzéből az idők kezdetén – hitük szerint legalábbis – az Ősök vétettek.

Az ilflindek csak nagyon ritkán, és csak akkor bocsátkoznak harcba, ha más kiút már nem létezik az adott helyzetből. Erre azonban igen ritkán kerül sor, mivel föld alatti területeik közelében nemhogy az utódfajok tagjai, de a még náluk szívósabb ónépek is csak kevés ideig bírják különböző óvómágiák nélkül.

Egy ilflind, bár nehezen viseli, azonban néha kénytelen a felszínre merészkedni. Ilyenkor csupán két ok miatt hagyja el otthonát: ha családostul elüldözték onnét, vagy ha valamelyik szerettét hurcolták a felvilágba. Mindkét esetben igyekeznek mihamarabb szövetségeseket találni maguk mellé, akik segítik őket útjukon, mivel idefent elég elveszettek, s általában napok alatt elgyengülnek az őket éltető forróság híján. A különféle felszíni népek szolgálatait általában mithrillel vagy nyers gyémántokkal hálálják meg.

Ha a fent leírtak ellenére mégis a mélység szörnyeivel, netán botor behatolókkal kényszerülnének harcolni, mágikus adottságaikat is segítségül hívják. Mágiájuk testük mágikus anyagcseréjéből és Őstűz alapú lényegükből fakad, megidézéséhez Od pontjaikat kell feláldozniuk, s újabb különlegesség, hogy ugyan nem ismerik az ómágia titkait, fajtájuk különleges varázslatainak alkalmazása esetén mégis elég, ha felidézik elméjükben a kívánt hatást.

Ellenfeleik általában igyekeznek Ősvízzel vagy Ősfaggyal támadni rájuk, ha tehetik. Ez az ős-, illetve paraelem úgy sebzi őket, ahogy Ynev többi Ősvíz alapú teremtményét az Őstűz; ellenben az Őstűz ellenükben nem túl hatékony.

Egy ilflind teste halála esetén sokkal gyorsabban bomlik el, mint bármely más elfszabású lényé, hisz nekik nem az Ősvíz hanem az Őstűz a legfőbb alkotó elemük, amely Satralis Ősvíz alapú síkján nem létezik soká.

Ha valaki megöl egy ilflindet, biztosan számíthat a családja bosszújára. Ezt nem úgy kell érteni, hogy a családtagok kerekednek fel és állnak bosszút – bár a gyilkos erre bizton számíthat, amíg még a föld alatti járatokban menekül –, hanem irdatlan, számukra nem sokat érő vagyonukból bérelnek fel különböző közvetítők útján harcosokat, akik bevégzik bosszújukat.

Ha valakinek mégis sikerül megölnie egy ilflindet, és ismeri e faj különlegességét, igen ritka kincs birtokába juthat, ugyanis e földmélyi lények szíve egy darab megkövült Őstűz, amely leginkább egy hatalmas rubinra emlékeztet, ám annál sokkal értékesebb. Ennek a darab tűznek a melege, éltető ereje és mágikus esszenciája tartja életben az ilflindeket. Haláluk után azonban lezárja a kaput, amelyet az Őselemi tűz síkjára nyitva tart, s maga is szinte megfagy; azonban nem teljesen. Az ilflindek szíve megfelelő mágikus procedúrákkal – Őselemi mágia vagy Tapasztalati mágia (tűzvarázslói) képzettség 5. fokának birtokában – iszonyatos fegyverré, egy

apró tűzcsírává alakítható át. Ez a kristályszilánk a megfelelő parancsszóra megnyílik, és egy órán keresztül újabb és újabb lökéshullámokban okádja magából az Őstüzet egy zabolázatlan síkkapu mintájára; a kitörések Erősítése 15 + 2 K10 E.

A kő második felhasználási módja ennél sokkal békésebb. A mélységi fajzatok szíve kapcsolatban áll nemcsak az Őstűz, hanem az Ősföld síkjával és a Satralis magját alkotó folyton forrongó teremtő erőkkel. Emiatt az ilflind szívének használatával – a folyamat semmiféle kárt nem okoz benne – már egy az Alkímiában 3. fokon képzett karakter is képes laboratóriumában bármiféle fémből aranyat vagy más nemesfémet, esetleg bármilyen nem mágikus tulajdonságú kőzetet, kristályt előállítani.

A kőnek azonban van még egy ennél rejtettebb tulajdonsága is, amelyet a másik kettő mellett csak ritkán fedeznek fel birtokosai, s mintegy a jó szerencse számlájára írják. Az ilflind szíve egy aprócska manaforrás marad halála után is. Ez nem elegendő arra, hogy a Manahálót dúsítsa, vagy hogy a varázstudók ereje ebből töltekezzék, csupán életerejüket szítja fel valamelyest, viselőjének igen hosszú, akár a várhatónál másfélszer hosszabb életet biztosítva, amelyet sohasem csúfítanak el rémálmok. Aki ilyen követ hord magánál, esetleg házában tartja, sosem retteg a rémálmoktól vagy a sötéttől, mivel sosincs egyedül; az ilflind kihűlő szíve és e jóindulatú faj egy tagjának lelke kíséri a sötétség birodalmában.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: közepes méretű
Sebesség: 60 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 25
Támadó Érték: 41
Védő Érték: 84
Célzó Érték: 25
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 30
Asztrál ME: 13
Mentál ME: 13
Od: 15
Jellem: Rend

Erő:	17	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	12	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	12	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	17	**Asztrál:**	13
Egészség:	15	**Érzékelés:**	13

Kategória: 6 (60 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- félelemi lény: 10 pont
- ómágikus: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Bár az ilflindek nem rendelkeznek Mana pontokkal, ómágikus képességeiknek hála használhatják a Tűzmágia hatáskörébe tartozó következő varázslatokat: Tűznyíl, Tűzkitörés, Tűzaura. Teszik mindezt úgy, hogy varázslataik Manapont-költségét Od pontjaikból vonják le, ám mivel ez utóbbi jóval sűrűbb, ezért egy Od pont 10 Mana pontnak felel meg. Vagyis, ha az ilflind 16 Mana pontot igénylő varázslatot kíván támadójára varázsolni, úgy erre 2 Od pontját kell rááldoznia. Szintén különbség, hogy míg a Tűzmágia tapasztalati mágiaforma és a hatások megidézéséhez szigorú kézmozdulatok és varázsszavak kellenek, addig az ilflindek szavaikba képesek rejteni az erőt, így minden varázslatuk egyetlen szegmens alatt létrejön.

II. Mivel Őstűzből gyúrták őket az istenek, testük ellenáll a tűznek, mintha állandóan egy 5E-s Szalamadrabőr lenne rajtuk, s ezt 1 Op ráfordításával egy órára másra is kiterjeszthetik.

III. Az ilflindek, ha nem húznak fegyvert, s mágiájukhoz sem folyamodnak, általában két kezükkel igyekeznek megérinteni az ellenfelet, aki – amennyiben kitérése sikertelen és páncél sem védelmezi testét – 1k6 Sp-t veszít.

Fejlődés:

Szintenként eloszthatók KAP-jaikból az ilflindek leginkább harcértékeikre és mesterségeikben való elmélyülésre fordítják. Szinte mindannyian értenek valamicskét a bányászathoz, fémmegmunkáláshoz, drágakőcsiszoláshoz vagy az ötvösmesterséghez, ám Legendaismeret vagy Művészet képzettségeiket sem hanyagolják el.



Kurun

A kurunok hátborzongató tulajdonságokkal felruházott fajának létrejötte az Ötödkor hajnalára tehető. Az aquirok ekkortájt végképp a föld alá szorultak Észak-Yneven, ám nem távoztak egyedül a napvilágról: számos foglyot ragadtak magukkal föld alatti menedékeikbe. Ezek egy részét utóbb leölték a vérmágikus rítusaikhoz, másokat kedvük szerint eltorzítottak, hogy birodalmuk gyepűit, az Ediomadba vezető járatokat vigyáztassák velük.

A kurunok – mint mondják – hajdan Szolgák voltak, az örök homályban töltött évezredek alatt azonban kiöltek belőlük minden emberit és nememberit. Hús-vér bábokká váltak, melyek a beléjük plántált parancs szerint rótták szemleútjukat, s mert fokozatosan az értelem is elhalványult belőlük, mind gyakrabban estek kalandozók kelepcéjébe, akik eleven trófea gyanánt a felvilágba cipelték őket. A kurunok olykor túlélték e megpróbáltatásokat, s előbb-utóbb a Kyr Birodalom, majd később Erion rabszolgapiacaira kerültek, innét hurcolták őket északra és délre azok a bányamesterek, akik nem adtak a szóbeszédre, viszont sokra becsülték a keveset kérdező, tagbaszakadt alakokat.

Az újabb káoszkor beköszönte új lehetőséget nyújtott ezeknek a szerencsétleneknek a továbblépésre. A Hatodkor viharaiban elpusztuló, majd újra megnyíló elfelejtett és elpusztított bányák mélyén a kurunok ősei magukra maradtak; a hímek és nőstények azonban odalent a sötétségben is egymásra találtak, s elvonulva a maguk egykedvű módján szaporodni kezdtek.

A tagbaszakadt, széles vállú, görnyedt járású kurunok legtöbbje alacsony, igen hosszú karokkal és kurta lábakkal bír. Egész megjelenésükben viaszszín bőrük és szőrtelen valójuk mellett a legvisszataszítóbb a pupilla nélküli, hatalmas, fekete szemük, amellyel igen jól látnak vaksötétben is, mivel az aquir vérrel való keveredés során az ultralátás képességét – 100 ynevi lábig – is megörökölték nem ember őseiktől.

A Hetedkor végére sikerült ugyan megtisztítani tőlük a kontinens jelentős bányavidékeit, a kisebb tárnarendszerekben azonban változatlanul jelen vannak, és hol földmunkákkal, hol rajtaütésekkel keserítik a csákányozók amúgy sem könnyű életét. Feljegyeztek olyan esetet is, amikor két és fél évszázados munka árán egy egész várost sikerült aláásniuk, s az összeomló katakombarendszerben a település eltűnt a föld alatt. Pyarron bölcsei századok óta dédelgetik az öletet, hogy iflindek betelepítésével próbálnak meg gátat szabni a kurunok földmélyi terjeszkedésének, de eddig nem sikerült megnyerniük maguknak hozzá a Bíbor Izzás Jámborait.

A félreértések elkerülése végett azonban le kell szögeznünk, a kurunok nem rosszindulatból, csupán élőhelyük bővítése miatt növelik bányavárosaikat, és védekezésül ölik le az ellenük támadó kalandozókat. Olyan feljegyzések még Thrak'soror könyvében sem olvashatóak, hogy ezek a fajzatok agresszívak volnának, csupán veszedelmes kártevőknek tartja őket.

A kurunok – néhány félvér aquir fajtól eltérően – elevenszülők, de nem ez teszi őket igazán veszedelmessé, hanem az a tulajdonság, hogy képesek befogadni és a testükben megkötni a holtak lelkét, egyszerre akár többet is. A bányaszerencsétlenségekben elhunyt emberek, a mélybe merészkedő és ott elpusztult kincsvadászok szellemének bekebelezésével megszerzik azok tudását is, így az értelem nélküli egyszerű lényekből bármikor veszedelmes ellenfelekké változhatnak, s jelentős károkat okozhatnak a birodalmukat elvitató felszínieknek, míg egy rátermett kalandozócsapat fel nem deríti, és ki nem füstöli a fészküket.

Mint a fentiekből kiviláglik, a kurunok ellen induló kalandozók a legkomiszabb meglepetésekre kell, hogy számítsanak. A földmélyi kolóniák vezetői rendszerint sokat látott, nagy tudású fajzatok lelkét bekebelezett egyedek. Egy kurunban, amit yllinori kalandozók cipeltek Chei király elé, nem kevesebb, mint egy tucat különböző lélek és személyiség lakozott, köztük egy syburri mérnöké és egy gorviki boszorkányé, akik a félszáz fajzat élén sokáig dacoltak az emberek haragjával.

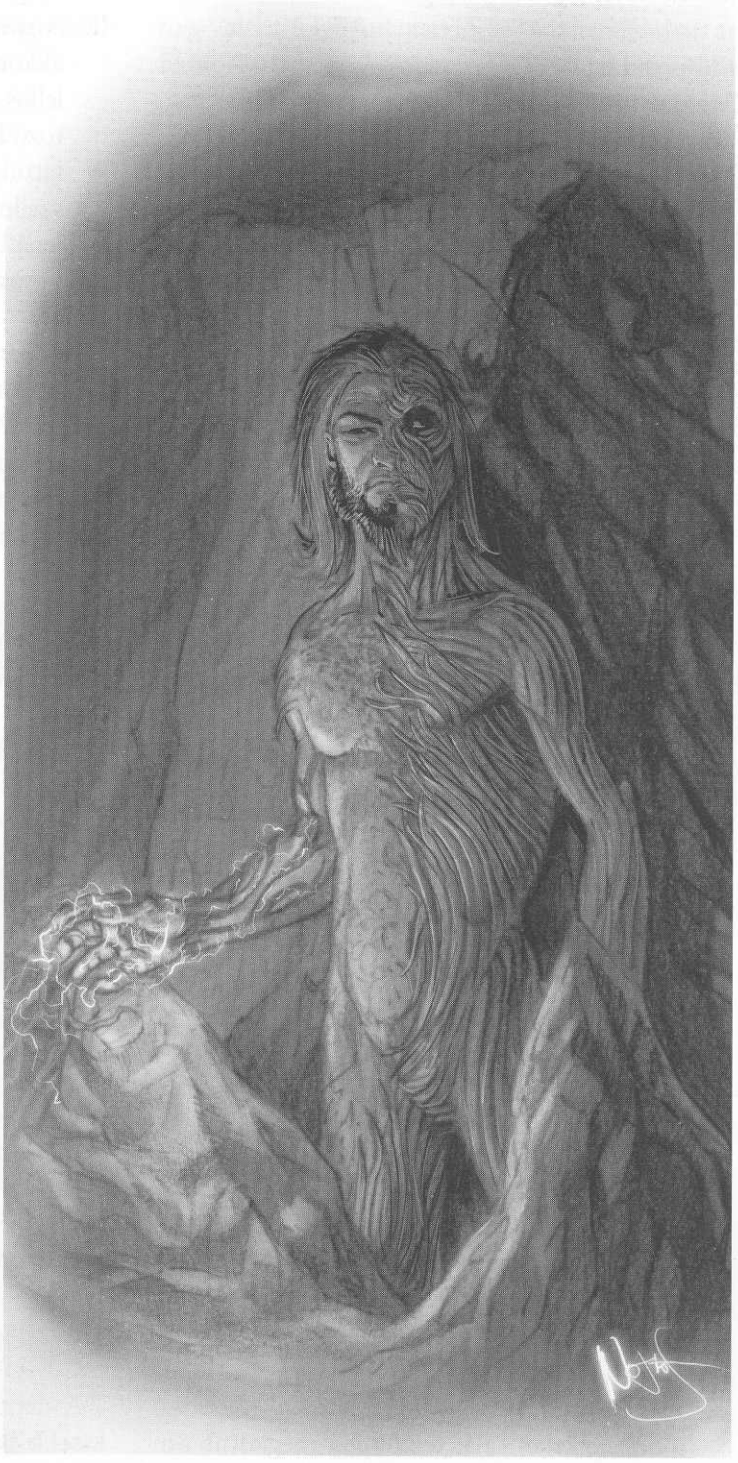
E lények, noha születésükkor alig különbek az állatoknál, ötesztendős koruk tájékán megkezdik a lelkek bekebelezését – természetes körülmények között jó másfél száz évig élnek –, s így szerteágazó tudásra tehetnek szert. Módjukban áll alkalmazni az általuk „megkötött" személyiségek minden tudását, legyen az harci tudás, pszi vagy mágiaforma. Legyőzésüknek legbiztosabb módja, hogy egy-két

emberöltőn át elszigetelik őket a külvilágtól. Ismeretes azonban egy másik, kíméletlenebb módszer is: Rugh Mazan, Polomar „rézgrófja", akinek családi jövedelmei jelentősen csökkenni kezdtek, eszelősöket küldött a bányába, s unokájára hagyta a feladatot, hogy egyszer, s mindenkorra számoljon le a földmélyi idióták seregével.

A kurunok általában a felszíniektől, s fajukon kívül mindenkitől megcsömörlött élőlények, akiket csak földmélyi telepeik és gombaültetvényeik minél nagyobb biztonsága érdekel. Legtöbbjük tudatlan, igen primitív személy, aki teljesíti a kapott parancsokat, azonban akad köztük tanultabb lelkeket, nagyra hivatott személyek lelkét elnyelt személy is. Az ilyen fajzatok a telepek vezetőiként néha még megőrzik a felfalt én néhány célját, álmát, s amíg ez fel nem oldódik személyiségükben – ez akár hónapokat is igénybe vehet –, addig a kolónia céljaivá teszik ezeket az eredeti gazdájuk halála után is munkáló sötét fondorlatokat. Így fordulhat elő, hogy egy csapat kurun a felszínre merészkedve emberekre tör rá, vagy esetleg a mélybe ragad bizonyos személyeket. Ilyenkor a célok elérésével szertefoszlik a késztetés, és a kurunok visszavonulnak föld alatti rejtekükbe. A dolog ennyiben is maradna, ha az emberek nem indulnának irtó hadjáratra a fenevadak ellen.

Abban az esetben ha valaki a kurunok településére téved, esetleg földmélyi vadaknak állított csapdáik egyikébe esik, biztos lehet abban, hogy nem kap könyörületet. Az éjszemű fenevadak olyan egykedvűen ölik le és emésztik el lelkét, mint ahogy mi egy csirke nyakát vágjuk át.

Ha harcra kerül a sor, a kurunok vagy igen komoly testi erejüket – amely általában nem párosul ügyességgel – vagy az általuk bekebelezett lelkek tudását vetik be. Nem ritka közöttük a csapdákhoz értő bányamérnök, de a fegyverforgató sem. Értelemszerűen varázstudók, vagy olyan különleges harcosok képességeivel nem bírhatnak e lények, akik sosem jártak tárnáikban, így egy-egy alászállás előtt érdemes a helyi legendáriumokat kifaggatni arról, miféle népek is jártak és vesztek oda előttünk a kiszemelt járatokban.



A kurunok különleges képessége csupán lelkük torzulásából fakad, aquir őseiktől semmiféle egyéb képességet nem örököltek, így nincsenek odpajzsaik és regenerálódni sem tudnak, azonban egy élő kurun igen komoly pénzt megér bármely nekromanta vagy boszorkánymester számára, akik lélekmás-alkotó varázslataik tökéletesítéséhez használják fel e lények különleges képességét.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 50 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 24
Támadó Érték: 36
Védő Érték: 80
Célzó Érték: 24
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 25
Asztrál ME: 10
Mentál ME: 10
Od: –
Jellem: Rend

Erő:	16	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	10	**Intelligencia:**	10
Ügyesség:	10	**Akaraterő:**	10
Állóképesség:	15	**Asztrál:**	10
Egészség:	15	**Érzékelés:**	14

Kategória: 6 (60 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- veleszületett mágikus képesség: 10 pont
- lélekkötés 10E: 20 pont
- lélekcsapda: 30 pont
- manaregenerálás: 5 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A kurunok képesek a Magasmágiába tartozó Lélekcsapda bélyegként (ÚTK. 383. oldal) a holt lelkeket saját testükben megkötni, ám ez esetben nem a jel vonalaiba, hanem a lény testébe kötődik bele a lélek és lassan feloldódik benne. A lelkek, amint a kurun teste elpusztul, nem tartják tovább magukban a bebörtönzötteket, azok visszakerülhetnek az örök körforgásba. Amennyiben az áldozatot a kurun maga pusztította el, a lelket is elszívta magába.

II. Amennyiben a kurun csak rátalál egy testre, akkor is lehetősége van magába szívni annak lelkét. Ilyenkor a szintén Magasmágiához tartozó Lélekkötés (ÚTK. 381.oldal) nevű varázslattal képes magához hívni a közelben lévő szellemeket, amennyiben az elvéti a Mágiaellenállását. A magához hívott lelkeket a kurun ugyancsak képes megkötni.

Fejlődés:

A kurunok szintenkénti KAP-jaikat általában saját harcértékeikre vagy Fp-ikre áldozzák. Azt, hogy a lények, milyen lelkeket szívtak magukba, minden esetben a KM-nek kell meghatároznia, ahogyan annak harcértékeit, képzettségeit is.

Rackla

Közismertebb nevén denevérkutya. Ez a lény első pillantásra leginkább egy szürke és mogyorószínben játszó kutyára emlékeztet, de hosszúra nőtt mellső és hátsó lábai között a hátán denevérszárnyszerű végtagok helyezkednek el. Ezek segítségével az állat repülni is képes, azonban nyúlánk testével jóval kecsesebben és kevésbé cikázva, mint a denevér. Ha úgy hozza a szükség, egy darabig még egy helyben lebegni is képes.

A rackla a Tarin-hegység, illetve Ediomad barlangjainak lakója. Thrak'soror csupán érdekességképpen említette meg kötetében, mint a szolgafajok egyik kedvenc hátasát. Furcsa, hogy két egymással annyira ellenséges és eltérő faj, mint az ork és a törpe ugyanazt a lényt használják barlangjárataikban hátasnak.

A denevérkutyák párban járnak. Mindenevők, kisebb barlangi élőlényeket, gombákat fogyasz-

tanak. Látásuk igen fejlett, infra- és ultralátással ugyancsak rendelkeznek: segítségükkel a legnagyobb sötétségben is tökéletesen látnak teljes látótávolságban, és a rejtőző apróvadat is észreveszik. Szemük igen érzékeny az erős fényre, törpe vagy ork lovasaik – ha felszínre viszik őket- különleges posztósapkával óvják e szervüket; ilyenkor ők a racklák szemei, bár ez esetben komolyan romlik az állatok repülése, mivel látásuknak az egyensúlyozásban is szerepe van.

A racklák igen ellenállóak szinte mindennel, főleg a mágiával szemben. Ezt sokan a hegymélyi, Ősföld alapú származásuknak tulajdonították, azonban Thrak'soror kötete egyértelműen kijelenti, hogy ősi származásuk, s odtartalékaik okozzák regenerálódó képességüket, és mágikus ellenállásuk titkát. (Lásd az 53. oldalon).

Még a Harmadkor alkonyán Hram, az ork törzsfő a Valcha-folyó torkolatvidékéről (Hetedkorban az Ekbir-sivatag néven ismeretes) a Thrangg-hegységbe





(Tiane-hegység) vezette népét, és az ott élõ törpéktõl nem csak a bányaművelés és fémmegmunkálás tudományát leste el, hanem a racklák tenyésztésének titkait is. Igaz, a törpéket kegyetlen harcok közepette kiirtotta – az első nagy törpe-ork háború, más néven az első Bányaháború alatt –, de a megkaparintott hátasokkal már nem így tett. A kontinensre visszatérő, Tarin birodalmát alkotó törpék is hamar felismerték a denevérkutyák kitűnő képességeit, és háziállatként kezdték tartani őket. Használták harcban éppúgy, mint közlekedésre vagy épp versenyekre, így aztán a legnagyobb vad és idomított racklakolóniák jelenleg a Fadöntők, illetve a gro-ugoni ork törzsek szállásterületeinek barlangjaiban, bányáiban és Tarin tárnáiban élnek.

A racklák, ha csak tehetik, a levegőből támadnak, mivel így ellenfelük jóval nehezebben találja el őket. Harc közben harapásukkal ejtenek sebet. Másik előnyük, hogy igyekeznek kihasználni a sötétséget, amely őket elrejti, ellenfeleiket azonban nem.

Ha lovasukkal együtt harcolnak, akkor általában igyekeznek zuhanótámadásból a földre taszítani az ellenfelet, hogy gazdájuk könnyen végezhessen vele. A racklalovasok mindkét faj esetében általában igen kistermetűek társaikhoz képest, mivel egy megtermett rackla sem képes 120 ynevi fontnál nagyobb súlyt a levegőbe emelni, s azzal huzamosabb ideig repülni.

A racklák teste – mivel már gyakorlatilag teljesen átálltak a normális étkezésre, és mágikus anyagcseréjük minimálisra csökkent – csak igen kevés odot termel, naponta 1 Op-t. Emiatt testükből semmilyen talizmán vagy védőamulett nem készíthető. Szárnyuk bőréért azonban jó pár ezüstöt is megadnak szinte minden nagyobb piacon, hisz nemcsak igen selymes és kellemes szürke színű, tömött bunda fedi, de igen ellenálló és tartós is.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 75 (SZ), 75 (L)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 38
Védő Érték: 90
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k6 harapás
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 22
Asztrál ME: 6 + 16
Mentál ME: 6 + 16
Od: 16
Jellem: –

Erő:	16	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	15	**Intelligencia:**	6
Ügyesség:	15	**Akaraterő:**	6
Állóképesség:	16	**Asztrál:**	6
Egészség:	16	**Érzékelés:**	14

Kategória: 7 (65 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- plusz végtag – szárnyak: 5 pont
- otthonos közeg – repülés: 10 pont
- ómágikus: 20 pont
- plusz érzékszerv – ultralátás: 5 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont

Mágia és különleges képességek:

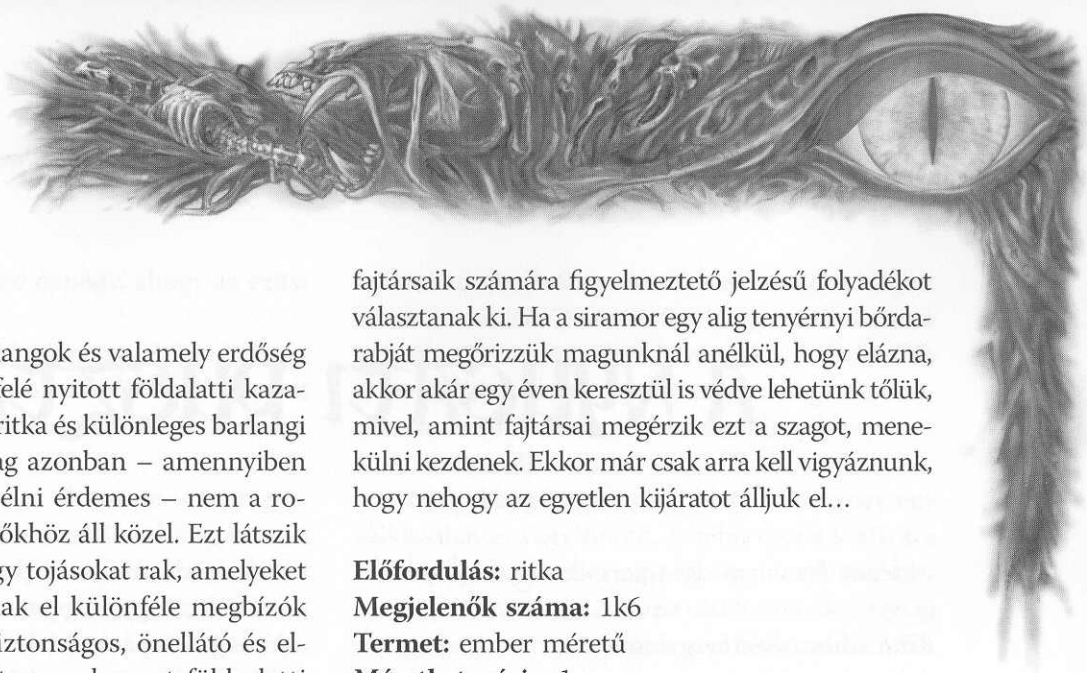
I. A racklák nem képesek Op-jaikat aktívan is használni. Ez annyit tesz Op-jaikat csak Statikus odpajzsként használhatják fel.

II. Látásuk igen fejlett, infra- és ultralátással ugyancsak rendelkeznek: segítségükkel a legnagyobb sötétségben is tökéletesen látnak teljes látótávolságban.

III. Harci technikájukat tekintve a racklák leginkább a sötétet kihasználva, lesből támadnak, ha csak tehetik fentről csapnak le áldozataikra, így adott esetben ezen harci helyzetekből adódó harcérték módosítok a lény értékeihez hozzászámolandók.

Fejlődés:

A racklák szintenként eloszthatóKAP-jaikat leginkább HM-ekre és saját Fp-ik nevelésére költik.



Siramor

A siramor a trópusi barlangok és valamely erdőség vagy nyílt, vad terület felé nyitott földalatti kazamaták lakója. Felettébb ritka és különleges barlangi százlábú, rendszertanilag azonban – amennyiben ilyenről egyáltalán beszélni érdemes – nem a rovarokhoz, inkább a hüllőkhöz áll közel. Ezt látszik alátámasztani az is, hogy tojásokat rak, amelyeket előszeretettel raboltatnak el különféle megbízók kalandozókkal, hogy biztonságos, önellátó és elcsábíthatatlan őrökre tegyenek szert föld alatti bányáikba, esetleg lezárt pincéikbe.

A siramor termete általában eléri egy nagyobb kutya magasságát, hossza meghaladja a három ynevi lábat. Testét vastag, szelvényes kitinpáncél védi a fizikai hatásoktól.

Általában a barlangok mélyén előforduló állatok maradványain él, de ha szükséges, maga is űzőbe veszi a még eleven lényt. Elpusztít és elfogyaszt mindent, aminek sikerül a közelébe férkőznie. Nem riad vissza a víztől, kitartóan és sebesen úszik, sőt, még a barlang falait is megmássza, ha úgy hozza a szükség. Ultralátásával szárazon és vízen is egyaránt jól tájékozódik, azonban ennél is hatékonyabb érzékszerve a szaglása. A siramor rendszeresen járőrözik területén, s szagnyomokat hagy hátra az általa igen jól ismert barlangtermekben. Abban az esetben, ha valami felkavarja ezeket az illatnyomokat, a siramor máris „szagot fog".

Támadását általában lesből indítja, s lehetőségszerűen a csapattól lemaradozókra igyekszik lecsapni. Ellenfelei alól egész egyszerűen igyekszik kiharapni lábukat térdmagasságban. Testének fejszelvénye hatalmas rágószájszervben végződik, ez az acélkemény gyűrűsizmok mozgatta kehely, fűrészként mozgatva a benne ülő fogakat, hatalmas erővel nyílik és záródik folyamatosan – ha a siramor egyszer ráharapott valamire, azt az izmok automatikusan elkezdik befelé mozgatni, és mivel a fogak befelé is fordíthatóak, a szabadulás minden teremtmény számára fájdalmas, komoly vérveszteséggel járó – KM belátása szerint Akaraterő-próbához kötött – feladat. Azonban végrehajtásához minden esetben Erő ellenpróba szükséges a siramor és áldozata részéről.

A legyőzött dög sok mindenre nem használható, hacsak arra nem, hogy elriasszunk vele egy másik ilyen fenevadat, mivel haláluk előtt egyfajta bűzös, fajtársaik számára figyelmeztető jelzésű folyadékot választanak ki. Ha a siramor egy alig tenyérnyi bőrdarabját megőrizzük magunknál anélkül, hogy elázna, akkor akár egy éven keresztül is védve lehetünk tőlük, mivel, amint fajtársai megérzik ezt a szagot, menekülni kezdenek. Ekkor már csak arra kell vigyáznunk, hogy nehogy az egyetlen kijáratot álljuk el...

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: ember méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 50 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10
Kezdeményező Érték: 27
Támadó Érték: 46
Védő Érték: 88
Célzó Érték: –
Sebzés: 5k6 harapás
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 23
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 6
Od: –
Jellem: –

Erő:	18	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	6
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	6
Állóképesség:	17	**Asztrál:**	6
Egészség:	16	**Érzékelés:**	13

Kategória: 3 (29 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- plusz védelem – SFÉ 3: 9 pont

Mágia és különleges képességek:
I. Kemény kitinpáncélja 3-as SFÉ-t biztosít számára.

Fejlődés:
Alacsony lénykategóriájából adódóan a siramor nem képes fejlődni, így csak első szinten kapott KAP-jait oszthatja szét. Ebből általában harcértékeit fejleszti.

A NYUGATI PUSZTÁK

Idézet Ascaron din Laeris lovag naplójából

Krad akaratából lejegyeztetett
Adron kvartjában,
a Feloldozás havának 7–9. napján.

Ma, amikor a nap delelőre ért, elővettük Krad pálcáját, hogy kiderítsük, mely napot is írunk. Ezzel az igen egyszerű szerkezettel az utazók és a hajósok valamely égitest magasságát mérik meg a látóhatárhoz képest délben vagy éjközépkor, majd kikeresik, hogy a kalendáriumok szerint az év azon napján melyik szélességi körön emelkedik odáig a kiszemelt csillag vagy planéta. Így állapítják meg, hová vetette őket a sors. Mi ugyan – igen jó térképeinknek hála – pontosan tudtuk, hol vagyunk, azt azonban nem, mely szakában járhatunk Adron kvartjának. Így aztán épp fordítva jártunk el, mint a legtöbb utazó.

Miután megmértük, milyen magasan áll a nap, a térképekről leolvasott szélességi kör alapján már gyermekjáték volt Karud am Veres lovagnak, csapatunk térképészének kikeresni jegyzetei közül, hogy az év mely napján járunk.

Igaz, a jó lovag fogadkozott, hogy e módszerrel legfeljebb egy-két napos eltérésnyi biztonsággal nyilatkozhat, de ez nekem több volt, mint elegendő.

Adlam, kis csapatunk egyetlen életben maradt magisztere vércseként vetette magát a megszerzett kötetre, s miután pár sorát megfejtette, azonnal sürgetni kezdte hazatérésünket Erionba. Jómagam hittem neki, és a biztonságosabb, majd hat hónapnyi utazás tervét elvetve veszedelmesebb tervvel álltam elő.

A pontos dátumra csak a nagy vásár, a Mustra időpontjának megállapítása végett volt szükségem. Ifjabb koromban többször jártam fent északon az Ekbír-sivatag, a tenger és a nyugati pusztaság találkozásánál fekvő Akrahynben. Ez az aprócska határváros már a kyr idők óta aludta nyugodt álmát a sivatag peremén. Nem gyűjtött nagy vagyont, nem voltak csodái, de talán pont ezért nem is vágyott arra senki, hogy megszerezze azt a kis porfészket.

Jómagam apám oldalán kétszer is jártam arra csikóéveim során, majd Krad lovagjaként később többször is. Az ok a nagy Mustra, a minden évben a nyári napéjegyenlőség idején megrendezett rabszolga- és marhavásár volt. Apám egy híres erioni közvetítő, bizonyos Krevis szolgálatában állott, és a helyi rabszolgavásáron intézte megbízója ügyeit. Általában a nyugati pusztákban elfogott kalandozók vagy nemesemberek kiváltásával foglalkoztak, akiket az aunok, a gyíklények vagy épp ork fajzatok ejtettek foglyul, majd adtak el Akrahyn elöljárójának.

Nem volt ez másképp P.sz. 3621 nyarán sem, amikor a Téli hadjárat foglyai, illetve az utána tavasszal indított megtorlás során odaveszett kalandozók után kutattunk a sokadalomban. Nem is hinné az ember, hányan indultak Orwella fattyai ellen, hogy aztán célt tévesztve snil népének ezüstpiramisait, vagy az aunok – szóbeszédek szerint kincsekkel megrakott – bolyvárosait igyekezzenek kifosztani. Az idősebbik Ascaron din Laeris megbízója pedig ezekből az ostobákból élt. Általában megrakatott néhány szekeret mindenféle áruval, selyemmel, porcelánnal, és persze némi arannyal, majd útnak indította apám és harcosai felügyelete alatt Akrahynbe. Atyám dolga csupán annyi volt, hogy jó emberismerőként az ottani rabszolgapiacon kiválogassa azokat a kalandozókat, akiket érdemes megváltani a rabságból, s akik majd szívességekkel fizetnek a szabadulásért.

A városka rabszolgapiaca azonban csak akkor virágzott fel igazán, amikor atyámnak sikerült egy igen híres kalandozót kiszabadítania, méghozzá úgy, hogy rájött: snil népe él-hal a friss marhahúsért. A pikkelyes fenevadakkal ekkor indult meg az igazi kereskedelem. A mocsaras folyó és tóvidéken, ahol városaikat emelték nemhogy a szarvasmarha, de még a kecske sem él meg, ahogy az Akrahyn körüli tengerpart szikkadt legelőin sem hízik elég kövérre. Erionban viszont mindig

kell az új, friss munkaerő éppúgy, ahogy az ezüst vagy az arany.

Snil népe pedig idehordta kincseit. Számolatlanul terelték össze a Nyugati-pusztákról összefogdosott nomádokat, és hatalmas tutajokon úsztatták le rejtett városaik ezüstjét.

A Mustra – ahogy apám elnevezte – tette gazdaggá családunkat és mérhetetlenül vagyonossá Krevist. Apám nem volt lovag, de még nemes sem, Erionban azonban csupán az ötlet és a lehetőség számít. Így aztán a családom földeket vett, és azokon marhákat tenyésztetett a felszabadított rabszolgákkal, házhelyet biztosítva számukra, biztos kenyeret adva kezükbe.

Mire felcseperedtem, Godora egyik leggazdagabb földbirtokosának fia lettem, s mint ilyennek világot kellett látnom. Apám csak egyszer vitt el egyik útjára snil népéhez, de sosem felejtem el az ősi ezüstpiramisokat és a hatalmas Sasshiist. Akkoriban ő volt népe vezére, s most nagyon bíztam benne, hogy az elröppent húsz esztendő sem őt, sem a rólam őrzött emlékeit nem törölte el. Bíztam benne, hogy az öreg snil még megismeri a fiatal kölyköt, aki annyit tanult tőle a múlt idők népeiről, és akitől annyit tanult az embernépek városairól, és helyet kerít nekünk az Akrahynbe tartó tutajokon.

Ehhez azonban el kell érnünk Sissuath-t, avagy közös nyelvre fordítva Cserefészket, még a napéjegyenlőség előtt. Ez azt jelenti, hogy majd' másfélezer mérföldet kell megtennünk alig húsz nap alatt. Át kell vágnunk a Nyugati puszták déli területein, hogy a Tajtékmocsarak vidékén elérjük a rualani ősrengeteget; csupán ez vagy ezer mérföld az útból, s ez a könnyebbik fele. A maradék ötszáz mérföldet a rengetegben kell megtennünk, ahol még a lovainknak sem sok hasznát vesszük majd.

Krad legyen velünk!

Krad akaratából lejegyeztetett
Adron kvartjában,
a Feloldozás havának 14. napján

Immáron ötödik napja lovagolunk dél felé a füves pusztaságon, Kyria egykori Keilor tartományán keresztül. A régmúltban itt állt városokat Orwella haragjának első csapásai söpörték el az Ötszáz éves, Öröknek is nevezett háború tombolásában. Később a leomlott, kiégett városok szikláit Dawa és Ryek egymásnak rontó mágiája és seregei őrölték kavicsokká, hogy később a kavicsokból finom por maradjon csupán a Godorára rontó nomád törzsek, aunok, gyíklények és más fajzatok lábai alatt.

A táj egyhangúságát csak itt-ott töri meg egy-egy sziklakibúvás vagy finom, hófehér homok alkotta márványplató, esetleg egy-egy dombvonulat; szerencséjére a vidéken átutazó vándoroknak. Tegnap a nagy belátható távolságok miatt, még időben felfigyeltünk a vonuló aunok egy nagyobb csoportjára, s idejekorán a fák lombja alá húzódhattunk.

Igen figyelemreméltó volt, ahogy a többtucatnyi hatalmas rovar egyszerre, mintegy parancsszóra váltott irányt többször is a levegőben. Összehangoltan, hadseregként támadtak valamire vagy valakikre. Ilyen távolból nem tudtuk megállapítani ki vagy mi lehetett az áldozat, azonban mire keletnek fordítottuk lovainkat, hogy a bajbajutottak segítségére siessünk a sáskák már távoztak is.

A csata helyszínére érve aggodalmunk feleslegesnek bizonyult. A hatalmas letaposott csapás két oldalán – amely keletről vezetett nyugat felé – mindenhol a sáskák letiport, széttépett tetemei hevertek. Bármit is támadtak meg az aunok, az nem hagyta magát, sőt megfutamította ellenfeleit. Nyomolvasóink csak hosszas vizsgálódás és tanácskozás után álltak elém és elmondták, hogy efféle fenevadat még nem láttak, de találtak egy majd' kétlábnyi nyomot, amely egy legalább tucatnyi ló súlyának megfelelő lényhez tartozhatott.

Nem akartam hinni nekik. Úgy gondoltam, ha létezik is ekkora lény, akkor az bizonyosan csakis egy sárkány lehet, az meg miért ne emelkedett volna a levegőbe, hogy a földre teperje, a mélybe taszítsa az aunokat. Különben is, egy repülő lény nem maradhatott volna rejtve tekintetünk elől. Hittem is – nem is szavaiknak, de meggyőztek, hogy a kopjákat azért készíttessük elő a fegyvernökökkel.

Fontos még megjegyeznem, hogy a félvér nyomolvasóink más furcsaságot is műveltek. Mielőtt továbbindultunk, egyesével megcsonkították az aunok holttesteit: mindnek kivágták a csiszolt ékkőhöz hasonló, majd öklömnyi szemét, és akkurátusan elcsomagolták, végül pedig egy-egy nyílvesszőt hagytak a testek mellett. Mikor kérdőre vontam őket, csak annyit feleltek, ez ősi háborúskodás; még az embernépek

előtt kezdődött, s nem most fog véget érni. Tisztelettel arra is megkértek, ne faggassam őket erről.

Krad akaratából lejegyeztetett
Adron kvartjában,
a Feloldozás havának 16. napján

Eltemettük halottjainkat. Nincs mentségem se istenem, se az emberek színe előtt. Nem hallgattam a félvérekre, és másfél napnyi lovaglás után ismét a fegyvernökök kezébe adattam a lovaskopjákat, akik annak rendje-módja szerint szétszedték és a vezetéklovakra kötözték azokat. Kicsivel ez után támadt ránk a gyalogsárkány.

A hatalmas bestia egy nagyobb domb oldalában, egy homokveremben rejtőzködött, fejét egy akáciabokor lombja közé rejtve. A pusztaság felhevült, mozdulatlan levegőjében bűzét még lovaink sem érezték meg idejében. Amikor rohamra indult, rettenetesen elbődült. A lovak kitörtek, többen a földre hullottak. Arvelnek, ifjú fegyvernökömnek esélye sem volt a menekülésre. A bestia alig féltucatnyi, hatalmas földrengető lépessel tette meg a nyíllövésnyi távolságot, és a fiút a lovának fejével és szügyével együtt nyelte el egyetlen harapással. Az ifjoncnak – mert mindenáron bizonyítani akart – elmondtam: lovag csak abból lesz, aki bölcs és bátor, vagy épp elég dicsőségesen távozik ebből a világból – oltalmazva a tudás, vagy az élet szentségét. Nem ezt kívántam neki, magam öveztem volna fel, ha hazajutunk, mert bizonyított az istenek és mindannyiunk előtt.

A hirtelen lakoma lelassította a dögöt. Fejét hátravetette, úgy nyeldekelt el újabb darabokat a letiport lovakból. Lett volna esélyünk elinalni, de sebesültjeinket sem hagyhattuk hátra, és Arvel halála sem maradhatott bosszulatlan. Így aztán lovagok és fegyvernökök, karddal és lándzsával, egyszerre mind a tizenhárman rontottunk az állatra. A gyalogsárkány magasra emelte a fejét – lehetett vagy tízlábnyi –, és először hitetlenkedve figyelte rohamunkat, majd nekilódult. Egyetlen lépéssel eltiporta Arkhaim Vessel lovagot, aki a mértan és az ősi épületek tanulmányozása terén jeleskedett, majd fogai közé kapta Jorátot, másik fegyvernökömet. Szerencsétlen ifjú hangosan és hosszan sikoltozott, ahogy a gyalogsárkány jobbra, balra csapkodta fejét, míg gerincét nem törte áldozatának.

Garath torn Jellik lovag az egyik déli rendházunkból érkezett, s eddig – be kell, hogy valljam – nem voltam nagy véleménnyel róla. Haját a zsoldosokhoz hasonlóan rövidre nyírva hordta, nem vetette meg sem a nőket, sem az italt, sőt a gorvikiak ocsmány bűzrúdjainak élvezetét is magáénak vallotta. Úgy véltem, naphosszat csak henyél és pöfékel, de tévedtem. E konok lovag csupán figyelt és várt, ahogy most is.

Mikor mi rohamra indultunk, nem a fenevadnak rontott neki, hanem a mellettünk fekvő félig leszakadt dombhátra sietett fel, majd mindannyiunk megrökönyödésére gondolkodás nélkül vetette magát a mélybe, egyenest a hatalmas hüllő fejére. Csatabárdját feje fölé lendítve, üvöltve sújtott a szörny fejére, majd maga is a szeme közé vágódott. A lény megroskadt, és elzuhant. Garath kapálózva hullott alá ötembernyi magasságból, s már mind azt hittük, nem éli túl a zuhanást, s örülhetünk, ha még azt megéri amíg mi végzünk a hüllővel.

Adlam magiszter ekkor lépett elő. Hangja erőtől zengett, s most már megértettem, miért övezték oly tisztelettel Erionban, s miért szólt vele oly nyájasan még Alaster comtúr is.

Garath üvöltve zuhant, majd mintha egy láthatatlan kéz kapta volna el, esése lelassult, s oly könnyedén lépett a talajra, mintha csak a lováról szállt volna le. Adlam magiszter kézmozdulataival távolról formázta az erőket, s szemmel láthatóan nem esett nehezére a majd' másfél mázsás acél és embertömeget mágiájával megfékezni.

A lényt Kivrad am Calendril, Garath fegyvernöke döfte le. Lándzsáját jó egy lábnyira vágta a hatalmas mellkasba, mire a gyalogsárkány kiszenvedett.

Összesen hat embert veszítettünk, mindhárom nyomolvasónkat, két fegyvernökömet és Arkhaim Vessel lovagot. Krad adjon nekik örök nyugodalmat égi honában!

A gyalogsárkányt persze Calendril lovaggal – akit a csata után magam emeltem közénk- lerajzoltattam, s arra is engedélyt adtam-e fiatal férfinak, hogy megnyissa a lény bőrét, s vizsgálódhasson belsejében. Ezt azért is találtam szülségesnek, hogy a jó Arvel testét kimenthessük a dögből, s neki is megadhassuk a végtisztességet.

Az ifjú Calendril lovag igen élethűen rajzolta le a lényt, szénnel és tussal dolgozott, s alig fertály-

órányi idő alatt nemcsak alakját, de méreteit is lejegyezte, majd megnyitotta a testet.

Ekkor történt a csoda, Kradnak legye hála. Avrelt, akit fiamként szerettem, s már magam is megkönnyeztem az elmúlt percekben, ájultan és törődötten, de élve rángatták ki a bestia – ahogy Calendril nevezte – előgyomrából.

Győzelmünk után rövid sétát és táborverést rendeltem el, hogy sebesültjeinket számbavegyük, s gyógyulásukért fohászkodhassunk.

A hirtelen leszálló éjszaka csendesen telt el, s csak egyszer kellett szétzavarni a dög idevonzotta vadkutyákat.

A Nyugati-pusztaság lényei

Sáskaharcos – Aun

A sáskaharcosok a Nyugati pusztaság egyik legnagyobb területekkel rendelkező faja, birtokaik a Szövetség gyepűitől a Sirenarig húzódó lapályon át dél felé, egészen a Tinolok legészakibb vonulatáig húzódnak. Évezredek óta élnek ezeken a vidékeken, azonban a kyr birodalom megalakulása előtt hatalmas termeszvárra emlékeztető föld alatti bolyvárosaikat a gyíklények birodalma igyekezett elpusztítani, majd a hóhajúak szorították őket vissza egészen Sirenar határvidékéig, illetve az Ekbír-sivatag peremére. Kyria bukása után igyekeztek visszanyerni eredeti területeiket, s azóta is gyűlölnek minden elfszabásút az őket ért sérelmek miatt. Leginkább magukat az elfeket, akik képtelenek voltak elfogadni, hogy a sáskaharcosok föld alatti gombatelepeik táplálásához néha lecsupaszítják erdeik egy-egy részét. A kibontakozó háborúskodásnak köszönhető, hogy az aunok rákaptak a húsevésre, amely sokkal táplálóbb, mint a különféle általuk tenyésztett gombák.

Az aunok hihetetlenül gyorsak, szívósak és kiváló harcosok. A faj tipikus egyede ember nagyságú imádkozó sáskára emlékeztet. Két ízelt lábán jár, a másik négy végtagját kézként használja. Szemei összetett szemek, majdnem 360 fokban lát. Küzdelemben legszívesebben saját népük fegyverét, a különleges kéthegyű lándzsát használják. Ez körülbelül másfél méter hosszú, mindkét felén lapos, nehéz hegy található. A pengék tövében két-két döfőhegy meredezik merőlegesen a pengékre. Ritkán ugyan, de más fegyvereket is használnak, ám mindegyiket az általuk használt üvegszerű, ám az acélnál is keményebb anyagból készítik, melyet az elfek – esküdt ellenségeik – csak Calendil Könnyeként neveznek. Ezt a kristályt a váraik alatti bányáikban termelik ki, egyes tudós fők szerint a föld csontjának egy különleges módosulata, amely nem sugároz mágiát magából, azonban törhetetlen.

Lándzsájukat két vagy három kézben forgatják, fennmaradó „karjukon" apró pajzsot viselnek, bár néha ez nem több egyszerű alkarvédőnél. Ezzel az eszközzel aktívan védekezhetnek, miközben szabad végtagjaikkal támadhatnak. A negyedik kezüket általában a csillagtőr – g'elai ween – dobására tartják fent. A csillagtőr a sáskalándzsákhoz hasonlóan csak erre a fajra jellemző. Három jókora ívelt penge alkotja csillagformáját, nyele, markolata nincsen. Ezekből a fegyverekből általában hat-nyolc darabot hord magánál egy harcos. Harc közben szabad kezével közvetlen közelről kísérli meg áldozatába hajítani őket.

A sáskaharcosok fontos adottsága, hogy képesek repülni Ezt





harc közben gyakran ki is használják, ellenfeleikre a levegőből hajítanak lándzsákat, tőröket.

Ha rákényszerülnek, az aunok akár puszta kézzel is harcolnak; ezt azonban olyan fokon teszik, hogy az átlagos harcművészeknek is becsületére válna. Ilyenkor négy karjukkal – ha nincs más fegyver a kezükben – ötször támadhatnak egy körben, azaz támadásaik Időigénye 2 szegmens.

A száskaharcosok kedvelt módszere, hogy megragadják, mintegy lefogják ellenfelüket vagy annak fegyverét. Ehhez mindössze egy sikeres támadással túl kell ütniük az illetőt. Ekkor nem sebez, hanem sikeresen megragadta ellenfelét vagy annak fegyverét. Természetesen, ha éles fegyvert ragad meg, az sebez rajta. Ha a ráfogás sikeres, ellenfele a megfogott fegyvert vagy végtagot nem használhatja, de megpróbálhatja kirántani a száskaharcos kezéből. Ehhez az áldozatnak és az aunnak is Erő ellenpróbát kell tennie, s csak siker esetén szabadulhat a megragadott. Lefogott kézzel nem lehet támadni, emellett a védekezőt a „harc helyhez kötve" módosítók sújtják és a lefogott fegyver harcértékei sem számolandóak bele az áldozat VÉ-jébe. A negatív módosító a száskaharcosra is vonatkozik, mégis szívesen folyamodik ehhez a trükkhöz, hisz ha ellenfele mindkét kezét lefogta, neki még mindig van kettő, amivel támadhat.

Az aunok gondolkodásmódja követhetetlen az emberek számára. Szigorú rovarhierarchiában élnek, amelyben az erő és a születés határozza meg az egyedek helyzetét. Érzelmeik is eltérnek az emberekétől; egy száskaharcos számára a hűség és a tisztelet sokkalta előbbre való, mint a szeretet vagy a barátság. Természetes körülmények között semmitől sem félnek, harcban soha nem rettegnek, küzdjenek bár a legerősebb ellenféllel, csapódjon bár közéjük többtucatnyi elf nyílvessző, nem hátrálnak egy tapodtat sem. Mindaddig úgy hiszik, hogy győztesként kerülhetnek ki a csatából, amíg végleg el nem buknak. Életüknek értelmet a boly és a közösség fennmaradásának szolgálata ad.

Ha valakinek mégis sikerül egy efféle lényt leterítenie, s társai elég időt hagynak neki, akkor kitinpáncélját magával viheti – lehasogatva róla a lény belső szerveit. Ez az anyag nemcsak igen könnyű, de szívós is. A nomád népek vezérei viselnek efféle smaragdzöld, néha kékes árnyalatú, némi bőrrel és posztóval kiegészített vértezeteket, amelyek MGT-je 0, SFÉ-je 4.

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1k6
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 85 (SZ), 85 (L)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 2
Kezdeményező Érték: 34
Támadó Érték: 49
Védő Érték: 94
Célzó Érték: 34
Sebzés: 1k6
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: 31
Asztrál ME: 16
Mentál ME: 16
Od: –
Jellem: Rend

Erő:	15	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	17	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	17	**Akaraterő:**	16
Állóképesség:	15	**Asztrál:**	16
Egészség:	14	**Érzékelés:**	17

Kategória: 7 (69 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 40 pont
- plusz végtagok – kéz: 5 pont
- plusz végtagok – szárny: 5 pont
- otthonos közeg – repülés: 10 pont
- plusz védelem – SFÉ 3: 9 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A száskaharcosok testét kitinpáncél fedi, amely 3-as SFÉ-t biztosít számukra.

Fejlődés:

A száskaharcosok, mint az a nevük is mutatja, gyakorlatilag harcos kasztba tartozó unok, így ennek megfelelően választanak maguknak képzettségeket is. Elsajátítják faji fegyvereik használatát, pajzshasználatot, harctéri gyakorlatot, illetve nem ritka, hogy a felbukkanó aunok szervezetten, hadrendben harcolnak támadóikkal.

Kék gyík

A kék gyíkok a szavannák hatalmas, gyors járású ragadozói. A majd nyolc láb hosszú bestiákat nem ritkán nevezik borzasztó üvöltésük nyomán gyalogsárkánynak. E név ugyan lekicsinylő, ám igenis ráillik a fenevadra. Az erős nyakon ülő hatalmas fej széles állkapocsban végződik, szájában vagy félszáz éles, kúpos fog található.

Színük acélkék, hátsó lábaikon járnak, két mellső végtagjuk elkorcsosult, apró és teljességgel használhatatlan. Ugyan nem ezen támaszkodva haladnak, de egyensúlyozáshoz igenis szükségük van nagy, vaskos farkukra.

Intelligens vadászok, nem ritkán kisebb családokban – 2-3 lény – vadásznak. A leggyakoribb taktikájuk, hogy behúzódnak valamely bozótosba vagy más tereptárgy mögé, ahonnét szemmel tarthatják a vidéket, s innét intéznek rohamot felbukkanó prédájuk ellen. Azonban egyáltalán nem mondhatók válogatósnak, megzabálnak mindent, ami elébük kerül; megesznek akár dögöket is, ha nincs más.

Harc közben állandóan mozognak, támadóiknak az ide-oda csapkodó farkukat is figyelniük kell.

A kékgyíkok húsa igazán ízletes, s már csak azért is ínyencségnek számít, mert megszerezni is igencsak veszélyes. A különféle dzsad udvarok, főleg El Quasarma, északon pedig az erioni gazdagok egyik kedvenc eledele. Bőréből általában kisebb nemesi sátrakat készítenek; egyfajta fokmérője a gazdagságnak, ha egy lovag efféle anyagból varratott sátorban piheni ki a torna két fordulója között fáradalmait.

A másik efféle luxuscikk, aminek darabjáért akár egy ezüstöt is hajlandóak megadni a tehetősek, a lény foga. A hófehér, kemény, elefántcsonthoz hasonlatos anyagból sakkfigurákat, ivókupákat, kisebb szobrokat faragnak. Az efféle játékkészletek közül a legértékesebb darab az Erionba küldött toroni nagykövet birtokában van, minden tartozékával együtt hetvenhét, mithrillel futtatott, kék gyík csontjából faragott apró szobrot tartalmaz.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k3
Termet: óriás
Méretkategória: 5

Sebesség: 90 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 33
Támadó Érték: 116
Védő Érték: 96
Célzó Érték: –
Sebzés: 5k6 harapás / 2k6 farok
Életerő pontok: 60
Fájdalomtűrés pontok: 71
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 6
Od: –
Jellem: –

Erő:	60	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	18	**Intelligencia:**	6
Ügyesség:	18	**Akaraterő:**	6
Állóképesség:	65	**Asztrál:**	6
Egészség:	60	**Érzékelés:**	15

Kategória: 7 (59 pont)
- méret: 20 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – farok: 5 pont
- plusz védelem – SFÉ 3: 9 pont
- plusz sebzés – 1k6: 5 pont

Mágia és különleges képességek:

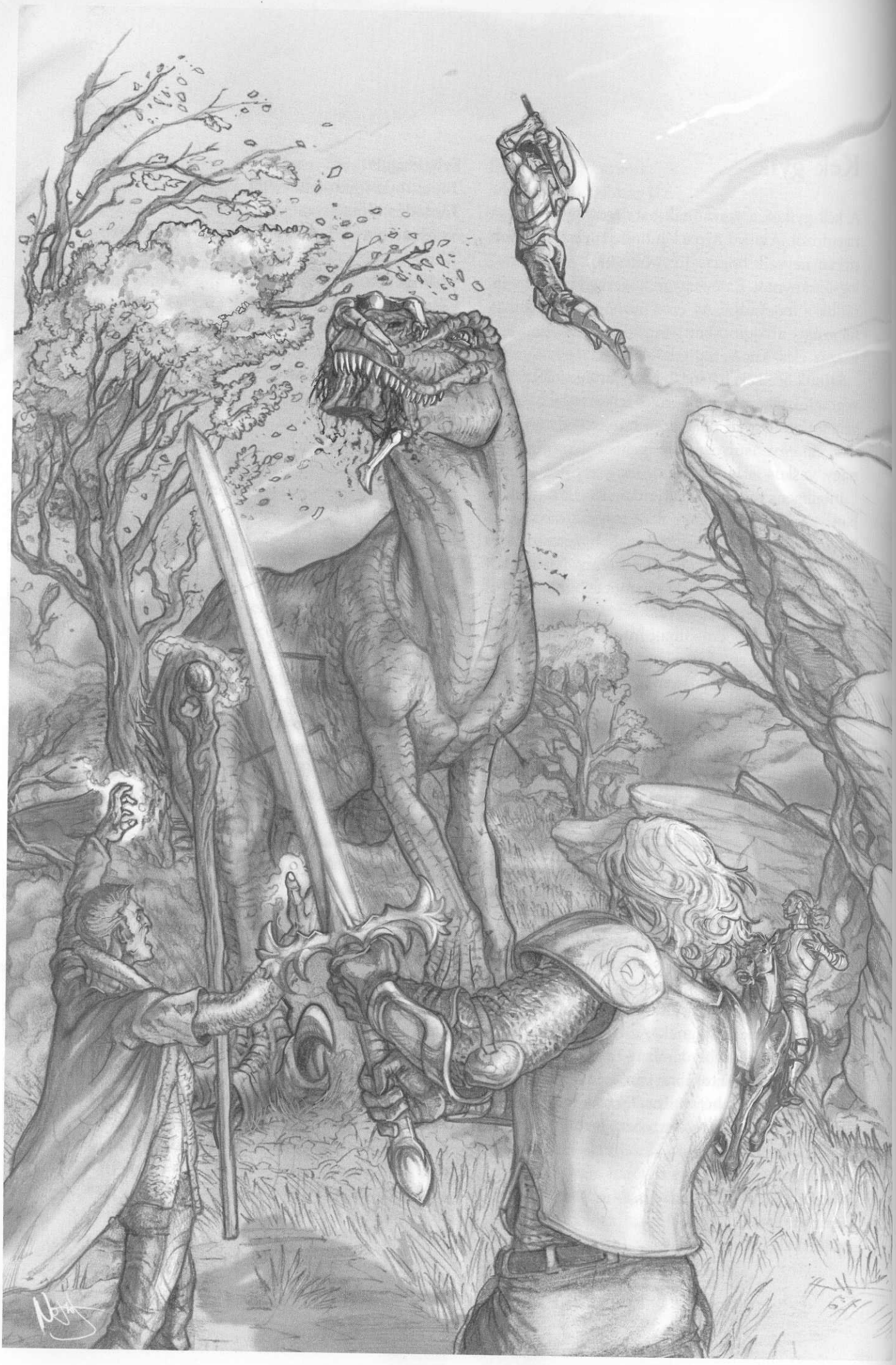
I. Egyetlen harapásuk is gyakorta végzetes; ha támadásra 00-t dob, akkor az áldozatot kettéharapja, függetlenül attól, hogy mi lett sebzése végeredménye.

II. Testüket vastag, kemény pikkelyek borítják, SFÉ-jük 8.

III. A kék gyíkok általában meglepetésből rohamoznak rá áldozataikra. Ilyen esetben a megfelelő harcértékmódosítók hozzáadandók a lény értékeihez.

Fejlődés:

Szintenkénti KAP-jaikat e lények leginkább HM-ekre költik, azon belül is sokat osztanak Támadó Értékükre, hisz taktikájuknak leginkább egy gyors, túlütéses zsákmányejtés kedvez.



Az elátkozott vidék

Idézet Ascaron dín Laerís lovag naplójából

Krad akaratából lejegyeztetett
az Ifjak havának 7. napján.

Rualan tartomány – vagy ahogy mostanság a legnagyobb területét elfoglaló átokföldeket nevezik, az Elátkozott Vidék – hajdan igen kies szeglete lehetett a kontinensnek. Népek és kultúrák olvasztótégelye, kiismerhetetlen ősvadon emberszem sosem látta hatalmas beltengerrel, és a Tinolok ködbe vesző vonulataival.

Az írott történelem szerint – amely a kyrek idejéből maradt ránk – Rualan Kyria legnagyobb kiterjedésű tartománya volt. Katonai tekintetben Ediomad fenevadjainak megfékezésére szolgált, így a röghegység lábainál rengeteg erőd és helyőrség épült már a birodalom alapítását, a honfoglalás lezárását megelőző időkben is, amelyek később, a Sziklapaktum megkötésével sem vesztették el jelentőségüket.

A Quironeia elfoglalása után a tartomány északkeleti részei még fontossabbá váltak. Nemcsak a Quiron-flotta első kikötőit emelték ezeken a partokon, de a kialakuló tartomány rengeteg, hajóépítésre alkalmas fával is támogatta a lassan megszülető Kyr Birodalmat.

Kyria délnyugati végeinek – amerre később Godora terült el – és kikötőinek a keleti, illetve északi tartományokkal való összekötése céljából már a birodalom alapításának első évezredében igen széles és gondosan vigyázott, több ezer mérföld hosszú utakat építettek az ősrengetegen át. A kyrek katonai és telepes táborokat hoztak létre az utak mentén seregeik és kereskedő karaván jaik kiszolgálására; ezek voltak a később megszülető városok magvai.

A táborok ellátásával megbízott karaván ok útján lassan nemcsak a keményfa, de az innen származó egzotikus állatokkal teli kalitkák, dísznövények és egyéb ritka kincsek is utat találtak a belsőbb tartományokba. A nemesek kertjeiben elterjedtek az apró termetű majmok és a színes trópusi madarak.

A csak itt honos növények rengeteg alapanyagot biztosítottak a birodalom méregkeverőinek, boszorkányainak és vajákosainak, emellett a nemes hölgyek termeibe is új színfoltot hoztak a csodálatos virágok. A trópusi keményfafajták közül sok ugyan nem volt alkalmas a hajóépítésre, de különleges színük az asztalosok drága alapanyagai közé emelték őket. A tartomány lassan felvirágzott, városai hatalmassá növekedtek.

Rualan erdei a birodalom egyfajta felderítetlen kincsesbányáivá váltak, ekkoriban rengeteg „expedíció" indult a dzsungel mélyére, hogy ráleljenek a Tinolok lábainál rejtőző mithrill és más nemesfém telérekre is.

A hatalmas beltenger, amely akkor még nem viselte mai, igen baljóslatú nevét – Elveszett Lelkek Tava – más kincsekkel is szolgált az itt élőknek. Olyan ritka és eleddig ismeretlen kagylófajtákat adott a birodalomnak, mint a híres bíborkagyló; melynek húsa igen ízletes és puha, de még ennél is értékesebb különleges héja, melynek gyöngyházfényű felszíne vérvörös színben csillog és igencsak kedvelt ékszeralapanyag volt. Szintén csak itt halászták Ynev egyik legnagyobb termetű, gyöngyöt termelő kagylófajtáját. Ezenfelül a rualani Hatalmasok mágiával épített vízoszlopai mintájára Kyria palotáinak medencéi is csillogó, színes halakkal teltek meg. Szerencsére ezek a hóbortok is hamar változtak, azonban így is majd egy évszázadig keserítette a birodalom szolgálóinak életét a repülő halak divathulláma.

Rualan fővárosa egykoron a Tinolok és a beltenger közötti legkeskenyebb területen feküdt, a hatalmas tó sziklás partján. Maga a palota, amelyet a császári sarj, Reign-En Zerdal lakhelyéül választott, mintha



magából a tengerből emelkedett volna elő és nyújtózkodott volna az ég felé. Karcsú tornyok törtek a magasba a vörös üvegtáblákból álló kupolák és a csillogó vörösréz lapocskákkal fedett palotaszárnyak közül. Az épület madártávlatból fémkacsokkal beszőtt rubintként villogott az esőerdő végtelen smaragdszín tengerének, és a tenger zafírkék tükrének határán. Legmagasabb tornyába Sogron anyrjai örökkön égő tüzet bűvöltek, így a torony éjnek idején zöld szemként izzott a magasban, két oldalán a kikötők egy-egy fehér fényű világítótornyával. A hatalmas palota a tengerparton álló szirtről félkörívben, lépcsőzetesen futott alá, ezáltal belsőbb épületei is pompás kilátást nyújtottak a városra és a körülötte elterülő végeláthatatlan esőerdőre. Egyfajta város volt a városon belül, saját kikötőjével, szentélyeivel, fürdőivel és színházával.

Az épületegyüttes mindkét oldalán mólók nyúltak messze a tengerbe, melyek tövénél a kagyló- és haltenyésztők cölöpökön álló, víz fölé nyúló épületei álltak. A parkok egzotikus énekesmadarak és játékos, apró majmok zajától voltak hangosak. A palotával szemben a Tinolok első lankái emelkedtek ki a rengetegből, melyekre a gazdag kereskedők és nemesek építették fel kastélyaikat, valamint itt kaptak helyet a város katedrálisai is.

Az egész város a helytartói palotát mímelte, s szinte minden épület égetett vörös kerámiacserepekkel volt fedve – a tehetősebbek vörös mázas cserepeket használtak –, s a források közelsége miatt még a legszegényebbek is olcsón juthattak valamely vörös árnyalatú fafajtához, melyből a zsindelyeket készítették.

Persze ezt a rengeteg csodát már csak ősi fóliánsok kifakult lapjairól ismerhetjük meg. Karud am Veres lovag még vagy egy órán át mesélte a város és hőforrásainak, fürdőhelyeinek történetét, mialatt éjjeli pihenőhelyet kerestünk a füves pusztát felváltó erdőség első fái között.

Választott táborhelyünk körül a fák között néhol égbe szökő kapuboltívek állnak egy más kor mementójaként, szárnyaik már rég szétkorhadtak, s a falak is elpusztultak, őket magukat csupán a beléjük foglalt mágia tartja állva.

Megérkeztünk. Akkor már tudtam, hogy ez Dromosmyr, avagy Kapuszikla, a Tinolok északi pereme mentén épített kyr erődítmények legnyugatabbika.

Az előző éjszakát is egy kyr romváros közelében töltöttük. A hatalmas, égre csavarodó obszidiántornyok ugyan nem Kradnak szenteltettek, de biztonságos és nyugodt álmot hoztak mindannyiunknak. Ritka kincs az efféle veszélytelen rom az Elátkozott Vidék tőszomszédságában, ahol az ember ha teheti, igyekszik távol maradni a démonkutakat vagy épp Orwella bebörtönzött fattyait, esetleg a háború káoszának más teremtményeit rejtő ősi építményektől.

Ma éjjel is nyugalmat érzek. Nem tudom, csak hiszem; bízok valamiben.

Krad akaratából lejegyeztetett
az Ifjak havának 8. napján.



délelőtt folyamán behatoltunk az ősrengetegbe, s igyekeztünk minél hamarabb eljutni a Sirám-folyóhoz. Ennek a vízfolyásnak nem volt neve emberi nyelveken, ameddig meg nem kezdődött a rabszolgák vándorlása a folyón lefelé. Nem túl hízelgő elnevezését onnan kapta, hogy a pusztai népek portyázói mindig csak eddig üldözték a gyíklények rabszolgafogó csapatait. Szinte sosem hatoltak be a rengetegbe, így aztán az elfogottak itt, a folyónál adták fel a reményt a szabadulásra, és kezdtek bele véget nem érő siránkozásukba.

Jómagam gyémánt formációba parancsoltam enyéimet, és hang nélkül – már amennyire ezt könnyített vértezetünkben tehettük – haladtunk a folyó felé. Számítottam őrszemekre és úgy akartam, mi választhassuk meg a találkozás helyét és idejét. Azt akartam, hogy a snilek érezzék: meglephettük, lerohanhattuk volna őket, mégsem tettük, mert nem ellenségként érkeztünk. Erőt kellett mutatnunk, mert a helyiek csak ebből értettek.

A folyót délutánra értük el. A révet lerontották, s a gázló környékét is valamiféle borzasztó erejű mágiával rombolták szét. Ahol korábban a lapályos partról indulva lépőkövek százain lehetett átjutni a folyón, most csak a mély, haragos víz bömbölt bő hatlábnyival az erdő szintje alatt egy hatalmas, jó nyíllövésnyi széles katlan mélyén. Mintha az óidők ittpusztult óriáskirályának haragvó ökle sújtott volna le. Az átkelésre nem volt remény, bár Adlam magiszter ajánlkozott, hogy hidat bűvöl a két part között. Ajánlkozását elutasítottam, mivel

magam már jártam az Elátkozott Vidék peremének ősvadonjában, s tudom, ha lehet, itt kerülni kell a mágia alkalmazását, mert könnyen balul sülhet el a próbálkozás.

A csapatot továbbvezettem nyugatnak a Sisamimos, avagy Szigetesvízesés felé, amely a folyót két ágra bontja. A gyíklényeknek itt volt az egyik helyőrségük, amely a Sissuath egyesítette birodalmuk északi határát vigyázta, s amelyen át az út Cserefészekbe vezetett.

Snil népét itt találtuk, s a sziklaerődben leghatalmasabbnak számító gyíkmágus, ha nem is szívesen, de nem ellenségesen fogadott minket, és Sasshiis és apám nevének említésére igen felélénkült. Mikor pecsétgyűrűmet is megmutattam neki, pteroptákat szerzett és egy órán belül a levegőn át Cserefészekbe juttatott minket. A repülést mindenki igen bátran viselte, csupán Arvelre tört rá némi légibetegség. A hatalmas kereskedőváros emberszem számára fentről, a fák lombjai fölül szemlélve nem mutat sokat. Az egész város egyetlen hatalmas, ezüstösen csillogó piramisnak tűnik, amelynek magassága eléri talán még a háromszáz lábat is, s az alapjánál is legalább fél mérföld széles. A hatalmas építmény oldalain szabályos közönként széles teraszok futnak körbe, ahol a snilek serege gyakorlatozik, gyermekeik játszanak a kijelölt nevelők felügyelete alatt avagy kertjeiket művelik. Egyszer magam is láttam a godorai függőkertet, s tudom, vérlázító, amit mondok, de nem vagyok meggyőződve róla, hogy kyr eleink Erionban nem másolták-e le az általuk legyőzött snilek építészetét. A dolog főleg akkor szembetűnő, ha tudjuk: a kyrek sosem építettek efféle piramisokat vagy zikkuratokat.

Megérkezésünk utána a torony legmagasabb részében, a magasabb rangú vendégeknek kijáró termekben szállásoltak el minket. Nem tettek különbséget köztünk rang szerint sem, mindenki dézsát és lepedőket kapott a tisztálkodáshoz és egy-egy szemrevaló rabszolgalányt, aki az öltözködésben lett volna segítségünkre. Nem lett volna ugyan rá szükség, de megtiltottam enyéimnek, hogy a lányokhoz akár egy ujjal is hozzányúljanak. Jó emberek és lovagok ezek a férfiak, de többhavi egyedüllét a Nyugati Pusztaságokban próbára teszi az embert.

A mosakodás után tiszta öltözetet – újabb lepedőket – kaptunk, majd szobáinkba vezettek minket, hogy lepihenhessünk az új nap beköszöntét jelző lakoma előtt. A snilek népe furcsamód napnyugtától számítja az új napkezdetét.

Ma este találkozhatunk végre Sasshiisszel, aki nem feledte el nevem, és szolgái szerint szívesen lát asztalánál is.

Most fohászkodni térek uramhoz, hogy óvjon meg a veszedelemtől, mert ismét érzem azt a kellemetlen, sajgó érzést a tagjaimban, mint az orzóvihar feltűnte előtt az Elátkozott Vidék peremén, ráadásul rontás üli meg a levegőt. Mintha minden nedves és rothadt lenne, a légzés nehéz és akadozó a fullasztó párában, mintha sosem létezett volna a snil magasváros hűvös, szellőktől átjárt, levegős világa.

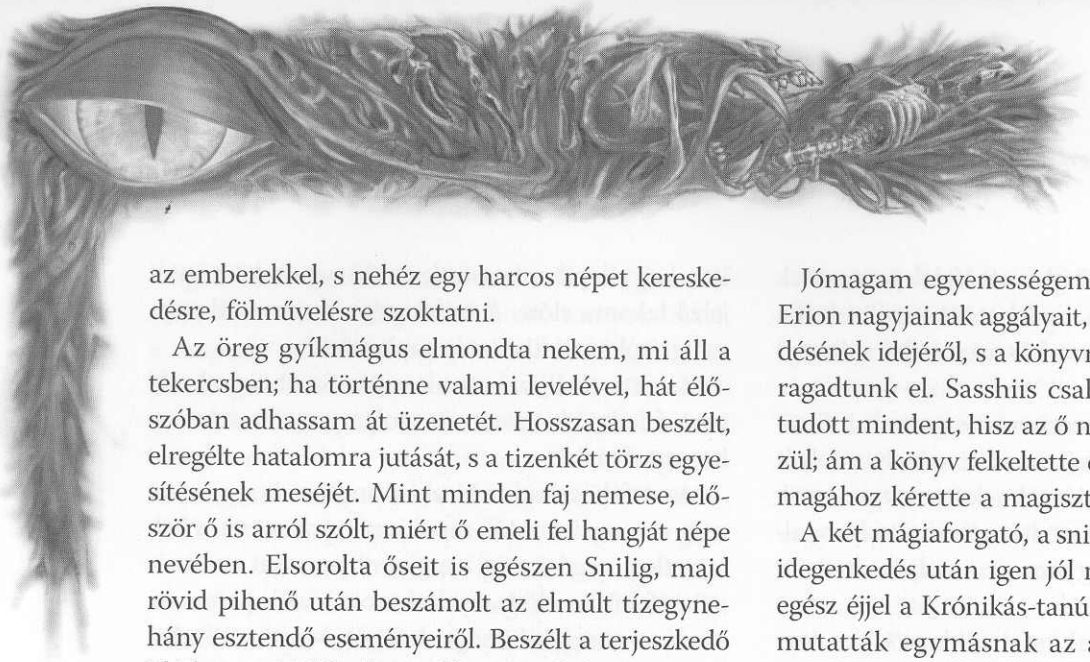
Krad akaratából lejegyeztetett
az Ifjak havának 9. napján.

Sasshiis haldoklik. Ez ugyan titok még övéi előtt is, azonban legyűrte, elpusztította a levegőben terjedő kór, az Elátkozott Vidék lehelete. Állapota egyre súlyosbodik, s most már egyre nehezebben magyarázza korával gyakori gyengeségét, sípoló tüdejét.

Elvonultan, magányosan él a város nagy zikkuratjának csúcsán saját lakosztályában, amelyet ő csak fészeknek nevez. Párjai mind meghaltak már, s a legutolsó esetében már arra sem volt ereje, hogy szeretett nőstényét testét magához vegye. Számunkra barbárságnak tűnik ugyan, de snil népénél ősi szokás, hogy a család tagjai maguk falják fel eltávozott szeretteiket, hogy azok majd így éljenek tovább velük.

Az öreg gyíkmágus azonban élni akar, és mágiájával – amennyire lehet –, késlelteti az elmúlást, amíg tervét végre nem hajtja. Ahhoz már ugyan nem elég erős, hogy maga menjen, ezért követeket akart küldeni apámért Akrahynbe. Az volt a terve, hogy elküldi levelével követségbe Erion hercegéhez a vén Laerist.

Máskor ezen minden bizonnyal jót derültem volna, most azonban nem nevettem, ahogy figyeltem az oly hatalmas, és most mégis oly megtört lényt, aki mindig is gyermekkorom bölcs sárkányaként élt bennem. Sasshiis nélkül nehéz lesz, mert alattvalói, az ifjabbak nagy többsége már unja a békét



az emberekkel, s nehéz egy harcos népet kereskedésre, fölművelésre szoktatni.

Az öreg gyíkmágus elmondta nekem, mi áll a tekercsben; ha történne valami levelével, hát élőszóban adhassam át üzenetét. Hosszasan beszélt, elregélte hatalomra jutását, s a tizenkét törzs egyesítésének meséjét. Mint minden faj nemese, először ő is arról szólt, miért ő emeli fel hangját népe nevében. Elsorolta őseit is egészen Snilig, majd rövid pihenő után beszámolt az elmúlt tízegynehány esztendő eseményeiről. Beszélt a terjeszkedő Elátkozott Vidékről, az elfajzott orkok seregeinek támadásairól, amelyek Erion után a környező népeket, az aunok és snilek kolóniáit érték, s végül megemlítette az árnyjárók titkos faját is, akik szintén egy közös Orwella elleni szövetség mellett emelték fel szavukat, s nevükben is Sasshiis szólt.

Ekkor hallottam először a földre szállt félisten, Rachassa nevét, kit a Kárhozat Leányának is szólítanak, s ki az orkok élére állt, jelenleg pedig a rual'hydydd-i szentélyében rejtőzik.

Jómagam egyenességem jeléül megemlítettem Erion nagyjainak aggályait, szóltam az ófajok ébredésének idejéről, s a könyvről, amit Thrak'sorortól ragadtunk el. Sasshiis csak sziszegve felnevetett, tudott mindent, hisz az ő népe is egy az ófajok közül; ám a könyv felkeltette érdeklődését, s azonnal magához kérette a magiszterrel együtt.

A két mágiaforgató, a snil és az ember a kezdeti idegenkedés után igen jól megértették egymást, s egész éjjel a Krónikás-tanú lapjait forgatták. Megmutatták egymásnak az általuk ismert ősi rúnákat, újabb értelmezéseket tanultak, s régieket vetettek el.

Ekkor kezdte el megfejteni igazán a kódex sötét szavait Tharamar, s magam is ekkor hallottam először a Teremtés másik történetét.

Most nyugovóra térek, hagyom a mágiaforgatókat, hadd tegyék a dolgukat. Remélem, egymást megértő kettősük jó ómen lesz az elkövetkezendőkre is.

Krad adjon bölcsességet nekünk!

Az Elátkozott Vidék és a Vinisilai-alföld lényei

Árnyjáró

A magukat árnyjáróknak nevező teremtmények az Elátkozott Vidékre börtönözve élnek, a Tinolok déli vonulatainak egy hatalmas, kelet-nyugati tájolású völgyében. Kialakulásukért a vidéket átitató mágikus erők a felelősek; eredetük a régmúltba, a kyrek és Orwella hívei közötti háborúig vezethető vissza.

A P.e. 3012 évben a kyr harcosok és varázstudók egy csapata néhány kalandozóval oldalán elpusztította a Kitaszított egy barlangtemplomát, a bent lévő majd kétszáz orkkal együtt. Legnagyobb szerencséjükre az orkok épp egy nagyszabású áldozati szertartást mutattak be teremtőjüknek, így a meglepetés előnye az övék volt. Szerencsétlenségükre azonban a szertartást végrehajtó nagy hatalmú boszorkánymester úrnője hatalmából megátkozta őket. „Kyr fattyak, soha ne hagyhassátok el az Elátkozott Vidéket, s ne adasson meg nektek sem a halál, sem az Élet körforgásába való visszatérés."

Az átok megfogant, a kyrek véres győzelmük után nem tudták elhagyni a vidéket. Aki megpróbálta, egyre erősödő, iszonyú fájdalmak közepette, nyomorultul kúszva kényszerült visszafordulni alig két-három órányira az Elátkozott Vidék láthatatlan határától. A mágikus terület pedig elkezdte átformálni ezeket az immáron természetes úton halhatatlan lényeket.

Az árnyjárók ősei bebarangolták az Elátkozott Vidéket, s a tartományban vándorló menekülőkhöz csatlakoztak, akik vagy képtelenek voltak önerőből elhagyni az átkozott vidéket, vagy nem is szándékoztak elmenni. Később utódaik is születtek az itt maradottaknak, akik tovább hordozták atyáik átkát: sem meghalni, sem pedig a helyet elhagyni nem voltak képesek. Ha harcban halálos

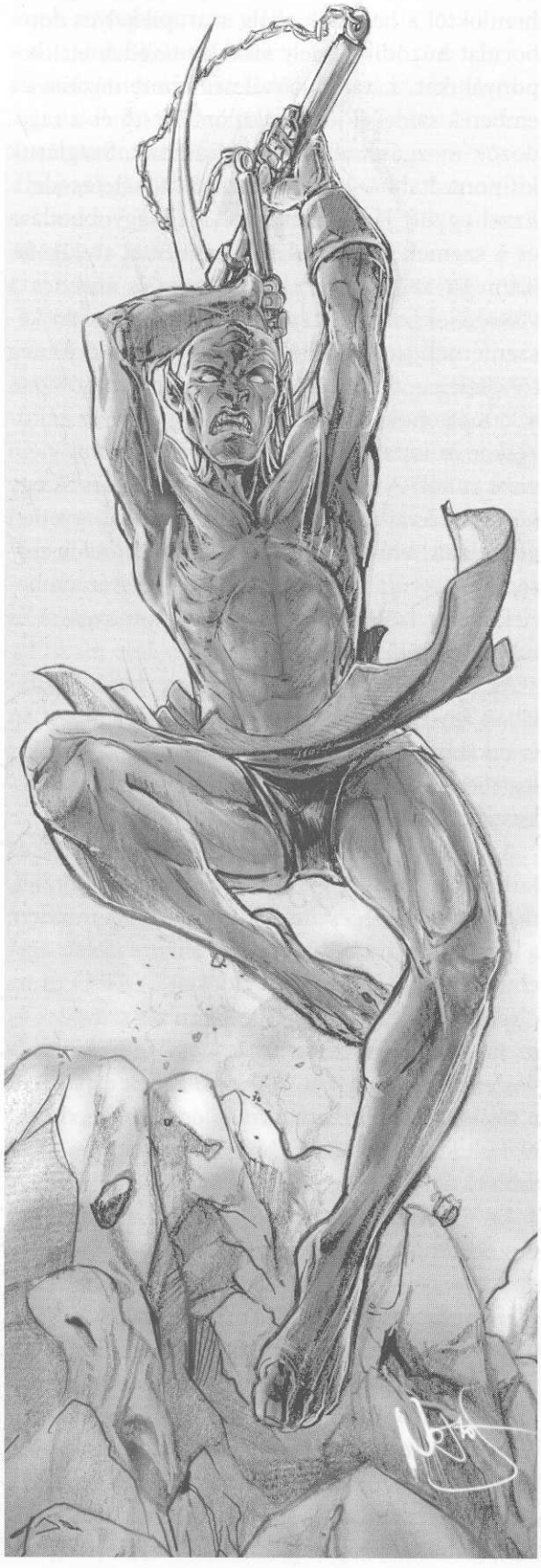
sebet kaptak, anyagi porhüvelyük elpusztult ugyan, de lelkük továbbra is a dzsungel fái közt rekedt, vagy ismeretlen helyeken, a síkok között kóborolt tovább. A sötét átok áldozatainak száma így növekedett lassanként, de megállíthatatlanul. Nem ártottak nekik a betegségek vagy az idő, s a mérgek is alig. Fiatalok maradtak, s életük csak erőszakos halállal érhetett véget. Idővel rájöttek, nincs már szükségük az egyszerű halandókra, ezért teljesen különváltak tőlük, s letelepedésre alkalmas helyet kerestek a Vidék megtépázott tájain.

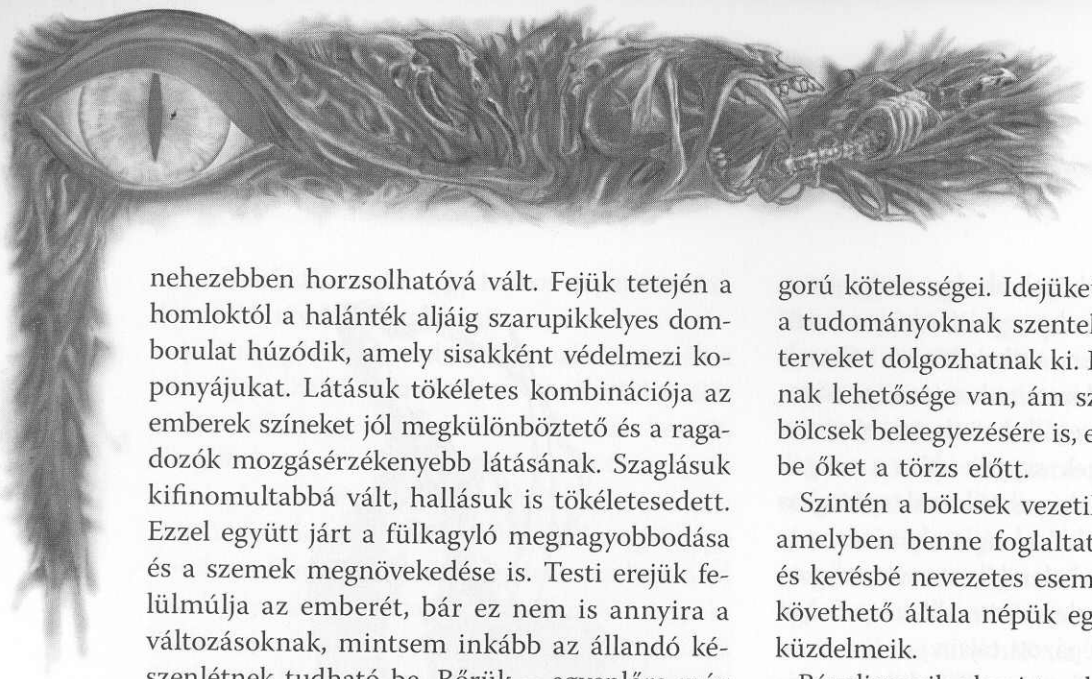
Évtizedes bolyongásaik után a Tinolok egy másik vonulatánál állapodtak meg. Elüldöztek egy ork törzset, s elfoglalták barlangerődjüket. A primitív kialakítású helyet azonnal továbbépítették, s a századok során csodás várost hoztak létre a hegy gyomrában s ormain.

A harcosok kiváló kiképzésben részesítették utódaikat, akik remek tanítványoknak bizonyultak. Az Elátkozott Vidéken csak a legerősebbek maradhatnak életben, ezért az utódok is folyamatosan változtak. Ebben segítségükre volt az árnyjárók tanácsának szigorú döntése is, miszerint csak az egészségesek és kiválók kaphatták meg az örök élet adományát. Így a gyengéket és az elfajzottakat kiirtották maguk közül; egyszerűen kitették az újszülöttet a rengetegbe. A mindent átható mágia persze nem hagyott érintetlenül senkit és semmit: az egymást követő generációkon egyre újabb és újabb változások jelentek meg. Mivel az előnytelen változásokat hordozókat kiirtották a közösségből, ezért mindent összevetve a nép folyamatosan tökéletesedett – egyedei mind lebírhatatlanabb gyilkoló gépekké váltak. Mágikus képességek éledtek bennük, amelyeket ugyancsak az örökkön dúló harcban hasznosítottak. Hatalmukat természetesen soha nem tudták igazán formába önteni, hisz az jócskán különbözik a kyrek által évezredeken át kutatott formuláktól. Nyersebb azoknál, magából az Elátkozott Vidéket átitató mágiából fakad.

Az átok megfoganásától számítva valamikor a hatodik évszázadban kezdték el magukat Árnyjáróknak nevezni. Gyorsabbak, ügyesebbek voltak kyr őseiknél, a Vidék igazi uraivá váltak.

Bár mind a mai napig elfszabásúak maradtak, eltávolodtak hajdani kyr valójuktól. Testük teljesen szőrtelen, sem hajuk, sem szemöldökük nem sarjad. Bőrük megvastagodott, keményebb, szívósabb,





nehezebben horzsolhatóvá vált. Fejük tetején a homloktól a halánték aljáig szarupikkelyes domborulat húzódik, amely sisakként védelmezi koponyájukat. Látásuk tökéletes kombinációja az emberek színeket jól megkülönböztető és a ragadozók mozgásérzékenyebb látásának. Szaglásuk kifinomultabbá vált, hallásuk is tökéletesedett. Ezzel együtt járt a fülkagyló megnagyobbodása és a szemek megnövekedése is. Testi erejük felülmúlja az emberét, bár ez nem is annyira a változásoknak, mintsem inkább az állandó készenlétnek tudható be. Bőrük – egyenlőre még tökéletlen – álcázó képességekkel bír, hasonlóan a kaméleonokéhoz. Ez különösen előnyös rejtőzéskor és lopakodáskor, amennyiben a lény nem visel ruhát. A színváltás viszonylag gyors – egy kör alatt lezajlik –, a bőr azonban csak egyetlen árnyalatot vehet fel, s az árnyalatok száma is erősen korlátozott. A végtagok szinte teljesen emberiek, de az ízületeik lazábbak, gyors mozgásra és mászásra sokkal alkalmasabbak.

Az árnyjárók ruhát csak nagyon ritkán – általában ágyékkötőket – viselnek, s a nagy hidegben is inkább köpenyt terítenek magukra. Páncélokat legfeljebb bőrből készítenek, ám mivel ezek is csökkentik álcázó képességeiket, ritkán viselik.

Az idők folyamán kialakult saját nyelvük és kultúrájuk, mely a kyrnek egy igencsak eltorzult, új szavakkal kiegészített változata, hisz minden, a kyrek számára rejtve maradt lényt és jelenséget elneveztek az Elátkozott Vidéken. Az írás és az olvasás tudománya háttérbe szorult, a szövegek és az írásjelek leegyszerűsödtek, nem lévén idő művészetük gyakorlására. A rajzok, képek és vésetek a tájékozódás elismert formái, egyfajta képírásuk alakult ki, amely könnyebben érthetőbbé és gyorsabban átadhatóvá tette feljegyzéseiket.

Az ötvenedik életévüket megélt árnyjárókat egy különleges szertartásnak vetik alá, amely egyfajta beavatást jelent a nép titkaiba. Ekkor szereznek jogot az utódnemzésre és a saját ház, vagy barlangrész birtoklására. A második fordulópont egy árnyjáró életében a kétszázötvenedik életév. Ekkor a törzs bölcsei közé fogadják, s – ha eddig nem tette – meg kell tanulnia olvasni. A bölcsek földöntúli lényként kezelt egyedek, akik mentesülnek a vadászat és a katonáskodás terhei alól, amik pedig minden árnyjárónak szigorú kötelességei. Idejüket az elmélkedésnek és a tudományoknak szentelhetik, új elméleteket, terveket dolgozhatnak ki. Erre minden árnyjárónak lehetősége van, ám szükségük van hozzá a bölcsek beleegyezésére is, előbb nem mutathatják be őket a törzs előtt.

Szintén a bölcsek vezetik népük krónikáját is, amelyben benne foglaltatik minden nevezetes és kevésbé nevezetes esemény leírása, s nyomon követhető általa népük egész fejlődése, élete és küzdelmeik.

Bár elismerik a kyr istenek létezését, azonban hatalmukat megkérdőjelezik, mivel engedték elpusztulni a birodalmat, s őket is magukra hagyták

Az árnyjárók többféleképpen harcolnak a Vidékkel és Orwellával, illetve teremtményeikkel: veleszületett különleges képességeik, és mágikus hatalmuk segítségével, emellett felhasználják az általuk ismert számtalan mérget is. A bölcseik feljegyzéseiben eleddig több mint félezer mérgező növényi és állati anyagleírása szerepel. Egyesek szerint csak az Elátkozott Vidéken több efféle ártó matéria található, mint Ynev más tájain összesen, ám ez valószínűleg túlzás. Mindezeket azonban előszerettel használják városuk és területük védelmében, vagy akár az ellenségen való rajtaütésekkor is. Elsődleges célpontjaik a zagnolok vagy az elfajzottak települései, Orwella szentélyei, de mindenek előtt Orwella papnői és paplovagjai. Folytatják hadjáratukat és harcukat még akkor is, ha isteneik már elhalványodtak, egykori birodalmuk fénye immár kihunyt.

A harcban különleges fegyvereiket is bevetik, amelyeket sajátos mágikus képességükkel teszik még halálosabbá.

Az árnyjárók képesek a Természeti Anyagok Mágiáját gyakorolni azonban csak igen kis mértékben, de ez bőven elegendő cseles fegyvereik működtetéséhez.

Sascal terhe:

Ez a fegyver egy elsőre egyszerűnek tűnő szakállas fém nyílpuskalövedék, amelynek szára végébe a tollak közé egy aprócska aranyrögöt ültetnek. Ez az aranydarabka az, amely az árnyjáró mágiájának hatására átalakul kővé. Nem sérti meg ugyan a Személyes Aura határait, azonban a szakállas, húsba akadó nyílhegyet innentől kezdve egy

1 ynevi fontos kődarab tömege igyekszik kitépni az áldozat testéből minden mozdulatra. Ez – hacsak az áldozat fel nem hagy a mozgással, vagy ki nem vágja magából a nyílhegyet – 1 k6 Fp-sérülést jelent minden újabb körben, illetve azt, hogy a nyílhegy okozta seb vérzése ellen nem lehet Egészségpróbát tenni, mivel a sebszéleket folyamatosan tépi, s nyitva tartja a lövedék.

Khorne csapdája

A hírhedett Khorne a sziklás, vizes barlangok és hegyoldalak vadásza. Csapdáinak nagyszerűségét egyszerűségük adja. Khorne minden alkalommal hosszasan felkészül ellenfeléből, megfigyeli mozgását, felméri útvonalát, majd cselekszik. Általában vizes pocsolyákat szemel ki, amelyek önmagukban állnak, azaz a bennük lévő vizet magában is Transzmutálhatja. Amikor az áldozat egy ilyen vízzel telt gödörbe, vagy tócsába lép, Khorne ilyenkor fává alakítja át a vizet, s csapdába ejti ellenfelét. Ilyenkor általában már könnyűszerrel végez a kétségbeejtő helyzetbe került áldozattal.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k10
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 75 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 43
Védő Érték: 90
Célzó Érték: 29
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 27
Asztrál ME: 13
Mentál ME: 13
Od: –
Jellem: Rend, Halál

Erő:	13	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	15	**Intelligencia:**	12
Ügyesség:	15	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	14	**Asztrál:**	13
Egészség:	16	**Érzékelés:**	14

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- részleges alakváltó: 10 pont
- átalakítás 1 percre: 11 pont
- transzmutáció 1 percre: 12 pont
- manaregeneráció: 7

Mágia és különleges képességek:

I. Bőrük színének változtatása és csekély alakváltó képességeik miatt Lopakodás és Rejtőzés képzettségpróbáikat +35%-kal dobják.

II. Különleges mágikus képességeik segítségével csekély mágikus hatalmat nyertek az anyag felett. Képesek egy font nemtelen anyagot vagy fél font fémet vagy egy lat nemesfémet az adott anyagcsoporton belül egyik anyagból a másikba alakítani. Vagyis például egy font vizet egy font homokká alakíthatnak. Ezek az átalakítások nem tartanak tovább egyetlen percnél.

III. Nem csak átalakítani, de transzmutálni is képesek az anyagokat az anyagcsoportok közt. Ezen képességükre is igazak a mágikus anyagmegmaradási törvények, vagyis egy font nemtelen anyagot fél font fémmé vagy egy lat nemesfémmé alakíthatnak (és visszafelé is ugyan így). (Lásd Új Törvénykönyv 366. oldal)

Goblin

A goblinok, akárcsak az orkok – tartják egyes nagytiszteletű tudós fők – Orwella teremtményei; ez azonban hatalmas tévedés. Orwella csupán elragadta Meneglétől, a goblinok istenétől teremtményeit, s felszaporítva őket csatába küldte az egész népet az orkok és zagnolok oldalán a kyrek mellett az Ötödkor alkonyán. Az újak nagy többségét a Tinolok barlangjainak mélyén teremtette meg a Kitaszított – ezek a föld alatti járatok ma is hemzsegnek tőlük. Mára azonban a nagy háború túlélői szinte egész Yneven megtalálhatók, az északi Gro-Ugonban élő törzseik pedig a helyi politika alakításába is beleártják magukat, általában igen csekélyke sikerrel.

A goblinok alapvetően elfszabásúak, ám jóval alacsonyabbak egy embernél, mindössze másfél láb magasak. Bőrük színe a sárgától a narancsvörösig terjed, de akadnak zöldes színű példányok is.

Szemük színe szintén a sárga valamely árnyalata. Karjuk testükhöz viszonyítva aránytalanul hosszú, egészen térdig ér. Arcuk az emberi arc elnagyolt karikatúrája: szemük jókora, szájuk széles, füleik kicsik, hegyesek és elállóak.

A goblinokat életmódjuk szerint alapvetően két külön csoportra bonthatjuk: a követőkre és a függetlenekre. A követők csoportja jórészt azoknak a goblinoknak a leszármazottaiból áll, akik Orwella áldásának (vagy épp átkának) köszönhetően születtek meg a Tinolok mélybarlangjaiban. A függetlenek csoportjába leginkább azok a törzsek tartoznak, akik már a Kitaszított eljövetele előtt is jelen voltak Yneven.



Azonban mégsem a származásuk a legfőbb különbség a két csoport között. A követők az orkok szolgálatába álltak, s az Ötödkor alkonya óta képtelenek voltak függetleníteni magukat szentségtelen testvéreiktől, az ő szemetükön és árnyékukban élnek. Őket nevezi a köznép vad goblinoknak. Ezek a lények általában gyűlölik a fényt, a felszínen ritkán mutatkoznak, leginkább a barlangok, bányák vagy romos épületek mélyén húzzák meg magukat.

A függetlenek, akiket kóborlóknak hívnak a goblinok egymás között, vándorló közösségeket, afféle hordákat alkotnak, s folyamatosan utaznak az újabb és újabb élelemforrások nyomában.

Azonban legyen bármelyik csoport tagja is, világuk alapját nem a család – hisz nehéz megmondani kinek ki volt az apja, ha az anya biztos, az már fél siker –, hanem a törzs alkotja. A goblinoknál a törzsek szellemi vezetője – mondjuk inkább úgy, hogy az egyik legtapasztaltabb tagja – a sámán. Ezeknél a nem túl hatalmas teremtményeknél azonban sose lehet tudni, hogy a sámán tényleg a szellemek kegyeltje vagy egy boszorkánymester, esetleg csupán egy szélhámos.

Maguk a falvak – ha a goblinok egyáltalán megtelepednek – általában könnyen átalakítható romok vagy másvalakik építményei, esetleg szénakazlai stb. Szinte sosem terveznek hosszútávra, s mivel nem túl bátor lények, így értelme sincs nagyobb, jobban védhető menedéket emelni, hiszen úgyis hátrahagyják a veszedelem első jelére.

A goblin törzsek egyetlen komoly és sokáig nem felfalt háziállatai a farkasok. Őket egyrészt hátasként, másrészt harci célokra idomítják, harc idején a farkaslovasok adják a törzs lovasságát, bár inkább a menekülését fedezik, semmint támadnának.

A harchoz egyszerű fegyvereket használnak, baltát vagy buzogányt, ritkábban kardot. Ezek nagy részét összelopkodták, de néha maguk is készítenek fegyvereket. Nem túl jó céllövők, a goblin íjászokról egyetlen tisztességes, valamire való legenda sem tesz említést.

Azoban azt le kell szögeznünk, hogy ezek a nem túl bátor lények veszély esetén porontyaikat az utolsó csepp vérükig védelmezik.

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: változó
Termet: ember nagyságú
Méretkategória: 1
Jellem: Káosz

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- mágiára fogékony: 10 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- plusz érzékszerv – hallás: 5 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Hajdani mágiájuk maradványaként a goblinok – amennyiben lehetőségük van rátanulhatnak mágiát, ám a pszi elsajátítására nem képesek
II. Jól tájékozódnak a sötétben, infralátásuk teljes sötétségben is 30 lábnyi látótávolságot biztosít számukra. Emellett hallásukra sem lehet panasz, amely kétszer élesebb, mint az emberi hallás.

Fejlődés:

A goblinok épp annyira különbözőek és sokfélék lehetnek, ahogyan az emberek is. Éppen ezért értékeik közt nem teszünk különbséget, kidolgozásukat a mesélőkre (vagy épp játékosokra) bízzuk. E lények közt éppúgy előfordulhatnak felderítők, fejvadászok, sámánok, mint boszorkánymesterek és harcosok. Annak eldöntése, hogy a kalandozók épp mifélékkel futottak össze, mindig a KM joga.

A goblin, mint játszható faj:

A független goblinok közül ritkán ugyan, de kerülnek ki kalandozók is. Amennyiben egy játékos ilyen lénnyel kíván Ynev felfedezésébe belevágni, úgy az Új Törvénykönyv szabályrendszere alapján készítheti el karakterlapját. Ez esetben a következő szabályokat kel figyelembe venni:

I. A goblin, mint játszható faj a többi, embertől eltérő fajhoz hasonlóan 1 KAP-ba kerül, amit minden szinten le kell vonnia a rendelkezésre álló 50 pontjából.
II. Alkati adottságaik miatt a goblinok Ügyessége, Gyorsasága és Egészség akár 19-es is lehet, míg Erejük legfeljebb 16-os, Intelligenciájuk 17-es.
III. Rendelkeznek infralátással, amely vaksötétben is 30 láb látótávolságot biztosít nekik.
IV. Hallásuk igen kifinomult, kétszer élesebb, mint az emberé.
V. A goblinok nem minden rend vagy iskola eszméit tudják magukénak vallani, illetve nem mindenhol hajlandóak őket tanítani, ezért goblin kalandozók csak a következő rendekből és iskolákból kerülhetnek ki: Harcos, Fejvadász, Tolvaj, Bárd, Boszorkánymester.

Gyíklény

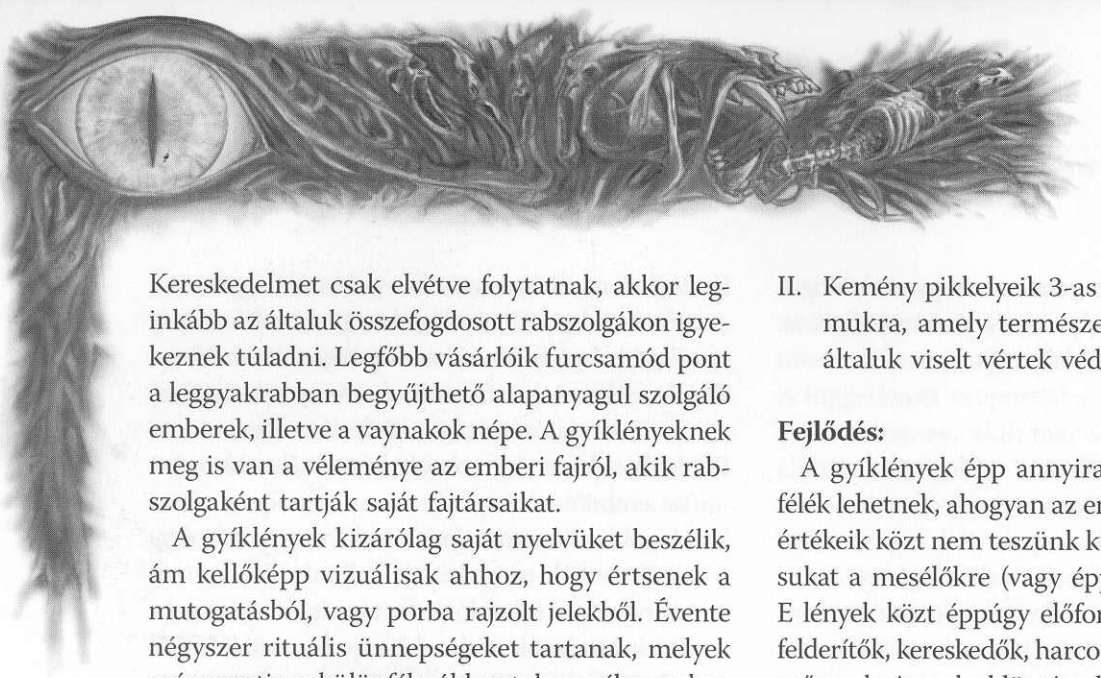
A gyíklények Ynev őslakói, egykor – még a crantaiak felemelkedése előtt – fejlett kultúrával rendelkeztek. Civilizációjuk megsemmisülésében jelentős szerepet játszott a kyrek és a crantaiak megjelenése, ezért azóta is olthatatlan gyűlöletet éreznek minden ember iránt. Bár az utóbbi időkben közös ellenségeik visszaszorítása céljából igyekeznek szövetséget kötni a különböző környező fajokkal, így az emberekkel is, mint ahogy igyekeztek ezt tenni a Hatodkor hullámverései közepette is. Toron nagyjai azonban – mily meglepő – elárulták őket is.

A gyíklények faja közel emberi arányokkal bír, magasságuk viszont meghaladja a két ynevi lábat, kezükön, lábukon öt ujj nő, s farkuk is elcsökevényesedett. Pikkelyeik színe narancsvörös, szemük smaragdzöld, citromsárga bogárral. Súlyuk esetenként meghaladja a százötven kilót, ennek ellenére meglepően fürgék.

Lakóhelyükön a gyíklények kisebb törzsekben élnek szerte Yneven: majd minden lakatlan területen, egy-egy nagyobb folyó partján meglelhetjük sásból, nádból készült kunyhóikat. A legnagyobb számban azonban az Alidartól északra elterülő folyóvölgyekben és a Vinisilai-síkságon találkozhatunk velük. Egy-egy törzs általában 70-80 lényből áll, ezeknek a fele poronty vagy nőstény.

A törzsek vezetői mind mágusok, parancsaiknak a többiek minden esetben engedelmeskednek, hisz igencsak tartanak uraik varázshatalmától.

Különböző csoportjaik halászatból és vadászatból élnek, de értenek a fém megmunkálásához is.



Kereskedelmet csak elvétve folytatnak, akkor leginkább az általuk összefogdosott rabszolgákon igyekeznek túladni. Legfőbb vásárlóik furcsamód pont a leggyakrabban begyűjthető alapanyagul szolgáló emberek, illetve a vaynakok népe. A gyíklényeknek meg is van a véleménye az emberi fajról, akik rabszolgaként tartják saját fajtársaikat.

A gyíklények kizárólag saját nyelvüket beszélik, ám kellőképp vizuálisak ahhoz, hogy értsenek a mutogatásból, vagy porba rajzolt jelekből. Évente négyszer rituális ünnepségeket tartanak, melyek csúcspontja a különféle áldozatok – néha ember, vagy más értelmes lény – bemutatása.

Olykor hallani arról, hogy a folyóparti városokat úszva megközelítik, s csak a gyilkolás kedvéért partra szállnak. Tény, hogy a folyami hajósok sosem érezhetik biztonságban magukat, ha a gyíklények a közelben vannak: ha észreveszik a hajót, egészen biztosan megtámadják. Ezek a támadások általában nem végződnek komoly vérontással, mivel a szinte mindig lesből és túlerőből támadó lények rabszolgákat és nem halottakat igyekeznek az ilyen esetek nagy többségében begyűjteni.

A felnőtt hímek mind harcosok vagy vadászok, kiválóan rejtőznek és lopakodnak (50%), emellett nem ismerik a félelmet. Kedvelt fegyvereik a kard és a szigony, s nem csak pikkelyeik védelmére hagyatkoznak: páncéljuk leginkább a félvértre hasonlít, közepes méretű pajzsaik pereme élezett, s minden esetben különféle mérgekkel preparálják.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 4k10
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Rend, Halál

Kategória: 6 (54 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – farok: 5 pont
- plusz védelem – SFÉ 3: 9 pont
- otthonos közeg – víz: 10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A gyíklények lévén hajdanán fajuk szolganépe voltak, nem tanulhatnak semmiféle mágiát vagy pszit.

II. Kemény pikkelyeik 3-as SFÉ-t biztosítnak számukra, amely természetesen összeadódik az általuk viselt vértek védelmével.

Fejlődés:

A gyíklények épp annyira különbözőek és sokfélék lehetnek, ahogyan az emberek is. Éppen ezért értékeik közt nem teszünk különbséget, kidolgozásukat a mesélőkre (vagy épp játékosokra) bízzuk. E lények közt éppúgy előfordulhatnak felfedezők, felderítők, kereskedők, harcosok vagy egyszerű kézművesek. Annak eldöntése, hogy a kalandozók épp mifélékkel futottak össze mindig a KM joga.

A gyíklény, mint játszható faj:

A gyíklények közül ritkán ugyan, de kerülnek ki kalandozók is. Amennyiben egy játékos ilyen lénnyel kíván Ynev felfedezésébe belevágni, úgy az Új Törvénykönyv szabályrendszere alapján készítheti el karakterlapját. Ez esetben a következő szabályokat kel figyelembe venni:

I. A gyíklény, mint játszható faj, a többi embertől eltérő fajhoz hasonlóan 1 KAP-ba kerül, amit minden szinten le kel vonnia a rendelkezésre álló 50 pontjából.

II. Alkati adottságaik miatt a gyíklények Ereje és Állóképessége akár 19-es is lehet, míg Intelligenciájuk legfeljebb csak 16-os.

III. Őseiktől örökölték hajdani életmódjukhoz szükséges ösztönöket, így tehetséggel viszonyulnak az Úszás, Herbalizmus, Halászat/Vadászat és Vadonjárás képzettségekhez. Ezeket úgy tanulják, mintha 4. fokú oktatótól sajátítanák el (a képzetség minden szintje 2 Kp-val olcsóbb a képzettség 4. fokáig, de legalább 1; ez a levonás nem adódik össze az Oktatás képzettség nyújtotta előnyökkel).

IV. Kemény pikkelyeik 3-as SFÉ-t biztosítnak számukra, amely természetesen összeadódik az általuk viselt vértek védelmével.

V. Mivel a gyíklények semmiféle mágiát nem sajátíthatnak el és sok rend sem fogadja őket szívesen, csak az alábbi iskolákba tagozódatnak be: Harcos, Fejvadász, Tolvaj.

VI. Mivel a gyíklények 6. lénykategóriába sorolt faj, ezért szintlépéskor mindig az adott kategóriának megfelelő szinttáblázatot kell figyelembe venni. (Lásd 311. oldal, Lényalkotás című fejezet)



Gyíkmágusok

A gyíklények egyfajta rassza a gyíkmágusok csoportja. A Káosz évezredei alatt felvirágzó civilizációjuk vezetői, akik az ősi legendák szerint Phetnek, a hatalmas szárnyas istenségnek köszönhetik hatalomszavaikat és bölcsességüket. Jelenleg a gyíkmágusok afféle tudásistenként tisztelik a nagy Phetet, s rendszeresen mutatnak be neki állat- és ételáldozatokat, hogy álmokkal, ötletekkel segítse szolgáit.

Napjainkra a gyíkmágusok a szétszóródott törzsekben élő gyíklények közé keveredtek, s azóta számuk egyre fogy, hisz nem hajlandók akárkivel megosztani életüket. E szokásukkal sikerült vérvonaluk tisztaságát megőrizni, s ennek köszönhetően a Fekete Hold keltével egy időben hatalomigéik erejét is visszanyerni.

Az ősidők legendái szerint egykor nagy és nemes faj voltak, akik az embereket is megszégyenítően széles látókörrel, kiemelkedő bölcsességgel és toleranciával bírtak. Az elmúlt évszázadok alatt jellemük ennek ellenkezőjébe csapott át: megkeseredett, minden más fajt gyűlölő és megvető népség vált belőlük. Szigorú törvények szerint uralkodnak törzseiken, s minden cselekedetükkel igyekeznek fenntartani a rendet, hogy egymással szövetkezve lassan ismét felépítsék birodalmukat.

Némely újkori tudósfők az ediomadi aquirok kései leszármazottainak tartják őket újjáéledt mágiájuk miatt, ám ez a hiedelem leginkább abból a szokásukból táplálkozhat, hogy néha alászállnak Ediomad csarnokaiba, s onnan különös lényekkel térnek meg. E sokak által fiatal aquir nőstényeknek tartott teremtményeket megkülönböztetett figyelemmel tüntetik ki, majd a párzási időszak után, miután lerakták tojásaikat, rituális keretek között feláldozzák őket Phetnek, óistenüknek. Ezek a lények azonban nem mások, mint egyszerű, üres, tehetetlen aquir bábok, amelyeket az ediomadi aquirok némelyikével kötött csereügyleteikért kapnak, s a kifejletlen alakváltók nem szolgálnak más célt, mint hogy a gyíklények fajának ősi ereje visszatérjen.

A gyíkmágusok politikai szervezkedéseik és a mágia gyakorlásán mellett ősi romok kutatásával, régi feliratok tanulmányozásával foglalkoznak. Ha hinni lehet a szóbeszédnek, akkor azt az elfeledett mágikus módszert keresik, amivel utat lehetne nyitni Ynevről arra a síkra, melyről eredetileg származnak.

Életük közel kétszáz évét a gyíklények törzsei közt élik. Pikkelyeik kortól függően arany, majd ezüst árnyalatot öltenek, szemük smaragdszínű. A törzsi kunyhókat – melyek leginkább sásból és nádból épülnek – ki nem állhatják, inkább kőtornyokban laknak, esetleg cölöpházakban, leghatalmasabbjaik pedig ezüstből emeltetnek maguknak piramisokat a folyóvölgyi dzsungelek mélyén.

A gyíkmágusok – az egyszerű gyíklényekkel ellentétben – örömüket lelik a nyelvek tanulásában, ellenfeleik megismerésében. Általában egy tucatnyi nyelvet beszélnek, igaz, sziszegő hangképzésük miatt gyakran kissé nehezen érthető a mondanivalójuk. Talán az egyetlen földfelszínen élő nép, amely képes aquir nyelven kommunikálni. Kiváló vitapartnerek, s világlátásuk egyedülálló volta, az emberi civilizációtól való gyökeres eltérése miatt sok tudós számára életcél, hogy találkozhasson velük. Ez azonban csak a legritkább esetekben sikerülhet, s noha olykor kalandozó csapatok kapják a feladatot, hogy fogjanak el és hozzanak megbízóik elé egy gyíkmágust, e küldetések rendre kudarcba fulladnak.

Hogy szokásaikról, történetükről mégis tud egyet s mást az emberiség, egyedül Kszishnii Chssce-nek köszönhető, az egyetlen renegát gyíkmágusnak, akit a történetírás feljegyzett. Fiatal korában szakadt el népétől, s azóta magányos kalandozóként járja Ynevet. Állítólag kilenc évig élvezte Doran vendégszeretetét, s miután megírta összefoglaló művét a gyíklények történelméről, gyanús körülmények között távozott. Olykor látni vélik Erionban, máskor Ifinből érkeznek felőle hírek, de az bizonyos, hogy Doranban soha többé nem tűnt fel.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 60 (SZ), 60 (V)

Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 25
Támadó Érték: 36
Védő Érték: 84
Célzó Érték: 25
Sebzés: 1k6
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: 29
Asztrál ME: 15 + 14
Mentál ME: 15 + 14
Od: 14
Jellem: Rend, Halál

Erő:	12	**Karizma:**	12
Gyorsaság:	12	**Intelligencia:**	16
Ügyesség:	12	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	14	**Asztrál:**	15
Egészség:	14	**Érzékelés:**	13

Kategória: 8 (74 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – farok: 5 pont
- otthonos közeg – víz: 10 pont
- plusz védelem – SFÉ 3: 9 pont
- ómágikus – korcsnyelv: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Kemény pikkelyeik, melyek a természet viszontagsági ellen hivatottak őket megvédeni, 3-as SFÉ-t biztosítanak nekik.

II. Ómágikus lények lévén a gyíkmágusok képesek elsajátítani a teremtés nyelvét, s ezáltal szavaikat a korcsnyelv erejével megtölteni.

Fejlődés:

Mint a gyíklények falvainak vezetőinek, a gyíkmágusoknak nem kell népük ügyes-bajos dolgaikkal törődniük. Szükség esetén nem harci tudásukkal vagy fizikai erejükkel segítik falvaikat, hanem mágiájukkal és szerteágazó ismereteikkel. A gyíkmágusok előszeretettel tanulnak nyelveket, ismerik meg ellenfeleik kultúráját és mélyednek el a tudományos tanokban, de arra is volt már példa, hogy a gyíkmágus remek taktikussá és hadvezérré vált.

Káoszlények

A Kyr Birodalom Rualan tartományát a P. e. XXXVI. században rettenetes háborúk pusztították. Reigh-En Zerdal, az akkori tartományi hadúr, a császár testvére egyezségre lépett Orwellával és papnőivel, majd a császár ellen fordult. Függetlennek kiáltotta ki Rualant, amit a császár természetesen nem ismert el – óriási sereget küldött a Rettenet Asszonyának orkjai és goblinjai ellen. Miután a csatát elvesztette, nyolc Hatalmast küldött oda, akik varázshatalmukkal megtizedelték Orwella hadát. A válasz nem késett soká, Orwella és papnői elpusztították a Hatalmasokat is. A következő századokban váltakozó kimenetelű csatákat vívtak szerte a vidéken, Orwella minden sötét és aljas eszközt bevetett a háborúban: több légiónyi élőholt támogatta orkjait és goblinjait. A háború vége felé, ahogy egyre fogyatkozott a haderő, a főpapnőnek hátborzongató ötlete támadt: állatokból lehetne kreálni torz, élőholt gyilkológépeket.

A papnők rengeteg állatot gyűjtöttek össze és mindből azokat a részeket használták fel, amelyek a legtöbbet árthattak az ellenfeleiknek. A különböző testrészeket mágiával a megfelelő méretre nagyították vagy kicsinyítették, és ugyancsak varázslattal forrasztották egybe, majd kezdetleges lelkeket börtönöztek a testbe.

A lények mérete általában a törzas méreteihez igazodik, kivéve a gyík-, patkány- és rovartesteket, amelyeket ló méretűre növesztettek, hogy jobban bírják a harcot. Minden egyes káoszlény legfontosabb és egyetlen feladata a gyilkolás. Készítőik gondosan felruházták őket ezzel a céllal, ettől eltéríteni egyetlen káoszlényt sem lehet.

Az istennő segítségével a főpapnő meg is valósította szörnyű tervét, kisebb hadseregre való káoszlény várta, hogy csatába indulhasson. Erre azonban már nem került sor, mivel P. e. 3012-ben a megmaradt Hatalmasok végeztek a Kitaszított papnőivel, és Orwellát egy távoli síkra száműzték. A káoszlények – immár a papnők irányítása nélkül – szétszéledtek az Elátkozott Vidék gonosz vadonjaiban. Azonban, életük nem lévén, nem pusztultak el, s azóta is ott bolyonganak.

A körönkénti támadások száma a karok vagy toldalékok számától függ. A káoszlények minden karjukkal – vagy mellső lábukkal – tudnak egyet



támadni minden körben, ezenkívül fejükkel is képesek erre. Ez utóbbi harapás vagy öklelés is lehet. Azon lények, amelyeknek erre alkalmas farkuk van, a fejjel való támadás helyett azt is használhatják ellenfelük ellen.

A különféle Káoszlényeket a Lényalkotó rendszer segítségével készítheted el, tulajdonságaik és értékeik a megalkotott lénytől függnek minden esetben.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: változó
Sebesség: változó
Időigény: változó
Kezdeményező Érték: változó
Támadó Érték: változó
Védő Érték: változó
Célzó Érték: változó
Sebzés: változó
Életerő pontok: változó
Fájdalomtűrés pontok: változó
Asztrál ME: változó
Mentál ME: változó
Méregellenállás: változó
Pszi: változó
Intelligencia: változó
Max. Mp: –
Jellem: Káosz, Halál
Tapasztalati pontok: változó

Elfajzottak

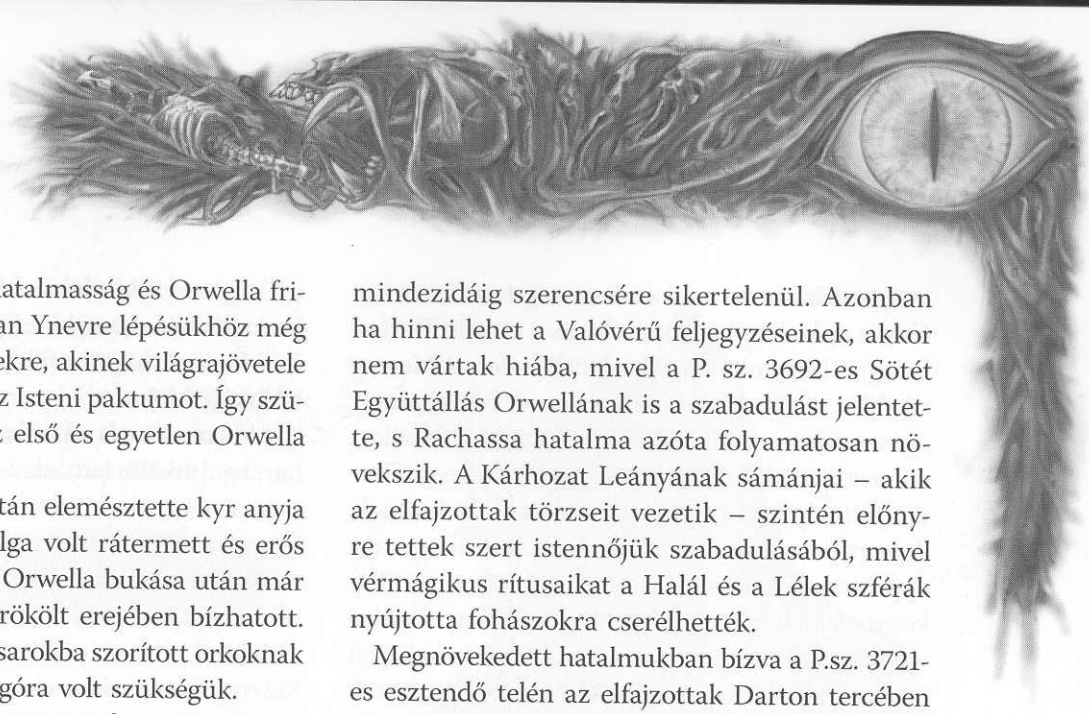
Az elfajzottakat – bár eredetileg Orwella teremtményei voltak – valójában az Elátkozott Vidék alkotásai. A Kitaszított bukása után a területről az orkok nem minden törzse távozott a Farkasszellem fiainak, a héroszoknak a vezetésével. Főleg a biztonságos szállásterülettel és zsákmányban gazdag territóriummal rendelkező – ezáltal mondhatni legerősebb – csoportok nem adták fel csak úgy otthonukat; illetve azok a törzsek, amelyek elszántan álltak ki Orwella mellett, s amelyekre ezért a többi törzs sámánjai átkot mondtak, s ellenük háborút hirdettek. Ezek a pária, számkivetett orkok kénytelenek voltak maradni, s szembenézni az Elátkozott Vidék förtelmeivel.

Kezdetben igyekeztek kitérni az istennőjük és a Hatalmasok összecsapásai okozta manatúlcsordulások viharai elől. Később pedig, a már korábban is jó vadásznak számító orkok kezdték kiismerni a vidék és a viharok kapcsolatát. Hosszas megfigyelés, menekülés, nemzedékek szenvedése és nyomorúságos bujkálása után kialakították biztonságos menedékeiket. Igaz, maguk sem tudják, de ezeket a mágikusan védett területeket egykori ádáz ellenségeiknek, a kyreknek köszönhetik. A kyr légiók Hatalmasai és más varázstudói a háborgó vidéket feldúló mágikus viharok, a tér, az idő és a síkok rángásai ellen emeltek helyenként több száz lépés hosszú védműveket, amelyek az orkok számára csupán egyszerű sáncoknak vagy földhányásoknak tűntek. Ezek a mágikus gátak voltak hivatottak megvédeni a kyr légiók táborait, s manapság is végzik a dolgukat; igaz, immáron az ellenség túlélőit szolgálják. Ennek ellenére az itt maradt orkok elszántságára és erejére komoly szükség volt a rájuk váró viszontagságok közt.

Egyesek úgy vélik, az idők folyamán a terület gonosz kipárolgásai és mágikus viharai alapvetően átformálták a még itt maradt néhány törzset is, akik aztán minden nemzedékben a legerősebb vérvonalat követve azzá váltak, akiknek ma ismerjük őket. Ez azonban csupán egy újabb téveszme, amelyet könnyű lenne megcáfolni, ha bárki is venné a fáradságot, hogy élve elfogjon egy efféle bestiát és kikérdezze. Thrak'soror megtette, mivel nemcsak ő, de fajtája más nagyjai is – Orwellához hasonlóan – komoly lehetőséget láttak az elfajzottakban. Azonban elkéstek.

A P. e. 3012. esztendőben a Jahrn-On Kryel vezette kyrek az anuriai sárkánylovasok és a Pusztítók utolsó egységeinek segítségével legyőzték Orwellának, a Rettenet Asszonyának seregét a második gra-tinoli csatában; magát az istennőt a Hatalmasok egy távoli síkra száműzték az Őstűzzel. Orwella nagyobbrészt ugyan a külső sötétségbe taszíttatott, azonban egyes kisebb hatalmú entitásai, mint például Rachasa yd-Vririn, a gra-tinoli szentély első gyilkosa – aki nem sokkal az istennő bukása előtt fogadta magába úrnője eszenciáját – itt maradt. Nem akadtak rá sem a katasztrofális árat követelő győzelemtől megittasodott kyrek, sem pedig a rabszolgaságból szabaduló orkok törzseinek sokasága. Idővel megszülte leányát, a Kitaszított egyik alacsonyabb rangú entitásának testet adó förmedvényt, egyet a Kárhozat Leányai közül. A leányok egy meg





nem nevezett démoni hatalmasság és Orwella frigyéből születtek, azonban Ynevre lépésükhöz még szükség volt egy gyermekre, akinek világrajövetele segít nekik megszegni az Isteni paktumot. Így született meg Rachassa, az első és egyetlen Orwella leányai közül.

Az új entitásnak, miután elemésztette kyr anyja testét és lelkét, első dolga volt rátermett és erős szolgákat keresnie, hisz Orwella bukása után már csak démoni atyjától örökölt erejében bízhatott. Az istennőhöz hűséges, sarokba szorított orkoknak pedig épp egy új pártfogóra volt szükségük.

Az elfajzottak jelenleg ismert formáját nem az Elátkozott Vidék gonosz kipárolgásai, hanem a Rachassa által megrontott nemzedék sorai alakították ilyenné. A születésük pillanatában lélekmagjukat vesztett orkokat könnyű volt átformálnia démoni mágiájával, olyannyira, hogy a kezdetben csupán egy-két generációnyi ork átformálására szánt rítusok az egész törzset átalakították, maradandóan.

Mára e torz orkok – társaiktól eltérően – a következőképpen festenek: méretük két-két és fél láb között van, testük robosztus, ebben megegyeznek rokonaikkal. Bőrük zöld, a normálisnál sokkal vastagabb és szőrösebb. Szemük vörös vagy narancssznben játszik, amely a teljes sötétségben is harminc láb távolságig tökéletes infralátást biztosít számukra. Szaglásuk még az orkokét is felülmúlja, az emberinél tízszer jobb. Arcvonásaik félelmetesek, nyomokban még emlékeztetnek rokonaikéra, bár lelógó pofájuk és szemfogaik helyén nőtt hatalmas agyaraik egyértelművé teszik a különbözőségüket. A legfurcsább bennük mégis az, hogy „repülnek". A hátukhoz simuló bőrhártyás szárnyaik leginkább a denevérekére emlékeztetnek, és bár nem sokáig képesek hatalmas testüket a levegőben tartani, de arra megfelelnek, hogy e szörnyek egyszerűen átrepüljenek a mocsaras vidékek vagy akadályok fölött.

Az elfajzottak egész Yneven csak az Elátkozott Vidéken belül találhatók meg. Nem tudni, hogy a hely mágiája tartja őket határai közt, vagy saját területükhöz való makacs ragaszkodásuk, de tény, hogy nem merészkednek ki onnan, ahogyan a határvidékeken élő ork törzsek sem merészkednek be oda. Thrak'soror állítása szerint a vidék mocsaraiban rejtőző mezővárosnyi településeiken már jó három évezrede szaporodnak, és igyekeznek véráldozataikkal valódi istenné emelni bálványukat; mindezidáig szerencsére sikertelenül. Azonban ha hinni lehet a Valóvérű feljegyzéseinek, akkor nem vártak hiába, mivel a P. sz. 3692-es Sötét Együttállás Orwellának is a szabadulást jelentette, s Rachassa hatalma azóta folyamatosan növekszik. A Kárhozat Leányának sámánjai – akik az elfajzottak törzseit vezetik – szintén előnyre tettek szert istennőjük szabadulásából, mivel vérmágikus rítusaikat a Halál és a Lélek szférák nyújtotta fohászokra cserélhették.

Megnövekedett hatalmukban bízva a P.sz. 3721-es esztendő telén az elfajzottak Darton tercében támadást indítottak Godora északnyugati területei ellen. A Hercegi Gárda és a felbérelt kalandozók először a dia-darai csatában – ez egy aprócska mezőváros a tengerparti kyr országút mellett, mintegy hatszáz mérföldnyire északra Eriontól – maradtak alul, a Csend havának 4. napján. Ezután a menekülő sereg maradékát két napra rá a régi kyr kikötőváros, Dalashúr romjai közt kerítették be az elfajzottak tizenötezer főt számláló hordái. A megismételt kitörési kísérletek ellenére mind egy szálig lemészárolták, vagy a tengerbe szorították a Gárda maradékát. Ekkor az orkok serege már csak alig hatnapnyi járóföldre volt Eriontól.

Azt ugyan senki nem tartotta elképzelhetőnek, hogy az elfajzottak szabályos ostrom alá vegyék Eriont, azonban a város körül elterülő vidék mezővárosainak és falvainak népe fejvesztett menekülésbe kezdett. Godora hercege – a népet megnyugtatandó – mozgósíttatta a Hercegi Gárda tartalékait, illetve a városban székelő Krad-hitű és dartonita lovagrendektől is kért segítséget. A Gárda ugyan nagy csinnadrattával vonult ki a kapukon, hogy letiporja az ellenfelet, mégis letáborozott a várostól háromnapnyi járóföldre, és bevárta a lovagrendek ígérte csapatokat és az Erioni Térvarázslók Céhének különítményét. Az elfajzottak eddigre már vagy két hete dúlták és fosztogatták a hátrahagyott falvakat és kiürített városokat.

A sereg összeállt ugyan, azonban az orkoknak nem akaródzott vállalni a nyílt csatát, sőt az utakat ellepő menekülők is lelassították az üldözők haladását. A jó négy holdhónapnyi kergetőzés végére az orkokat ugyan kiszorították Godora területéről, azonban az északi elővárosok és falvak romokban hevertek; az elfajzottak pedig nem szenvedtek döntő vereséget.

A hadjáratot az erioni nemesség természetesen fényes győzelemnek könyvelte el, s csupán Darton lovagjai hiányolták a döntő ütközetet. A Herceg vérdíjat tűzött ki minden fenevad fejére, amely egészen napjainkig, 3752-ig érvényes. A leadott elfajzott orkok fejének darabjáért a Hercegi Gárda bármely kaszárnyájában egy ezüstöt fizetnek. A pénz persze nagy úr, s nem egy igen híres, vagy épp hírhedt kalandozó indult csapatával az Elátkozott Vidék felé egész szekerekkel, hogy fejekkel megrakva térjen vissza, azonban közülük csak igen kevesen tértek meg a szezon végén a Kalandozók Városának falai közé.

Az igazság az, amint az Thrak'soror jegyzeteiből is kiderül, hogy az elfajzottak kitervelt visszavonulást hajtottak végre, miután belátták, nem bírhatnak Godora hercegének erőivel. Azonban az Elátkozott Vidék növekszik, északon elérte a Rualani-Sheral lábait, nyugat felé pedig a romlás a tengerpart irányába tart, s eltorzítja, megváltoztatja a vidéket Rachassa és úrnője, a Kitaszított tervei szerint.

Békeidőben az elfajzottak törzsei a nagy, szabad területeken állítanak maguknak szálláshelyeket, innen indulnak a harcosok nap mint nap vadászatra. Lévén a terület csúcsragadozóinak számítanak, nem kell, hogy olyan körültekintően védjék táborhelyüket, mint a zagnolok vagy goblinok. Nincs az a bolond lény, ami bemerészkedne hatalmas, bőrből készült sátraik közé.

Társadalmi felépítésük alig változott az évek során, így az orkokhoz hasonlóan erőn alapuló, patriarchális törzsekben élnek, amelyek több különböző családból és nemzetségből állnak össze. Törzsfőik rettegett harcosok, sámánjaik pedig továbbra is vigyázzák a családtagok nevelését, ami Rachassa és a Kitaszított tiszteletét illeti.

Az elfajzott harcosok szellemi képességei ritkán haladják meg az emberét, de elvétve akadnak közöttük kifejezetten intelligensek is. Az Elátkozott Vidék és a Kárhozat Leánya nemcsak testüket, de lelkület is megváltoztatta, eltorzította; emellett a túlélésért vívott harcban ösztöneik igencsak kiélesedtek, és az orkokra nem jellemző, sötét intelligenciára tettek szert.

Az elfajzottak ritkán hagyják el vadászterületüket, de foggal-körömmel védik azt, lévén határaikon belül nincs, aki szembeszállhasson velük. Előszeretettel tekintenek mindenkit prédának, aki csak beteszi oda a lábát. Nincs ez másképpen hadjárataik idején sem, hisz ilyenkor a Kitaszított által örökül rájuk hagyott földeket mennek visszavenni ellenségeiktől.

Vadászathoz lándzsákat és íjakat használnak, harcban inkább kardokat és csatabárdokat forgatnak, s néha kisebb kerek pajzsokkal egészítik ki fegyverzetüket, ügyelve arra, hogy a repülésben ez ne akadályozza őket. Páncélt nem hordanak, mivel bőrük annyira megkeményedett, hogy ez elegendő védelmet biztosít nekik, 3 pontnyi SFÉ értékben. Szárnyaikat igyekeznek megóvni a harcban, ezért az első „rárepülés" után inkább közelharcban, testi erejüket kihasználva igyekeznek felülkerekedni zsákmányukon. Előszeretettel támadnak meglepetésből, és a győzelem érdekében semmitől sem rettennek vissza, szívesen alkalmaznak piszkos trükköket.

Minden vadságuk ellenére azonban igen fegyelmezett sereget alkotnak, mivel apró poronty koruk óta nevelik beléjük élő istennőjük, Rachassa tiszteletét, aki legfőbb hadúrnőjük is, és aki nem tűri az engedetlenséget.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 6k6
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 8 (79 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – szárnyak: 5 pont
- otthonos közeg – repülés: 10 pont
- plusz védelem – SFÉ 3: 9 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- pszire és mágiára fogékony: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Az elfajzottak vastag bőre jól ellenáll a fizikai hatásoknak, így 3-as SFÉ-t biztosít a lénynek.
II. A mutáns orkok 30 lábig infralátással rendelkeznek.

Fejlődés:

A mutáns orkok épp annyira különbözőek és sokfélék lehetnek, ahogyan az emberek is. Éppen

ezért értékeik közt nem teszünk különbséget, kidolgozásukat a mesélőkre (vagy épp játékosokra) bízzuk. E lények közt éppúgy előfordulhatnak Orwella papjai, sámánok, mint harcosok, vagy felderítők is. Annak eldöntése, hogy a kalandozók épp mifélékkel futottak össze, mindig a KM joga.

Ork

Az orkok az embernépek meséiben leggyakrabban felbukkanó szörnylények. A legenda szerint Orwella, a Kitaszított teremtette őket, még a Hatodkor hajnalán. Azonban ez nem igaz, mivel a törpéknek ékes legendái szólnak Hramról, az ork törzsfőről, aki a Valcha-folyó torkolatvidékéről (Hetedkorban Ekbir-sivatag) a Thrangg-hegységbe (Tiane-hegység) vezette népét, s az ott élő törpéktől elleste a bányaművelés és fémmegmunkálás tudományát, majd nekik támadott. Ezt nevezik a törpe nép historikusai az első Bányaháborúnak.

Az orkok a Farkasszellem gyermekei voltak, amíg Orwella el nem ragadta őket. Elfszabásúak, másfélkét láb magas, robosztus teremtmények. Szemük sárga, bőrük, irhájuk szürkés árnyalatú. Pofájuk megnyúlt, a kifejlett egyedek agyarai a száj csukott állapotában is szembeötlők. Erősebbek, ám kevésbé mozgékonyak, mint az ember, szívósságuk és állóképességük legendás.

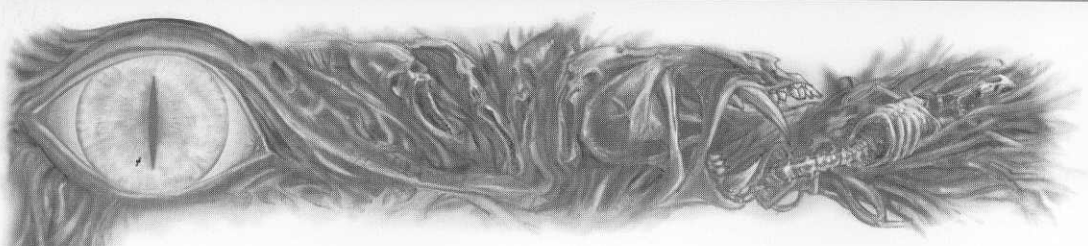
Legnépesebb hordáik és törzseik az északi Gro-Ugonban találhatók, de fel lehet lelni őket majd' minden tájon: sokan élnek Kránban, a Sheral lábainál és Ediomad hegyei közt.

Az orkok hordákba, törzsekbe, nemzetségekbe tömörülnek, s mindig csapatostul járnak. A magányos ork ritka, mint a fehér holló – vadászni is együtt járnak. S portyáikra is ritkán indulnak egyedül. Nem mintha gyávák volnának, csupán együtt sikeresebb a harc és a vadászat is.

A nemzetségek 20–50 fős többé-kevésbé családalapú közösségek, az orkok társadalmában ez a legkisebb egység, amelyet a rangidős hím vezet, általában a kölykök apja.

A nemzetséget a nemzetségfő irányítja, teljhatalommal. Általában a legerősebb egyed a családban,





hiszen az elsőség kérdését véres párviadalokban döntik el. Az ork gyerekek (kölykök) újszülött koruktól kezdve a nemzetségben nevelkednek, nem a szűk családban – ezt a fogalmat nem is ismerik –, így válhatnak csak erős, félelmet nem ismerő harcosokká.

A törzs az egymás mellett élő nemzetségek közössége. Általában öt-nyolc nemzetség alkot egy törzset, vezetését a Nemzetségfők Tanácsa látja el, de olykor törzsfőnököt is választanak – itt nem feltétlenül a nyers erő, hanem a ravaszság és a támogatók szava, az elismertség a döntő. A törzs általában közös táborhelyen el, együtt vándorol, ha költözni kell. A legjelentősebb szerepet azonban a törzsi háborúban tölti be, mikor a nemzetségek együtt védekeznek vagy hódítanak.

A horda egymáshoz közel élő törzsek szövetsége. Hasonló szerepet tölt be, mint az emberek közt az ország vagy a nemzet: éppúgy van királya is, amely a legerősebb törzs főnöke. A horda majd' mindig külön nyelvjárást beszél, s külön szokásokat alakít ki. Amikor ork hadseregről beszélünk, valójában a horda egyesített hadseregét értjük alatta.

Mindezek ellenére ne gondoljuk, hogy az ork társadalomban nem kap szerepet a származás vagy az öröklődés. Minden ork nyilvántartja apjának és nagyapjának nevét, hiszen dicsőséges apai ősökkel rendelkezni nagy dolog. A nemzetségen, törzsön, de esetleg még a hordán belül is nagy befolyást biztosíthat a jó származás. Az örökléssel egészen más a helyzet. A személyes tárgyak persze apáról fiúra öröklődhetnek – nem úgy a posztok. A vér szerinti utódoknak jók az esélyei a főnöki jelölésre, de a megürült posztra mindig a már említett módon választanak utódot.

Az orkok életében éppúgy megtalálható a mágia, mint Ynev bármely másik népének hétköznapjaiban. Minden ork törzsnek van saját sámánja, aki ellátja a törzs tagjainak rontások vagy ártó szellemek elleni védelmét, s a gyógyítástól kezdve az utódok kinevelésén túl még számtalan más feladatot.

Legszívesebben nagyobb, jó vadászterületet nyújtó erdőkben élnek. Csak nagyritkán vonulnak bányákba, barlangokba, leginkább vész esetén. Bányáikat általában rabszolgákkal műveltetik, azonban a kovácsok és az élvájárok mindig orkok. Véleményük szerint hogyan készítessenek fegyvereket, vagy bányásztassanak vasat a maguk számára, aki még meghalni sem volt elég jó a csatamezőn.

Az ork asszonyok nem sokban különböznek a férfiaktól. Éppoly durva arcúak és robosztus alkatúak, mint amazok. A ház körüli munkákat az asszonyok végzik. Gyűjtögetnek, kikészítik a bőröket, feldarabolják a húst, és őrzik a sátrakat. A harchoz nem értenek annyira, mint a férfiak, de ha kell, kiveszik belőle a részüket. Gyakorlatlanságukat aljas trükkökkel és heves indulatokkal egyensúlyozzák: az ork támadásoknak kitett falvakban jobban félnek tőlük, mint a férfiaktól. Egy ork férfi általában négy vagy akár öt nőstényt is tart maga mellett a kölykeikkel együtt. Ezt megteheti ugyan, azonban a túl sok asszony esetében azt kockáztatja, hogy a törzs tagjai megkövezik, ha nem tudja etetni családját. Ezután természetesen a törzs gondoskodik az árván maradottakról.

Az orkok általában nem sok ruhát hordanak, nem nagyon van rá szükségük, csak a téli hónapokban. Ilyenkor bundákat, vastag bőrből varrt köpenyeket öltenek magukra, s lábukra bocskort húznak. Fegyverük általában rövidkard, de jobban szertik az alkatukhoz és képességeikhez jobban illő csatabárdokat és buzogányokat. Fegyverzetüket általában marhabőrrel bevont fapajzzsal egészítik ki. Némelyik törzs parittyát vagy dárdát is használ. Fémvértet ritkán öltenek, a kemény, vastag bőrből készülteket jobban kedvelik, olykor pajzsukat a hátukra vagy mellkasukra rögzítik.

Az ork állhatatos, megtörhetetlen nép, s igen szapora, emiatt egyes tudós fők az emberek utódait, az eljövendő korok nagy népét látják bennük.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: ember méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Rend, Halál

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékonyság mágiára és pszire: 20 pont
- plusz érzékszerv – szaglás: 5 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- hiányos lélek: -10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Orwella teremtményeiként az orkok nem rendelkeznek a lélek legbelsőbb rétegével. Ennek köszönhetően élettartamuk igen rövid, s haláluk után sem térhetnek meg az örök körforgásba, lelkük elenyészik. Éppen azért soha nem állhatnak egyetlen isten kegyében sem, nem lehetnek papjaik, s a szellemek közül is csupán a Farkasszellem képes őket közel engedni magához.

Fejlődés:

Mivel az orkok az emberekhez hasonlóan szerteágazó képességekkel és tudással rendelkezhetnek, minden esetben a mesélő dolga meghatározni értékeiket és statisztikáikat annak függvényében, hogy mifélékkel akad dolguk a kalandozóknak. Soraik közt épp úgy akadnak vadászok, harcosok, bölcsek, mint sámánok, vagy boszorkánymesterek.

Pteropta

A pteropták hatalmas, szárnyas hüllők, amelyek a közhiedelemmel ellentétben – már ha lehet ilyet mondani egy mára csaknem kihalt, igencsak ritka faj esetében – semmiféle rokonságban nem állnak sem a sárkányokkal, sem a sárkánygyíkokkal, de még a hasonló környezetben élő wywernekkel sem. A hasonlóság mindössze abban merül ki, hogy e lények is a hegyvidékeket kedvelik, s hidegvérű létükre repülnek.

Azok számára, akiknek közelről is volt szerencséjük – ha úgy tetszik: balszerencséjük – egy pteroptát megfigyelni, a különbségek egyértelműek. A lény testét pikkelyek helyett szívós, szürkésbarna bőr borítja, feje hosszúkás, távolról csőrre emlékeztető szája előrenyúlik. Fogai nincsenek, de erre nincs is szüksége, hisz elszarusodott ajakkávája pengeélesre csiszolódott a vadászat és a táplálkozás során, amivel így akár egy ork combcsontját is képes elharapni. A fején, tarkóján és nyakán sorakozó csontkinövések elcsökevényesedett tarajt alkotnak. Hosszú, izmos farka a végén ellaposodik és kiszélesedik, ezt kormánylapátként használja a levegőben. Rövid, vaskos lábain a bőr megvastagodott és elszarusodott, négy ujja masszív, hegyes karmokban végződik.

Testük óriási, hosszuk nemritkán eléri a hat-nyolc ynevi lábat, amihez hozzájön még a négy láb hosszú farok is. Vastag, bőrhártyával borított szárnyaik fesztávolsága meghaladhatja a húsz lábat is.

Ma már főleg csak Gro-Ugon hegyei közt élnek, de kis számban megtalálhatók a Sheral, az Elátkozott Vidék vagy a Kráni-hegység bércei közt is, ám itt jobbára vesztésre állnak a náluknál erősebb sárkánygyíkokkal vagy veszélyesebb wywernekkel szemben. Annak ellenére, hogy Gro-Ugon hegyei eredetileg nem tartoztak a természetes élőhelyükhöz, mégis itt találhatók meg a legnagyobb számban, ami az orkokhoz és Orwella szolgáihoz fűződő viszonyukkal magyarázható.

Ragadozó mivoltuk ellenére – a többi repülő gyíkhoz mérten – könnyen szelídíthetők és nevelhetők, így a Tinolok bércei közül nem egy fészekre való tojást vittek magukkal Orwella lovagjai új rejtekhelyeikre.

Hüllők lévén tojásaikat nem ők maguk keltik ki, hanem az általuk összehordott növényzet rothadó melege. Fészkeiket a szagok alapján nem nehéz megtalálni, annál inkább körülményes megközelíteni, s nemcsak az állandóan őrködő szülők, hanem a lehetetlen helyek miatt is. Mivel a sziklás, hegyes területeken nem ők a csúcsragadozók, előszeretettel rakják tojásaikat barlangokba, ahol szárnyas ellenfeleik nem férnek hozzájuk, vagy földre kényszerülnek, de ott már a pteropták harcolnak otthonosabban.

Gro-Ugonban ennél jóval inkább el vannak kényeztetve, hisz a Kitaszított lovagjai – ha a pletykáknak hinni lehet – a hegyekben nem egy mesterséges keltetőt hoztak létre számukra. A kiemelkedő sziklaplatókon álló, crantai alapokon nyugvó erődítményeik alá, a meredek sziklafalba nyíló, mély járatokat vájattak, ahol a hőforrások biztosítják a tojások számára a meleget, illetve az orwellánusok számára a szinte elvághatatlan mágikus utánpótlási vonalakat.

A pteroptát a gro-ugoni orkok hátasnak használják, míg az orwellánusok leginkább terhet szállítanak vele az erődjeik közti nagy távolságokon, de néha a hadjáratokban is bevetik. A pteropták meglehetősen nehezen manővereznek földközelben, így ha lehet, ritkán vetik be őket közvetlen csatában. E szárnyas hüllőket nehéz harcra betanítani, de ha sikerül is, rossz manőverező képességük miatt



csak a nagy csapattestek elleni, főként lélektani hadviselésre alkalmasak.

A pteropták harc vagy vadászat során legszívesebben a levegőből csapnak le prédáikra erős karmaikat belemélyesztve, majd magukkal ragadva a levegőbe. Ez a pteropták szempontjából minden esetben rohamnak minősül. Általában mire a fészkére ér, a zsákmány kimúlik karmai között, így a megragadás után nem különösebben vesződik vele tovább. Ezt a tulajdonságát igyekeznek leginkább kihasználni, amikor lélektani hadviselést folytatnak velük a csatatéren, hisz miféle sereget nem borzaszt el a látvány, amikor soraik közé felderítőik vagy társaik felismerhetetlenné zúzódott teste hullik, s mindezt olyan magasból, hogy sem varázstudóik, sem íjászaik nemigen tudják megtorolni a barbár cselekedetet.

Ha komolyabb ellenfél ellen kényszerül harcolni, nem szívesen teszi ezt a levegőben lomhasága és rossz manőverezőképessége miatt. Ha csak lehet, leszáll, szárnyait széttárja és fülsiketítően visító hangot hallat, ezzel próbálva meg elijeszteni támadóját, ami méreteiből és szárnyfesztávolságából adódóan ritkán vall kudarcot. Ha menekülni nem tud – vagy gazdái nem hagyják –, szarukávás, megnyúlt szája segítségével végez ellenfeleivel, de ha csak teheti, nem bocsátkozik harcba nála erősebb ellenfelekkel. Ha többen támadnak rá egyszerre, kétszer is támadhat egy körben, a második támadás mindig egy farokcsapás, amit természetesen olyan ellenfél ellen tud végrehajtani, amely mögötte van, illetve oldalt áll tőle.

Vastag bőre, amely a sziklás vidékeken hivatott megvédeni őt a sérülésektől, ilyen esetekben is kiváló szolgálatot tesz neki.

A legyőzött pteroptákból leginkább a bőrük az, ami felhasználható. Az igen erős, mégis finom tapintású szárnyhártyájuk majd' egy hüvelyk vastag, köpenynek, vagy bármely más ruházatnak alkalmas, és több négyzetlábnyi bőrt ad ki. Az ebből varrt ruházat minden külön kikészítés nélkül is 2-es SFÉ-t ad viselőjének.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: nagy
Méretkategória: 2
Sebesség: 80 (L), 40 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 31
Támadó Érték: 62
Védő Érték: 92
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k6 karmolás / 2k6 karmolás / 3k6 harapás
Életerő pontok: 28
Fájdalomtűrés pontok: 34
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 6
Od: –
Jellem: Rend

Erő:	30	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	16	**Intelligencia:**	8
Ügyesség:	16	**Akaraterő:**	6
Állóképesség:	28	**Asztrál:**	6
Egészség:	28	**Érzékelés:**	15

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: 10 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- plusz végtag – szárnyak: 5 pont
- otthonos közeg – repülés: 10 pont
- plusz sebzés – 1k6: 5 pont

Mágia és különleges képességek:
I. Méretéből adódó módosítói miatt a pteropták 2-es SFÉ-vel rendelkeznek.

Fejlődés:
A pteropták szintenkénti KAP-jaikat általában harcértékeikre vagy Fp-ik növelésére költik.

Panthal massza

A panthal különleges élőlény, ősi démoni praktikák szülötte. Alaktalan hústömeg alkotja; mintha valaki egybegyúrt volna egy csapatra való embert, bár egyesek inkább Gilmen boszorkánymester Rothadás nevezetű varázslatának balsikerű eredményével azonosítják.

A csupa végtag testet szemek borítják, de csak ritkán rendeződnek úgy, hogy azt arcnak lehessen nevezni. Helyváltoztatáshoz emberi lábakat

használ, amelyek az aljából nőnek ki. Egyszerre féltucatnyi lábon jár, de ezek sosem állandók – hol eltűnik, hol megjelenik egy újabb. Ha harcolnia kell, hasonlóképp kezeket növeszt, azokkal támad, akár pusztakézzel, akár fegyverrel.

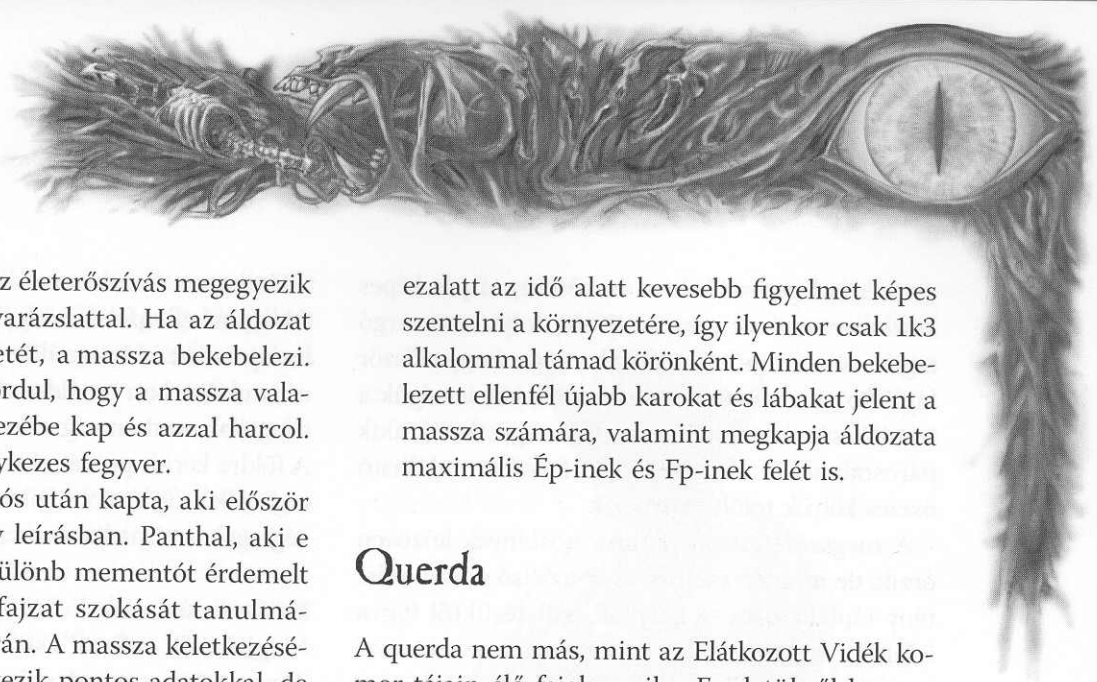
Senki sem tudja, miként, hogyan vagy mikor jött létre az első, minthogy azt is homály fedi, hogy hogyan is szaporodik a panthal. Egy azonban bizonyos: a természet eme megcsúfolása csakis sötét mágikus erők segítségével születhetett és maradhatott fenn.

Általában ősi, elhagyatott épületek romjai között bukkanhat rá az óvatlan kalandozó. A massza rendkívül életképes – akár századokon keresztül is szunnyadhat tetszhalottként. Ha azonban ember – elf, törpe vagy ork – közeledtét érzékeli, életre kel. A szerencsétlen áldozatból először csak az energiákat szívja el, majd a magatehetetlen testet magába olvasztja. Egy részét felemészti, a többit pedig teste növelésére fordítja.

A panthal massza igazi veszélyessége abban rejlik, hogy áldozatainak nemcsak a testét, de tulajdonságaik egy részét is elbitorolja.

Amikor a massza megtámadja áldozatát, kezeket növeszt ki magából a legváratlanabb helyeken és azokkal üti meg ellenfelét. Ezek nemcsak ütésből származó sebzést okoznak, de a massza el is szívja az áldozat életerejét, ha annak Egészség-





próbája sikertelen. Ez az életerőszívás megegyezik a Boszorkánymesteri varázslattal. Ha az áldozat elvesztette az eszméletét, a massza bekebelezi. Ritkán ugyan, de előfordul, hogy a massza valamilyen fegyvert is a kezébe kap és azzal harcol. Ez minden esetben egykezes fegyver.

Nevét egy aszisz tudós után kapta, aki először említi meg e lényt egy leírásban. Panthal, aki e szörnyetegnél sokkal különb mementót érdemelt volna, számos ynevi fajzat szokását tanulmányozta hosszú élete során. A massza keletkezéséről ugyan nem rendelkezik pontos adatokkal, de feltételezi, hogy Dawa birodalom sötét mágusai alkották meg. Pályatársai azonban rendszeresen szemére vetették, hogy mindenben Dawa ősi titkait sejti, s a Gilmen féle balsikerű kísérlet sokkal hihetőbb.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: változó
Méretkategória: változó
Sebesség: 30 (SZ)
Sebzés: karonként 1k3
Kategória: változó

Mágia és különleges képességek:

I. A panthal massza igen furcsa élőlény, ahányan vannak Yneven, annyifélék. Mind méretükben, mind erejükben igencsak eltérhetnek egymástól, így egy ilyen lény megalkotása mindig a KM szabad belátására van bízva.
II. Karjait párban vehetjük meg, 5-5 pontonként.
III. A Boszorkánymesteri mágia hatáskörébe tartozó Életerőszívás nevű varázslat (Új Törvénykönyv 324. oldal) hatásának megidézésével képes a lény, veleszületett mágikus tulajdonságként, ellenfelei tartalékaiból gyógyítani magát. Ennek költségét a Lényalkotás c. fejezetben a 311. oldalon találod.
IV. Amennyiben a lény nagy vagy annál hatalmasabb méretű, minden méretéből fakadó sebzésbónusz 1k6-os kockája felbomlik 2k3-ra, amelyek 2 plusz kezet vonnak maguk után, amelyekre nem kell plusz pontot áldozni.
V. A massza képes magába olvasztani legyőzött ellenfeleit. Ez tizenkét teljes kört vesz igénybe, ezalatt az idő alatt kevesebb figyelmet képes szentelni a környezetére, így ilyenkor csak 1k3 alkalommal támad körönként. Minden bekebelezett ellenfél újabb karokat és lábakat jelent a massza számára, valamint megkapja áldozata maximális Ép-inek és Fp-inek felét is.

Querda

A querda nem más, mint az Elátkozott Vidék komor tájain élő fajok egyike. Eredetükről keveset tudni, de valószínűleg a hajdani Rualan szörnyű környezete hatott az itt maradott kutyákra és farkasokra, s ez lehetett e vérengző fenevadak kialakulásának oka. Az viszont bizonyos, hogy a querdák fejlődésére még mindig nagy hatással vannak környezetük mágikus kipárolgásai, hisz utódaik igen nagy változatosságot mutatnak.

Felépítésükben leginkább farkasokra emlékeztetnek vagy más kutyafélékre, ám marmagasságuk elérheti a kilenc araszt is, de a hétaraszos magasság a legelterjedtebb. Négy lábon járnak, fejük robosztus, tekintetük vadságot sugároz. Kopott szürke bundájuk az életkörülményeikhez igazodik, de az állandó csatározásoknak köszönhetően nem ritkaság, hogy foltokban hiányzik. Szemük színe a leggyakrabban vörös, de a zöld vagy a barna sem ritka közöttük.

E lény az Elátkozott Vidék sziklás részein a leggyakoribb, ugyanis az itt található barlangokban szívesen húzza meg magát. Ő maga nem ás magának sem kotorékot, sem üreget, inkább csak elfoglalja a sziklás odúkat, amelyeket röviddel betelepedése után már messziről meg lehet ismerni a rengeteg szertehagyott csontról – a querdák ugyanis előszeretettel hordják haza zsákmányukat. Ha a falka kinövi korábbi barlangját, vándorútra kel és keres magának egy nagyobbat. Az ilyen portyákat általában goblinok vagy koboldok bánják, de az sem ritka, hogy a teljes falka együttes erővel elűz vagy leterít egyet a Vidék hatalmas barlangi szörnyei közül.

A farkasokhoz hasonlóan a querdák is falkákban járnak, családokban vándorolnak az Elátkozott Vidéken, társas ösztönük és harci taktikájuk miatt szinte sohasem támadnak egyedül az ellenfélre, még a leggyengébb préda esetében sem. A családban szigorú hierarchia uralkodik. A falka vezére minden

esetben a legerősebb hím és nőstény; a pár képes kordában tartani csapata többi, folyton acsargó tagját. A vezérhím és – nőstény joga, hogy először táplálkozzon minden zsákmányból; kötelességük a faj túlélésének biztosítása, így ők az egyetlenek, akik párosodnak, értelemszerűen a falkában található összes kölyök tőlük származik.

A megszületett utódokat a nőstények közösen őrzik, de minden esetben csak az első számú nőstény táplálja őket. A kölykök születésüktől fogva a lehető legkeményebb versenyben vesznek részt a túlélésért, amely minden körülmények közt a legerősebb és leghatékonyabb gyilkosokat és vadászokat neveli belőlük.

Ragadozók, de ha rászorulnak, nem vetik meg a döghúst sem. Szinte minden állatot hajlandóak zsákmányuknak tekinteni, ha elég sokan vannak hozzá, s ez alól a goblinok, zagnolok vagy akár az ehetőnek tűnő káoszlények sem kivételek. Ha lehetőségük van rá, többen, több irányból támadnak, körülveszik a prédát és meglepetésből csapnak le rá.

A querdákat több nép is saját céljaira használja fel. Kis csapatok indulnak az Elátkozott Vidék embertelen tájaira a veszett hírű ragadozók befogására. Az egyik jeles vadász az orkok népe, akik harci állatként tartják őket. Nem vesződnek az állatok idomításával vagy betanításával, így a querdák kezelhetetlensége nem okoz számukra gondot. Tisztelik az állat emberfeletti kegyetlenségét és harci tudását, s lehetőségeik és saját belátásuk szerint is meglehetősen jól bánnak velük. Fontos barlangszakaszokat, titkos épületeket őriztetnek velük, de nagyobb ütközetekben is láttak már szabadon eresztett querdákat, amelyeket az ellenfél lovasságának szétzilálására vetettek be. A dzsadok is próbálkoztak már olykor e pokoli ebek befogásával – nem mintha nem rettegnének tőlük, ám hatalmas összegeket kínáltak nekik a rendszerint Toronból vagy Gorvikból jött kereskedők.

Suttogják, a querdák egyes országok gladiátorviadalain is főszerephez jutnak. A természet nyers erejének és bámulatos gyorsaságának összecsapása ez az emberi tudással és gyakorlattal – ez adja a viadalok különlegességét és vonzerejét. A gladiátorok többsége rettegi e találkozásokat, ugyanakkor várakozással is tekintenek rá, mert ez az a lehetőség, ami a többiek fölé emeli és a játékok ünnepelt hősévé teheti őket.

Ha harcra kerül a sor, a querdák megpróbálnak felugrani ellenfelükre, így két mellső lábukat és harapásukat is használhatják a viadalban. Ennek célja elsősorban az áldozat földre teperése, amely a legtöbb esetben végzetes következményekkel jár. A földre került prédát ekkor – ha tehetik – torkon ragadják, míg a többi falkatag a védekezni igyekvő végtagokat támadja, marcangolja szét.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 100 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 36
Támadó Érték: 58
Védő Érték: 100
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6 karmolás /
1k6 karmolás / 4k6 harapás
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 23
Asztrál ME: 6
Mentál ME:6
Od: –
Jellem: –

Erő:	16	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	20	**Intelligencia:**	8
Ügyesség:	20	**Akaraterő:**	6
Állóképesség:	17	**Asztrál:**	6
Egészség:	16	**Érzékelés:**	16

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz sebzés – 3k6: 15 pont
- plusz érzékszerv – szaglás: 5 pont

Mágia és különleges képességek:

I. E fenevadak szaglása igen kifinomult, messziről kiszagolják a préda jelenlétét, s akár mérföldekről is tudják követni.

II. Nyáluk fertőző, s a területen terjedő leggyakoribb betegségeket szinte mindig hordozza,

ennek mibenlétéről a Kalandmesternek van joga dönteni. A különböző betegségekre példát az Új Törvénykönyv Betegségek c. fejezetében a 180. oldalon találsz.

KAP-ok:

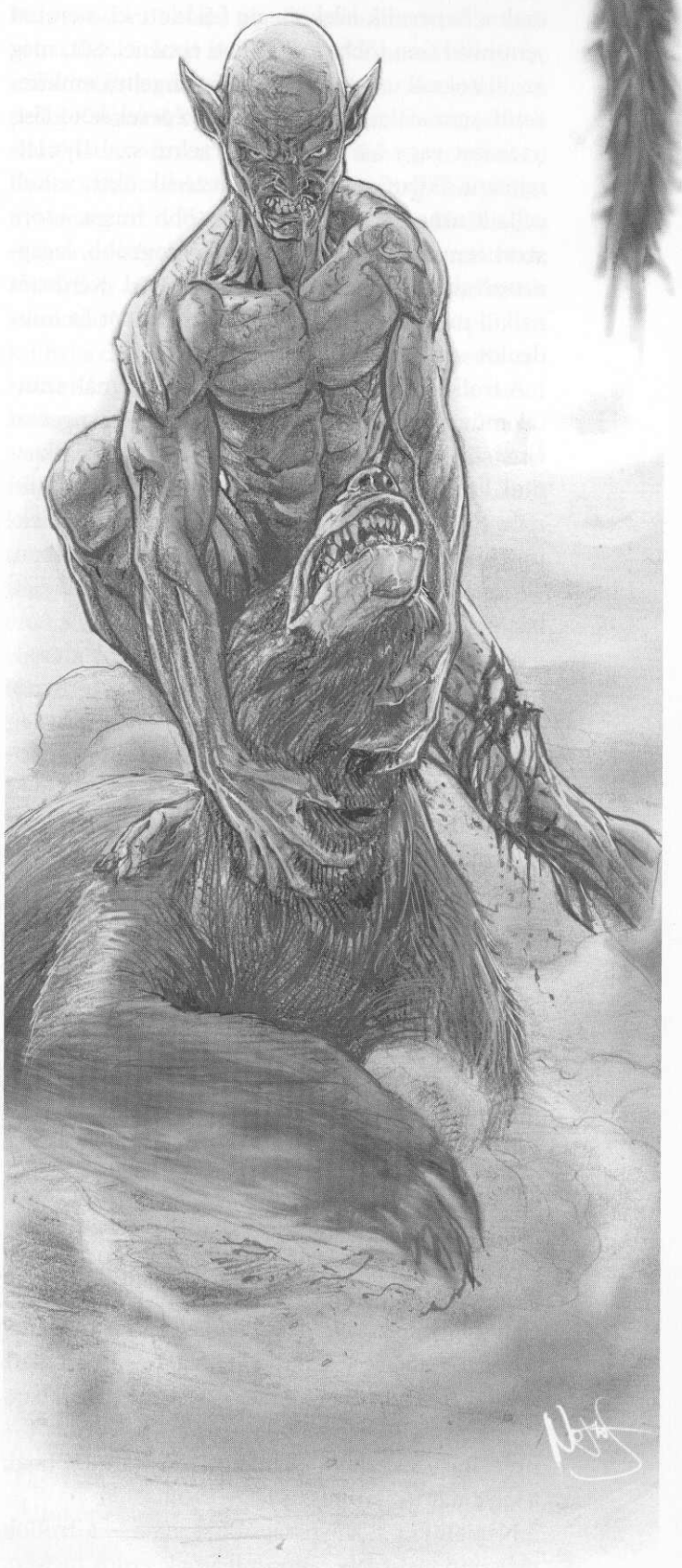
A querdák szintenkénti KAP-jaikból elsősorban harcértékeikre költenek. A vezérhím minden esetben gyakorlottabb vadász társainál, általában 2. Tapasztalati Szintű, KAP-jaiból plusz harcértékeket vásárol: KÉ: +10; TÉ. +20; VÉ: +20.

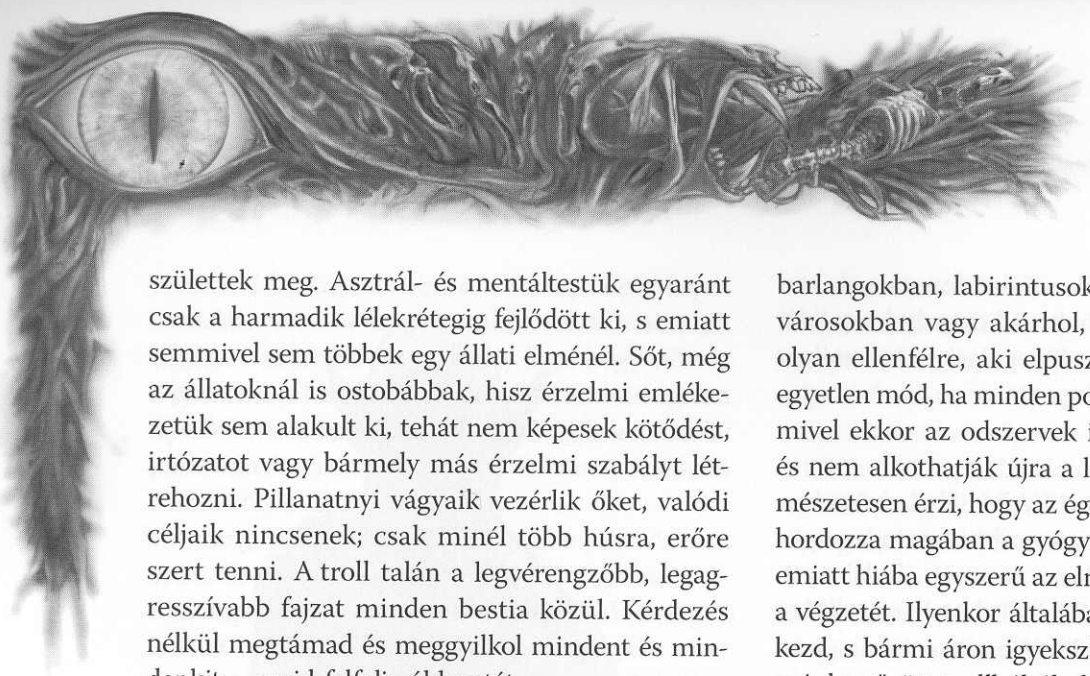
Troll

A troll majd' három ynevi láb magas elfszabású lény, bőre méregzöld, nyálkás és varacskos. Teste csupasz, két hatalmas szeme kénsárga. Tekintete végtagjaihoz hasonlatosan folyamatosan mozgásban van, mindig újabb és újabb áldozatát keresi, mintha egyfajta belső tűz hajtaná, ami részben igaz is. A trollok testét leginkább a két ellentétes őselem, a Tűz és a Víz alkotja. E kettősség miatt vérük igen erősen savas, csak a mágikus tárgyakat nem képes feloldani.

A trollok az új jövevények, az Elsőket követő isteni entitások kezdeti alkotásai, az óidők ocsmány teremtményei. Az Első és Másodkorban még igen sokan voltak, ennek ellenére troll civilizációról vagy kultúráról soha nem beszélhettünk. Az elmúlt évezredekben jelentősen megcsappant a számuk, de még így is viszonylag gyakran találkozhatunk velük Ynev eldugottabb szegleteiben; annak ellenére, hogy természetes úton e lények képtelenek a szaporodásra.

Thrak'soror jegyzetei az óidők förtelmes homonkuluszaként tartják számon a trollok népét, a kilenc újonnan érkezett isteni entitás tökéletlenségének legjobb példáit látva bennük. Írójuk állításai szerint a trollok egyfajta kísérletet jelentettek az Elsők alkotta teremtények lemásolására, amely e borzasztó végeredmény megszületéséhez vezetett. Alkotóik ugyanis ekkor még nem voltak tisztában Satralis világának minden nevével: ismerték az anyag titkait, de semmit sem tudtak a lélek rejtelmeiről. A trollok így aztán egyfajta elnagyolt torzóként, egy tökéletes test és egy igen kezdetleges lélek minden ismérvét magukban hordozva





születtek meg. Asztrál- és mentáltestük egyaránt csak a harmadik lélekrétegig fejlődött ki, s emiatt semmivel sem többek egy állati elménél. Sőt, még az állatoknál is ostobábbak, hisz érzelmi emlékezetük sem alakult ki, tehát nem képesek kötődést, irtózatot vagy bármely más érzelmi szabályt létrehozni. Pillanatnyi vágyaik vezérlik őket, valódi céljaik nincsenek; csak minél több húsra, erőre szert tenni. A troll talán a legvérengzőbb, legagresszívabb fajzat minden bestia közül. Kérdezés nélkül megtámad és meggyilkol mindent és mindenkit – majd felfalja áldozatát.

A trollok alkotói nem az örökkévalóságnak szánták művüket, úgy vélték, kísérletük minden nyomát elmossa az idő hullámverése, azonban csalatkozniuk kellett. Hiába nem adtak nemeket alkotásaiknak, hogy ne szaporodjanak, hiába nincs lélekmagjuk, hogy újjászülethessenek a körforgásban, alkotásaik akkor is megtalálták a túlélés módját, bár ez nem rajtuk múlt.

Mivel uraik a teremtésük hajnalán a leghatalmasabb lényeket igyekeztek lemásolni, ezért mágikus anyagcserével bírnak, de nem vetik meg az élő vagy holt húst sem, s emiatt iszonyatosan gyorsan képesek elveszett energiáik pótlására, s ráadásul hasonlóképp a legtöbb ősfajhoz, odtartalékukból regenerálják is magukat. Erre akkor is képesek, ha odtartalékaik kimerülnek, azonban először minden esetben Od pontjaikat emésztik fel. Szinte elpusztíthatatlanok, mivel teremtőik nem lelkükbe, hanem testük mágikus mintázatába rejtették el önképüket, s az odszerveik által begyűjtött energiákból csakis ennek újraalkotására törekszenek. Mintha egyetlen varázslat munkálna az egész faj minden tagjában, amelynek célja újra és újra megalkotni az egész lényt. Szaporodásuk is így megy végbe, bár szándékoltság nem sok van benne. A troll, ha elveszíti valamely testrészét egy csata közben, akkor egy új troll szülőjévé válik, hisz az elmaradt darabból is idővel egy új, teljes lény kel életre. Egy apró, alig ujjnyi darabkából – mágikus anyagcseréjének köszönhetően egyetlen nap alatt fejlődik ki a teljes lény. Abban az esetben azonban, ha a félig már regenerálódott troll a közelben könnyen megszerezhető élelmet, friss, élő húst talál, a folyamat drasztikusan felgyorsulhat.

Napjainkra – szívósságuknak hála – a trollok még mindig bárhol előfordulhatnak: erdők mélyén, barlangokban, labirintusokban, elhagyatott romvárosokban vagy akárhol, ahol nem bukkannak olyan ellenfélre, aki elpusztíthatná őket. Erre az egyetlen mód, ha minden porcikáját hamuvá égetik, mivel ekkor az odszervek is megszűnnek létezni, és nem alkothatják újra a lényt. A szörnyeteg természetesen érzi, hogy az égett sebek fájdalma nem hordozza magában a gyógyulás szokásos enyhét, s emiatt hiába egyszerű az elméje, felismeri a tűzben a végzetét. Ilyenkor általában szűkölve menekülni kezd, s bármi áron igyekszik távolodni a tűztől.

A legyőzött trollból általában nem sok minden marad, mivel végső halált csak porrá égetve lelhet. Azonban egyes alkimisták és varázstudók gyakran jó pénzt fizetnek egy troll még „élő" darabkájáért, mivel ebből a különleges lényből igyekeznek kitudni a teremtés anyagalkotásának titkait. Tudásvágyuk azonban nem veszélytelen; nem egy tudós főről terjengenek történetek, akiknek mintáit a szokványos savfürdőből véletlenségből valaki kiemelte vagy kiborította, s a lény reggelre újraalkotta magát, majd zsákmány után indult...

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: nagyméretű
Méretkategória: 2
Sebesség: 85 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 32
Támadó Érték: 74
Védő Érték: 94
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k6 karmolás / 2k6 karmolás
Életerő pontok: 36
Fájdalomtűrés pontok: 44
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 6
Od: 36
Jellem: Halál

Erő:	40	**Karizma:**	6
Gyorsaság:	17	**Intelligencia:**	8
Ügyesség:	17	**Akaraterő:**	8
Állóképesség:	36	**Asztrál:**	8
Egészség:	36	**Érzékelés:**	15

Kategória: 6 (60 pont)
- méret: 10 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- ómágikus: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A troll vére igen savas, amennyiben élőlényre fröccsen e förtelmes folyadék, 1k6 Sp sebzést okoz 15 körön keresztül, illetve amíg le nem törlik, esetleg bő vízzel le nem mossák.
II. A troll, bár ómágikus lény, nem képes odját aktívan használni, csupán regenerálásra használni, körönként 1 Sp-t gyógyítva magán.
III. Ha a trollt legyőzik, azaz 0 Ép alá sebzik, akkor a súlyos sebesüléstől egy időre leáll a regenerációja; az újjáépülés egy óra elteltével indul meg.

Fejlődés:

A trollok szintenként eloszthatók KAP-jaikat leginkább HM-ekre és saját Fp-ik nevelésére költik.

Warg

A természetrajz pyarroni tudorai lupornak hívják Ynev legnagyobb és legádázabb farkasfajtáját, a köznyelv azonban inkább warg néven szólítja őket. Ez a kifejezés egyike azon jövevényszavaknak, amely az ork nyelvből származott át a közösbe – nem véletlenül.

A wargok az átlagosnál jóval megtermettebb farkasok; a hatalmas hímek akár akkorára is megnőhetnek, mint egy borjú. Vad falkáik főleg az alacsony, erdős röghegységekben tanyáznak, ahol igazi csúcsragadozók; semmilyen más állat nem mer szembeszállni velük. Ha a távolból wargvonítást hall, még a vadkutyák siserehada is eltakarodik a környékről, és ezt okkal teszi: ezeknek a szívós farkasoknak nincs természetes ellenségük.

A tapasztalt, öreg vezérhímek egymagukban is képesek elejteni egy kifejlett medvét, de ilyesmire persze ritkán kerül sor, hiszen a wargok csapatosan vadásznak, nagyon erős bennük a társas ösztön. A falkát mindig a legerősebb hím vezeti.

A wargok ritkán veszélyesek az emberekre, mert elég okosak ahhoz, hogy könnyebb prédát keressenek. Komoly aggodalomra adhat azonban okot az, hogy néhány ork törzsnek sikerült megbarátkozniuk ezekkel a vadállatokkal. Esetükben valóban helytálló a „megbarátkozni" kifejezés, hiszen nem arról van szó, hogy beidomították, ne adj' isten megszelídítették volna őket. Sokkal inkább úgy áll a helyzet, hogy az orkok teljes jogú tagként fogadták be őket, a wargok pedig elfogadták őket falkatársakként. Ezek az állatok elkísérik az orkokat a háborúba, amelyet a vadászat újfajta változatának fognak fel. A legnagyobb példányok még azt is megengedik, hogy egyes kiváltságos ork nemzetségek tagjai hátasként használhassák őket, miközben a kisebb termetű falkatársak mellettük loholnak. Váratlan megjelenésük hihetetlen pánikot kelthet a csatamezőn a lovasság körében: kevés olyan csatamén akad, ami ne bokrosodna meg a vadul kaffogó wargok látványától és szagától.

A zsákmány üldözése közben a falka a legkülönfélébb harci taktikákat alkalmazza a bekerítéstől kezdve a lesvetésen át a martalékra csalásig. Ez több természetbúvárt arra indított, hogy feltételezze: a wargok valójában értelmes lények. A vadonban élő erdőjárók azonban tudják, hogy ez nem igaz, mindössze a természetben zajló szakadatlan versengés tökéletes csapatragadozót nevelt egy állatfajból.

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 3k6
Termet: ember méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 100 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 37
Támadó Érték: 57
Védő Érték: 100
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k6 karapás
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 23
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 5
Od: –
Jellem: –

Erő:	17	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	20	**Intelligencia:**	7
Ügyesség:	20	**Akaraterő:**	5
Állóképesség:	18	**Asztrál:**	5
Egészség:	16	**Érzékelés:**	17

Kategória: 4 (40 pont)

- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz érzékszerv – szaglás: 5 pont
- plusz sebzés – 1k6: 5 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A wargok szaglása különösen éles, akár mérföldekről is képesek követni a vadat, s ha egyszer szagot fogtak, már lehetetlen őket eltántorítani.

II. A toportyánok előszeretettel támadnak falkában, s ennek ki is használják minden előnyét, ha tehetik. Általában lesből támadnak, vagy a falka egyik tagja acsarogva előmerészkedik, elvonva az áldozat figyelmét, míg a többiek hátulról, meglepetésből támadnak.

KAP-ok:

A wargok szintenkénti KAP-jaikat HM-ekre és saját Fp-ik növelésére használják. A falkavezér – a csapat legerősebb tagja – általában 2. tapasztalati szintű és KAP-jait a következőképp osztja el: KÉ +10, TÉ +20, VÉ +20.



Zagnol

Úgy tartják, a zagnolok – akárcsak a goblinok és az orkok – Orwella teremtményei. E kijelentést támasztja alá az a tény is, hogy a kyr időkből fennmaradt feljegyzések között az Elátkozott Vidéken folyt csaták leírásaiban találhatunk rájuk utalásokat. A források közt akad olyan is, amely említést tesz az Árulás első időszakairól, mikor a Tinolok mély barlangjaiban rejtőző orkok és goblinok hordái mellett a zagnolok törzseit is kivetette magából a hegyek gyomra. Való igaz, hogy számtalan hasonlóság mutatkozik e fajok közt: egyformán durvák és agresszívak, ám legalább ennyi – ha nem több – köztük a különbség is.

Miután Orwella a saját istenüktől, Meneglétől elragadta a goblinokat, és igájába hajtotta a Farkasszellemet is, e kettő keresztezéséből megteremtette saját teremtményeit, az orkokat és zagnolokat. Azonban miután a Kárhozat Asszonyát a síkok közti börtönébe száműzték, hatalma meggyengülésével a Farkasszellem is utat talált magának a szabadsághoz, s lerázva rabláncait, kitagadta a zagnolokat kegyeiből, akik azóta is csupán a Kitaszítottat szolgálják.

A zagnolok közel két és fél láb magas, majd' két mázsát nyomó elfszabású teremtmények, felépítésük sokban emlékeztet az orkokéra, azonban teljesen felegyenesedve járnak. Arcuk leginkább a farkas és az emberi arc keveréke. Szemük égő sárga, szájukban – bár jóval kézenfekvőbb pofának nevezni – akkora agyarak villognak, amelyeket bármely vadállat megirigyelhetne. Testüket fekete vagy ritkábban vörösesbarna szőrzet borítja, s minél idősebb egy zagnol, bundája annál dúsabb s fakóbb.

A Kitaszított egyéb lényeivel – orkokkal és goblinokkal – ellentétben a zagnolok nem szakadtak el az Elátkozott Vidéktől, nem tudták a legkisebb mértékben sem függetleníteni magukat a Kárhozat Asszonyától. A goblinokra újra rátalált Menegle, míg az orkokat a Farkasszellem és héroszaik vették pártfogásukba, s jószerével mind elhagyták az Elátkozott Vidéket. A zagnolok számára azonban nem volt kiút, miután a velük ellenségeskedő törzsek északra és keletre elállták útjukat, délre és nyugatra pedig Godora lándzsásai várták jöttüket. Így aztán maradtak, s azóta is istennőjük, Orwella visszatértét várják.

Bár a zagnolok testi ereje iszonytató – amihez intelligencia, állati ravaszság és némi rosszindulat is társul –, mindez nem volna elég ahhoz, hogy megvédhessék magukat az elfajzottak vagy az árnyjárók és egyéb őshonos bestiák ellen. Nem sok esélyük lenne az előbbiek égből jövő, utóbbiak meglepetésszerű támadásai ellen, így – bár testfelépítésük alapján nem épp a magasba termettek – mégis a Vidék áthatolhatatlan őserdejének koronájában rejtették el falvaikat. Ez persze nem jelenti azt, hogy ott is élnek, mindössze a vadászatok és zsákmányszerző portyák után a lombok közé épített falvaikba húzódnak vissza. Míg odalent sárral tapasztott cölöpfalakkal, földbe állított karókkal, csapdákkal, vermekkel védik szálláshelyeik feljáratait, addig odafent őrposztokkal egészítik ki kunyhóik védelmét.

A zagnolok laza törzsszövetségben élnek – egy törzs harminc-harmincöt tagot számlál, jóval kevesebbet, mint rokonaiknál, a goblinoknál vagy az orkoknál. Ennek oka, hogy aprócska falvaik nem képesek több egyedet eltartani, s a lombok sem tudnák többüket egyszerre elrejteni. Szálláshelyeik viszonylag távol helyezkednek el egymástól, ritkán érintkeznek saját törzsükön kívüliekkel. Nagy ritkán, ha mégis megteszik, leginkább cserekereskedelmet folytatnak, s tapasztalatokat cserélnek.

Alapvetően ragadozók és vadászatból tartják el magukat, ám az Elátkozott Vidéken senki és semmi nem képes megélni, ha nem alkalmazkodik, így nem vetik meg a tojásokat sem, sőt azt is kitapasztalták, hogy a látszólag ártalmatlan, ám halálos mérgeket rejtő növények közül mik azok, amelyek rájuk nézve ártalmatlanok. Állattenyésztéssel nem foglalkoznak, hogy a náluknál nagyobb vadakat ne csalogassák otthonaik közelébe a könnyen elejthető zsákmány ígéretével. A növénytermesztéshez is hasonlóképp állnak hozzá, hisz az Elátkozott Vidék időviharai közt nem tudnak megfelelő területeket biztosítani, arról már nem is beszélve, hogy azok a növények, amelyek a hatalmas fák árnyékában megélnek, sokkal inkább alkalmasak területeik védelmére, semmint tápláléknak.

Élettartamuk valamivel kevesebb az emberekénél: egy ötvenéves zagnol már igazi vénségnek számít a fajtáján belül, ám ritkán élik meg ezt a kort, nagy valószínűséggel már jóval előtte erőszakos halált halnak. Ez érthető is, hisz rettenthetetlen harcosok, s inkább a kínhalált, mintsem

a megadást vagy menekülést választják. Mindezek ellenére legfontosabb számukra a túlélés és a törzs fennmaradása, így ésszerűen képesek felmérni a megadás, a menekülés és a visszavonulás közti különbségeket, ahogyan azt is, hogy mely ellenfelek haladják meg képességeiket.

Kölykeiket bármi áron igyekeznek védelmezni, s ha egyet elragadnak más népek tagjai rabszolgának vagy bármely más alantas célból, akkor számítaniuk kell a törzs portyázóinak bosszújával. Ilyen esetekben a törzsek egymással is felveszik a kapcsolatot, és összehangolt hajtóvadászatot indítanak



a rabszolgavadászok ellen. Az ilyesfajta összetűzések leginkább az Elátkozott Vidék déli pereme, a Rualani-Sheral északi vonulatai, illetve az Eriontól északra elterülő part menti sáv vidékein gyakoriak. A helyiek emiatt nem nézik jó szemmel a rabszolgavadászokat, mivel amazok elmennek kincset érő foglyaikkal, a megvadult zagnolok problémáját pedig hátrahagyják a vidék vadászatból, halászatból élő népei számára.

A 3692-es Sötét Együttállás óta a zagnolok még a korábbiaknál is veszedelmesebbekké váltak, mivel sámánisztikus, Orwella-hitű vallásuk beavatottjai – mind fajuk nőstényei – már nemcsak az igen komoly ember- és véráldozatokat bemutató, nehezen kivitelezhető szertartásaik nyomán nyernek úrnőjüktől hatalmat, de egyszerű imáik is meghallgatásra találnak. A Kitaszított ismét rámosolygott hűséges szolgáira. A fentiek mellett persze az is az istennő előretörését jelzi, hogy a papnők már nemcsak a Halál, de a Lélek szféra felett is hatalmat nyertek.

A zagnolok nyelve sokban hasonlít a goblinokéra és orkokéra, de azoknál sokkal több a farkaséhoz hasonló, kaffogó vagy épp morgó hangot tartalmaz – értelemszerűen pofájuk felépítése hangképzésüket is meghatározza, ám ha szükséges, rokonaik beszédét is megértik.

Alapvetően nem rosszindulatú vagy kegyetlen népek, mindössze a túlélés hajtja őket. Elmondható, hogy ha rátámadnak valakire vagy valamire, akkor abban vagy prédájukat – s ezáltal jövőbeli vacsorájukat – látják, vagy területüket védelmezik.

Vadászathoz leginkább dárdát és lándzsát használnak, vagy az íjaknál jóval könnyebben elkészíthető parittyákat. Ez utóbbiak forgatásában asszonyaik és kölykeik is jeleskednek, míg előbbiek inkább a hímnek való fegyverek.

Harc közben félelmetes fabunkóikat használják, melyeket gyakran szögekkel vernek ki, hogy még borzalmasabb sebeket ejtsenek.

Amennyiben saját területeik vagy falvaik védelméről kell gondoskodjanak, nem vetik meg a csapdákat sem. Szálláshelyeiket előszeretettel telepítik körbe veszélyes növényekkel, amelyek közt gondosan ápolják rejtett ösvényeiket. Amennyiben sáncaik, karóik, csapdáik és falaik is csődöt mondanának, a törzs védelme érdekében hajlandóak visszavonulni kunyhóik közé, elvágva maguk után a felfelé vezető köteleket és létrákat, s fentről parittyáikkal kőzápor alá venni ellenfeleiket.

Az ilyen harcokban mindig papnőik, illetve portyázóik vezetik a zagnolokat, s a külvilágban is leggyakrabban velük találkozhatnak az embernépek.

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1k10
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (65 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz érzékszerv – infralátás: 5 pont
- fogékonyság pszire és mágiára: 20 pont
- plusz sebzés – 2k6: 10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A zagnolok a legtöbb elfszabásútól eltérően fegyverek nélkül csak kettőt képesek támadni körönként, ám az ő esetükben a sebzésük 2k6.

II. Mivel remekül alkalmazkodtak az Elátkozott Vidék körülményeihez, látásuk 50 láb távolságig az infratartományban is működik.

Fejlődés:

A zagnolok épp annyira különbözőek és sokfélék lehetnek, ahogyan az emberek is. Éppen ezért értékeik közt nem teszünk különbséget, kidolgozásukat a mesélőkre (vagy épp játékosokra) bízzuk. E lények közt éppúgy előfordulhatnak, Orwella papjai, sámánok, mint harcosok, vagy felderítők is. Annak eldöntése, hogy a kalandozók épp mifélékkel futottak össze, mindig a KM joga és feladata.

Óriások

Ynevén meglehetősen csekély számban élnek óriások, az óidők ezen bámulatos fajzatai. Testük felépítése még jóval ősibb nyomokat hordoz magán, mint bármelyiké az elfszabásúak közül. Valójuk nagyobbrészt mindössze két őselemből áll, s nem jellemző annyira rájuk az elemek keveredése, mint a későbbi fajokra. Testük emiatt szinte romolhatatlan, királyaik örökéletűek. Egytől egyig az óidők gyermekei, nagyjaik, varázstudóik alkalmazói az ómágiának, illetve mindannyian rendelkeznek valamiféle odtartalékkal. Fajtáik is ennek megfelelően alakultak ki, fizikai és lelki tulajdonságaik egyaránt a rájuk jellemző őselempárt tükrözik.

Különböző népeik lakhelyei is igen távol esnek az emberi birodalmaktól. Magányosak, zárkózottak, kerülik más fajok közelségét. Számuk az elmúlt évezredek alatt alig növekedett, s ha csak tehették, kimaradtak a fiatalabb népek háborúiból. Csupán némely egészen ősi legenda említi, hogy egykoron gyakorta háborúztak egymással, csatáik híres történetei azonban jó részt nem maradtak fenn. Ezek az összecsapások még az Ófa árnyékában történtek, s királyaik néha ma is mesélik legendáikat.

Azt leszögezhetjük, hogy kedvelik a párviadalokat, egyéni hőstetteket, azonban nem ostobák, hatalmasabb ellenfelek esetén szívesen fognak össze, hogy megóvják az egyre fogyatkozó ősi vért.

A dalnokok úgy mondják, hogy egyetlenegyszer vonultak csatába az utódfajok háborúiban annak érdekében, hogy megsegítsék a Kyr Birodalmat Orwella ellenében. Valamiféle ősi rendelés, vagy jóslat miatt léptek hadba, hogy – ha hinni lehet legendáiknak – valamiféle hibát jóvátegyenek. Az óriásnép létszámához képest elképesztően nagy sereget hívtak össze – közel ötezer harcost. Mind az öt óriásnép bajnokai eljöttek, hogy Orwella közel negyvenezer fős orkseregével megütközzenek. A csata gigászi voltáról legfeljebb elképzeléseink lehetnek, az viszont tény, hogy megsemmisítő csapást mértek ellenfeleikre. Sajnos azonban az Elátkozott Vidék megtréfálta a közelben állomásozó Ezüst Légiók néhány pusztító egységének parancsnokát, akik ellenfeleket láttak a segítségükre érkező hatalmas lényekben. A mészárlás hatalmas volt, s nemcsak a kyr légió és segédcsapatai vesztek oda, de az óriások is megtizedelődtek, ráadásul elvesztették egyik királyukat, aki népe minden tagjának atyja volt. Ekkor tűnt el Ynevről a ködóriások népe. E szerencsétlen eset óta az óriások nem kedvelik az embereket és a kyr vér hordozóit, az utódfajokat minden lehető eszközzel távol tartják maguktól, hasonlóképp a betolakodókat.

Az óriások általában kis létszámú törzsekben, szigorúan patriarchális alapú családi szervezettségben élnek. A törzsfő a legerősebb és legidősebb férfi, akit halála után a hozzá vérségi viszonyban legközelebb álló fiú utód követ a tisztségben. Tudnunk kell azt is, hogy ugyanazon faj egyes törzsei néha egymással is kapcsolatba kerülnek, talán hogy a vérvonaluk felfrissülhessen, ám ezek a kapcsolatok is kimerülnek egy-egy hetekig tartó orgiában, melynek során menyasszonyaikat átengedik mások számára is.

Az azonban sosem fordulhat elő, hogy a négy megmaradt óriásnép egymás közt keveredjen: az efféle próbálkozást a családfők könyörtelenül megtorolják. Nem mintha nem néznék jó szemmel az életképes új jövevényeket, azonban ezeknek az őselemi alapokra épülő testük különbözősége magában hordja a keveredés végzetét. Az ellentétes őselemek találkozásakor az istenek teremtette élet szikrája, a lélek összetartaná ugyan a lényt, ám nem óvná meg teljesen az egymást kioltani vágyó ellentétes őselemek dühétől. Nagy termetű, igen mozgékony, az óriásnép nagyjaival vetekedő erejű és hatalmú lény születne, akinek elméjét is megbontanák, darabokra tépnék a tomboló elemek. Felnövekedvén idővel elszabadulna a lényben az őrület és romlást hozna a teljes közösségre.

Emellett érdekes, hogy néha – évszázadonként ha egyszer – feltűnik egy-egy félvér, akinek egyik szülője ember vagy más elfszabású lény volt. Ezek a szerencsétlen párák minden esetben az óriásközösségeken kívül nevelkednek. Tulajdonságaikban mindenben megegyeznek nem óriásszülőjükkel, óriás ősüktől csakis termetüket – minden esetben a *nagy* kategóriába esinek – és megjelenésüket: hajuk, bőrük, szemük színét; illetve az adott óriás fajra jellemző vérmérsékletüket örökölték.

Sok tulajdonságban minden óriás megegyezik. Hosszú, már-már az elfekével vetekedő élettartamuk közmondásos. Ugyancsak az összes óriásról elmondható, hogy igen intelligens élőlény, s hogy csak a saját fajtáját tiszteli. Az óriások fajtól, néptől és törzstől függetlenül ugyanazt a nyelvet beszélik, a távolság és a népek különbsége azonban eltérő nyelvjárásokat eredményez. Leginkább saját őselemeiből származó isteneiket és a Világanyát imádják, természethitük egyszerű: az élni és élni hagyni elvre épül. Egyetlen, minden óriáskolóniára jellemző közös ünnepük a férfivé érés rítusa, amelyet a Hideg Évszak első havának utolsó napján tartanak. Ilyenkor avatják be a törzs új ifjú harcosait, akik innentől kezdve saját házat építhetnek, és párt választhatnak maguknak.

Az óriások a rájuk leginkább jellemző őselemtől függően igen heves, vagy fagyos vérmérsékletű lények. A világban kóborló, rablásból, fosztogatásból élő óriások azonban minden esetben törzsük számkivetett, lelkileg sérült tagjai.

A különböző óriásokat legyőző embernépek gyakran beszámoltak arról, hogy a testek romolhatatlanok, illetve az erdő, a tenger, esetleg a sziklák gyógyították őket. Ilyenkor természetesen az ófajokra jellemző regeneráció állt a háttérben. Testükből különféle ómágikus trófeák készíthetők, illetve szinte törhetetlen csontjaikból „gyakran" készülnek különféle nagyobb mágikus erővel bíró fegyverek, amelyek szinte elnyűhetetlenek, s csakis ómágiával semmisíthetőek meg, vagy formálhatóak át.

Iteyy – jégóriás

A jégóriások már maguk sem emlékeznek népük teremtésének mítoszaira. Ám a kegyetlen körülmények egyedülállóan megváltoztatták e nép gondolkodásmódját és viselkedését. Az iteyyek olyan óriásfaj, amely megtanulta becsülni ez életet, talán, mert rájöttek, milyen nehéz életben maradni a mostoha körülmények között.

Őselem párjuk az Ősvíz és az Őslég, s így legközelebbi rokonai a nemes és bölcs Ködóriásoknak, azonban vérük messze nem olyan tiszta, s emiatt kihalt rokonaik hatalmas mágikus erejével sem bírnak. Bár egyes tudósok véleménye szerint az igen nagyszámú és egyre szaporodó iteyykolóniák arról árulkodnak, hogy mégis ez az apró termetű óriás faj a legsikeresebb mindközül.

Az iteyyek 4,5–5 láb magasak, hajuk fekete, általában vastagon bekenik fókazsírral. Szembogaruk szintén sötét színű, már ha valaki meglátja bozontos szemöldöküket alatt. Testüket általában jegesmedvebunda takarja, bocskoraikat, más öltözéküket általában bálnabőrből vagy fókaprémből varrják. Hosszú, loboncos hajukat valamiféle állati zsírokkal kenegetik, hasonlóképpen arcukhoz, amelytől szaguk ugyan dögletes, viszont nem fagy el sem a fülük, sem az arcuk.

Az általában fókavadászattal vagy jaktartással foglalkozó óriások igen békés népek, vendégszeretetük legendás. Nem egy történet kering arról, hogy a jégóriások a fagyott utazókat nem egyszer adták asszonyaik kezére, hogy melegítsék fel őket. Talán ez az egyetlen olyan óriásfaj, amely tudatosan keveredik az emberekkel, hogy náluknál kisebb termetű, ám az embernél szívósabb óriásokat hozzanak létre, akik könnyebben ellátják magukat a kevesebb zsákmányból is.

A hatalmas hósivatagban csak nagy ritkán akadhat az utazó iteyyfalura, ám ha jó szándékkal közelít, menedékre lelhet az óriások között. A falu emberi léptékben hatalmas, állatbőrökből készült sátrakból áll, amelynek lakótere legtöbbször a földbe van süllyesztve és állatprémekkel kibélelve. Ezekben a sátrakban nevelik gyermekeiket, itt készítik fából és csontból fegyvereiket és szerszámaikat, vagy épp itt dolgozzák fel az elejtett állatokat; belsejükben általában kellemes meleg és iszonytató szagok várják a látogatókat.

Az iteyyek a hómezők avatott ismerői, biztos információkat lehet tőlük szerezni a falujukat környező vidékről. Az egyetlen nehézséget a nyelvi problémák okozzák, ugyanis az iteyyek ritkán beszélnek más nyelvet a sajátjukon kívül.

Az egyik legveszélyesebb dolog, ha valaki visszaél a vendégszeretetükkel és segítőkészségükkel. Ha valaki árt a falunak, könnyen megjárhatja, az iteyyek haragra gerjednek, és nehezen tesznek le az ellenük vétők büntetéséről. A büntetés legtöbbször az, hogy meleg ruha és felszerelés nélkül elkergetik a faluból.

Ha harcra kerül a sor, előszeretettel használják jégcsákányukat. A jégóriások soha nem hordanak páncélt, ám vastag ruházatuk elegendő védelmet biztosít számukra. Ők maguk nem használnak

mágiát, de ismerik és kellőképpen, szinte babonásan félik. Ha varázshasználó árt nekik, félreteszik félelmüket és az istenek irgalmazzanak az áldozatnak.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 10k10
Termet: óriási
Méretkategória. 5
Sebesség: 70 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 27
Támadó Érték: 78
Védő Érték: 88
Célzó Érték: 27
Sebzés: 2k6
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 63
Asztrál ME: 3 + 50
Mentál ME: 13 + 50
Od: 50
Jellem: Rend, Élet

Erő:	50	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	50	**Asztrál:**	13
Egészség:	50	**Érzékelés:**	13

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 20 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- ómágikus – köznyelv: 40 pont
- gyenge védelem – asztrál: -10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Az iteyyek ómágikus teremtmények, s ezen adottságukat aktívan is képesek használni. Az általuk beszélt dialektus hatalomszavak szempontjából köznyelvnek felel meg.

II. Jégcsákányuk értékei a következők: **Időigény:** 5, **Méretkategória:** 10, KÉ: 5 TÉ: 7 VÉ: 6, **Sebzés:** 10k6.

III. Vastag ruházatuk 3-as SFÉ-t biztosít számukra, amelyhez hozzáadódik méretükből adódó SFÉ-jük is.

Fejlődés:

A jégóriások szintenkénti eloszthatható KAP-jaikból sokat költenek túlélésükhöz szükséges képzettségekre, mint Halászat/vadászat, Vadonjárás, Csapdaállítás, valamint szinte mindannyian űznek valami mesterséget, amellyel a falvaikat segítik.

Sacron – hegyi óriás

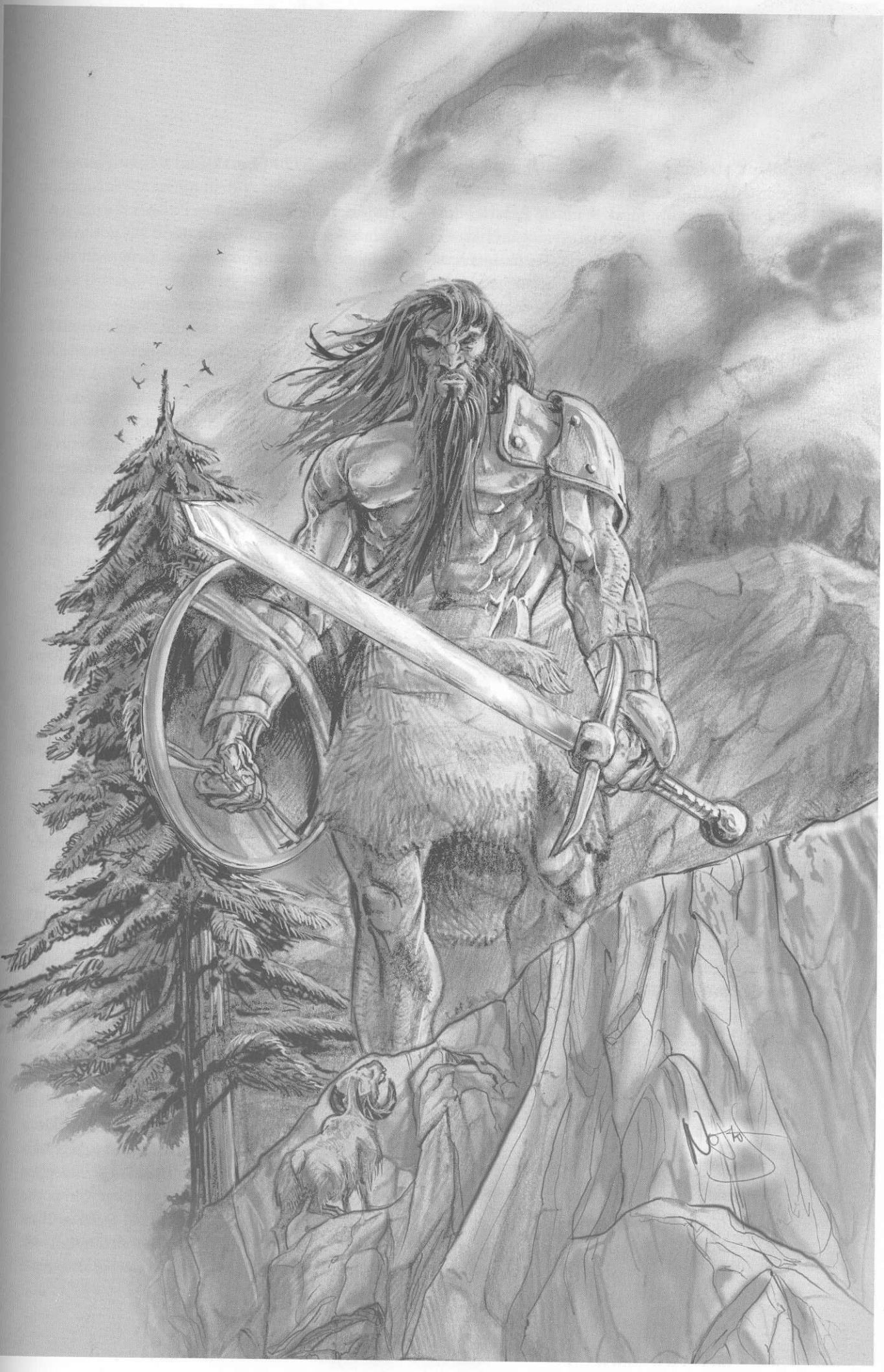
Az óriások legnagyobb és legerősebb fajtája a sacron, a fajba tartozó egyedek általában 7-8 ynevi láb magasak. Bőrük szürkéssé fakult, szemük egészen halványkék. A férfiak övükig érő szakállt, vastag bajuszt viselnek. Szőrzetük, akárcsak kontyba fogott hajzuhataguk, sötétszürke. Öltözködésüket nem nevezhetjük túl változatosnak: vastag szövetekből, darócból szabott öltözékük híján van az eleganciának, s színvilágúk is meglehetősen egyhangú: a natúr színeket kedvelik, igyekeznek általában beolvadni sziklás, magashegyi környezetükbe.

A sacronok az Ősföld–Őslég párosítás gyermekei, s ez meghatározza viselkedésüket is. Bölcsek, ahogy a kő és a lég, és éppoly állhatatosak és szívósak is, azonban a kibékíthetetlen őselemek miatt agresszívek és könnyen felfortyannak. Humoruk sötét, s bár szigorú alávetettségi szabályok határozzák meg életüket, a kegyetlenség nem sajátjuk. Más élőlényeket azonban semmire sem tartanak, az embereket megvetik, míg a trollokat és más humanoid szörnyetegeket egyenesen gyűlölik.

Ezek az óriások a magas hegyeket, sziklás vidékeket kedvelő nép, melynek egy-egy törzse a sziklákból összerótt váraikban lakik.

Kitűnő kovácsoknak és építészeknek tartják őket. A sacronok az acélmegmunkálás mesterei, vonzódásuk a fémhez már több mint különös. A családban elfoglalt rangot jelzi, hogy mennyi finoman munkált acélholmit visel egy sacron.

Egy tipikus sacron törzsben körülbelül kéttucat nő él, s ugyanennyi férfi és gyermek. A gyermekek szinte soha, a nők pedig csak ritkán hagyják el a törzs szálláshelyét, a férfiak azonban gyakran járnak vadászni, vagy külszíni fejtéssel fémet bányászni. Az aranynak nem sok értéke van számukra, s ha nagyritkán kereskedelmet folytatnak más törzsekkel, akkor szépen megmunkált fémtárgyakkal, állatbőrökkel, olykor sörrel fizetnek.



Súlyuk elképesztő – esetenként a hat tonnát is elérheti. Mindenféle méregre és a hideg minden formájára immunisak – amely félőselemi és ómágikus származásukra utal. A mágiától félnek, de megnyilvánulása pusztító dühöt is ébreszt bennük. Várukat óvják minden hívatlan vendégtől – előfordulhat, hogy a váratlan utazó bebocsátás és vendéglátás helyett több mázsás köveket kap a nyakába.

Az erődítmények 50–100 ynevi mérföldes környezetét sajátjukénak tekintik, s ha idegenbe botlanak, megpróbálják elűzni. Ha a betolakodó szépszerével távozik, nem üldözik, nem bántják, ám, ha ellenáll, rátámadnak. Amennyiben harcra kerül a sor, ésszel, ám rendíthetetlenül harcolnak, legfeljebb mágiával félemlíthetők meg.

Mikor a saját területükről kimerészkednek, a sacronok vigyáznak, nehogy más lényekkel találkozzanak, ám, ha ez megtörténik, akkor is inkább kerülik az összecsapásokat. Ha azonban mégis megtámadják őket, szokásos hevességgel, irgalom nélkül küzdenek.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 10k10
Termet: óriási
Méretkategória: 5
Sebesség: 70 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10
Kezdeményező Érték: 27
Támadó Érték: 78
Védő Érték: 88
Célzó Érték: 27
Sebzés: 6k6
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 63
Asztrál ME: 3 + 50
Mentál ME: 13 + 50
Od: 50
Jellem: Rend

Erő:	60	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	12
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	50	**Asztrál:**	13
Egészség:	50	**Érzékelés:**	13

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 20 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- ómágikus – köznyelv: 40 pont
- gyenge védelem – asztrál: -10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A törzs minden férfi tagja állandóan vérteket és fegyvereket hord: a fiatalabbak láncinget (SFÉ: 5), az idősebbek félvértezetet (SFÉ: 8). Vértjeik védelme összeadódik méretükből eredő 5-ös SFÉ-ikkel. Legkedveltebb fegyvereik a közel négy láb hosszú nyélre erősített csatabárd (KÉ: 2, TÉ: 15, VÉ: 5, Sebzés: 12K6, Méretkategória 20, Időigény 10.) és a majd ugyanekkora kétkezeskard (KÉ: 2, TÉ: 8, VÉ: 4, Sebzés: 8k6, Méretkategória 20, Időigény 5).

II. Asztrális mágiaellenállásuk igen gyenge, minden asztrális varázslat ellenük 10 E-vel erősebben jön létre.

III. A sacronok ómágikus faj, és mint ilyenek, nagyjaik képesek hatalomszavaikat a köznyelvnek megfelelő dialektusban használni.

Fejlődés:

Szintenkénti KAP-jaikat a sacronok leginkább a túléléshez szükséges képzettségekre használják. Általában a harci képzettségeket részesítik előnyben, de nem ritka a Legendaismeret, vagy Szakma sem, valamint harcértékeiket is előszeretettel növelik.

Traclon – erdei óriás

A traclonok népe az erdők védelmezője, egyes népek nyelvén a fák pásztora – azonban még véletlenül sem azonos a nardaellel. Leginkább az Ősföld és az Ősvíz keveredéséből kialakult lény, amely ezen párosítás miatt igen békés, ám találékony és ügyes kezű.

A traclonok nem a leghatalmasabb, de nem is a legkisebbek az óriások között. Magasságuk ritkán haladja meg a hét métert, testalkatuk viszont karcsúbb, mint a sacronoké. Bőrük cserzett barna, szemük sárga, a kiválóan látnak a sötétségben is (infralátás 30 lábig). Fekete hajukat varkocsba fogva, olykor kontyba kötve hordják. Ruházatuk az erdei népek szokásait követi: állatbőrök, szőrmék és daróc az alapanyaguk. Ékszereket csak elvétve

hordanak, azokat is inkább csontból faragják, a fém megmunkálását szinte nem is ismerik.

A traclonok a mérsékelt éghajlatú, ember nem járta rengetegek lakói. Gigászi, fából összerótt, sátor alakú kunyhókban élnek, melyeket nehezen megközelíthető völgyek tisztásain építenek fel. Kitűnő ácsok, a famegmunkálás mesterei. Bizonyosan egy traclontelepülés felé közeledik a vándor, ha az út mellett felállított áldozati oszlopokat és gyönyörűen faragott kopjafákat talál, amelyek vagy hét méter magasságúak.

Az erdei óriások népe kisebb törzsekben él, mint a sacronok, s kevesebben is vannak. Az asszonyok is vadásznak, és a törzs férfitagjai is – s ez megélhetésük fő forrása, melyhez hatalmas íjakat és hajítódárdákat használnak. A természetet az elfekhez hasonlóan kedvelik és tisztelik, így számtalan tulajdonságuk megegyezik azokéval. Hangtalanul képesek járni az erdőkben, a rejtőzés nagymesterei. Sokan e képességeiket mágikus eredetűnek gondolják. A szállásterületük körüli 200–250 mérföldnyi területet saját vadászterületüknek tekintik – mást vadászni ott nem hagynak. A külvilág lakóit nem űzik el, bár a fogadtatás, amiben részesítik őket, messze áll a barátságostól.

Egyébiránt kellemes társalgók, szívesen mesélik legendáikat, ám humoruk darabos, akár a többi óriásé, s a kritikát sem igazán tűrik. Egy meggondolatlan megjegyzés elég, hogy haragra lobbanjanak – ilyenkor tettlegességre is sor kerülhet. A trollokon és egyéb elfszabású szörnyetegeken kívül a goblinokat utálják a legjobban.

Ennek ellenére a traclon a legbarátságosabb fajta az óriások közül. Noha más népekért ők sem rajonganak, előfordulhat, hogy ha kellőképpen megfizetik őket, valaki szolgálatába állnak. Fizetségül csak fémet fogadnak el, s szolgálataik sem terjednek túl a kézművességük alkalmazásán. Harcolni senki kedvéért sem hajlandók. Nincs azonban annál félelmetesebb, mint amikor traclonok építenek ostromgépeket, s arról is szólnak a legendák, hogy olykor hajókat ácsoltak megbízóiknak. Különös ez, hiszen egyébként nem kedvelik a hajózást

Harc közben nemcsak fegyvereiket használják: fiatal fákat tépnek ki, hogy ellenfeleikhez vágják, vagy buzogányként használják.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 10k10
Termet: óriási

Méretkategória: 5
Sebesség: 70 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10
Kezdeményező Érték: 27
Támadó Érték: 78
Védő Érték: 88
Célzó Érték: 27
Sebzés: 6k6
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 63
Asztrál ME: 3 + 50
Mentál ME: 13 + 50
Od: 50
Jellem: Rend

Erő:	60	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	12
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	50	**Asztrál:**	13
Egészség:	50	**Érzékelés:**	13

Kategória: 7 (70 pont)
méret: 20 pont
tulajdonságok: 20 pont
ómágikus – köznyelv: 40 pont
gyenge védelem – asztrál: -10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Vadászathoz használt hatalmas íjaik értékei a következők: Időigény: 10 KÉ: 3, CÉ: 10, Táv: 300 ynevi láb, SP: 10k6, Súly: 24 font, használatához 60-as Erő szükséges.

II. Ha a farönköket dárdaként használják és valakit eltalálnak, 10k6 SP-t sebeznek rajta, igaz, csak 20 méterre dobhatók. Buzogányként inkább a könnyebb tönköket használják a következő értékekkel: Időigény 5, Méretkategória: 15, KÉ: 6, TÉ: 10, VÉ: 12 SP: 8k6.

Fejlődés:

Szintenkénti KAP-jaikat a traclonok leginkább a túléléshez szükséges képzettségekre használják. Általában a Nyomolvasás, Vadonjárás, Herbalizmus vagy Szakma képzettségeket részesítik előnyben, de nem ritka a Legendaismeret, vagy a kimagasló értékű Lopózás és Rejtőzködés sem.

Vaynak – tengeri óriás

A tengeri óriások faja az Ősvíz és az Őstűz elegyéből született. Fortyogó, kíméletlen személyiségük, folytonos éhségük és gyűjtőszenvedélyük is innen származik. Azonban nemcsak természetük, de külsejük is elképesztően rút. Bőrük színe – ha ezt a pikkelyes, állandóan nedvező, kelésekkel teli hámot egyáltalán bőrnek lehet nevezni – a méregzöld és piszkosszürke közt változik, hajuk nincs, hatalmas szemük sárga, vörös szembogárral. Kiválóan úsznak, csak kevés hajó veheti fel velük a versenyt, hisz nemcsak tüdejük, hanem kopoltyújuk is van, ráadásul a kezükön és lábukon nőtt úszóhártyák is segítik őket.

Ruhaképp csupán narvál-, vagy bálnabőrből készült ágyékkötőt hordanak, az elvetemültebbek pedig emberbőrből varrt zekét. (Bár ezt csakis ünnepeiken hordják, mivel a víz hamar tönkretenné a finom irhát.) Tárgyaikat torz faragványokkal, perverz képekkel díszítik, az elmúlás, a változás fensőbbségét hirdetik. Isteneik emléke – ha voltak is egykoron – lassan megfakult, s mostanra csupán különböző vihar- és folyószellemekkel, esetleg tengerárak uraival ápolnak bensőséges kapcsolatot. Oltáraikat, szentélyeiket általában folyók és tengerek mélyén emelik. Ezek legtöbbször igen egyszerű sziklaképződmények, melyek a szentély méretének megfelelő átmérőjű örvényeket kavarnak a fenéken, ezzel idézve meg a tisztelt lény erejét, s az áramlatok tomboló kavargásába vetett élőáldozatokkal kedveskednek neki.

A tengeri óriások az óceánok, tengerek kihalt partvidékein, part menti szigeteken élnek. A hajósnépek régóta ismerik már ezeket a környékeket, s minden körülmények között kerülik őket. Annál rosszabb egyetlen hajóssal sem történhet, minthogy vihar vagy más szerencsétlenség a vaynakok közé sodorja őket. Az óriások e fajtája majd' olyan magas, mint a sacronok, erejük sem marad el sokban amazokétól, ám a fő veszélyt kegyetlen természetük jelenti. Általában nem építenek házakat vagy menedékeket, part menti barlangrendszerekben élnek, amelyeket félig vízzel árasztanak el.

Ez az egyetlen óriásfajta, amely megtűr maga mellett más fajokat. A vaynakok számolatlanul fogdossák össze rabszolgáikat, akikkel halásztatnak vagy más élelemszerző munkát végeztetnek, sőt néha szórakozásból fel is falják őket.

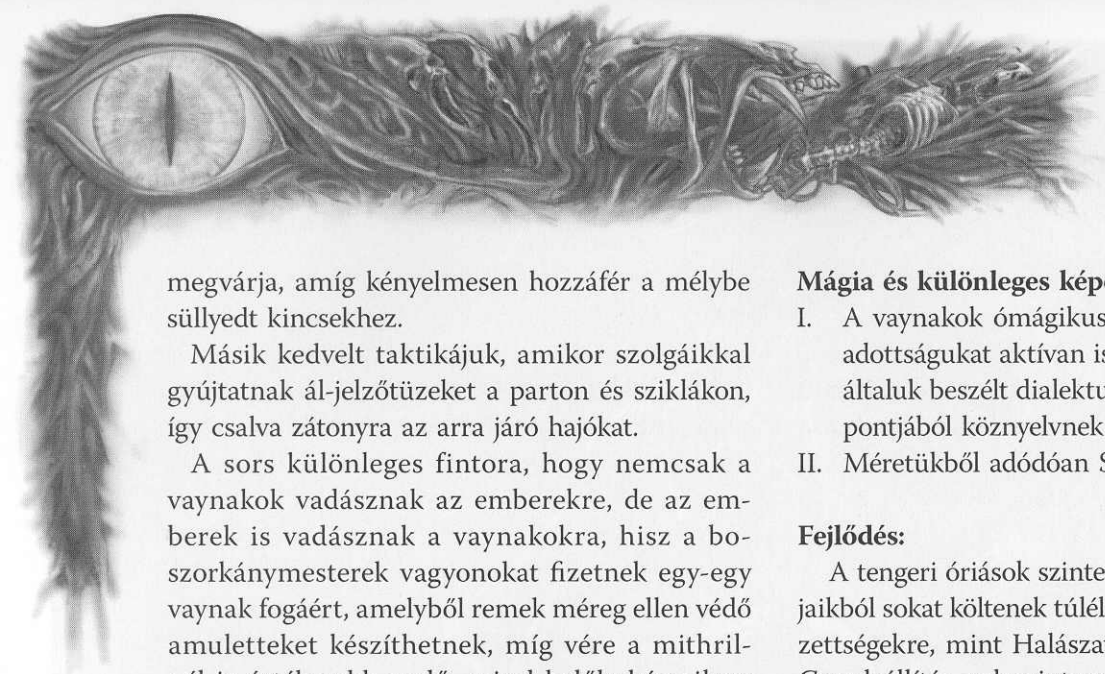
Barlangjaikban hihetetlen mennyiségű kincset halmoznak fel, csodálatos korallok, igazgyöngyök hevernek ládaszámra. Mindezek mellett arany, ezüst és mithril pénzeik vannak: a kirabolt hajókról származik mindegyik. Noha a velük való találkozás halálos veszélyeket rejt magában, némely élelmes kereskedőház – rejtélyes módon – állandó kapcsolatot tart fenn a néppel: rabszolgákat és használati tárgyakat adnak a drágaságaikért cserébe. Vigyázni kell azonban, hisz a vaynakok igencsak alattomos népség, s ha tehetik, a kereskedőt is megtartják maguknak, nemcsak a kincseit. Ha biztosra akarunk menni, az ilyen csereügyletekben minden esetben be kell vonni legalább egy tűzvarázslót, mivel az óriások odpajzsuk ellenére igen sebezhetőek e mágiaformával szemben.

A legborzasztóbb szokásuk az emberevés. Hogy miképp alakult ki ez a „hagyomány", talán soha nem is fog kiderülni, ám tény, hogy az értelmes lények húsát mindennél többre becsülik. Talán lelküket is felemésztik e szerencsétleneknek, annyi mindenesetre bizonyos, hogy azok a vaynakok, amelyek rendszeresen hozzáférnek efféle lakomához, sokkal hatalmasabbak és erősebbek, mint halakon, vagy más állatokon élő társaik.

Háziállatként rendszerint cápákat, óriáspolipokat tartanak, melyeknek etetése kedvelt szórakozásuk. Annak ellenére, hogy a többi óriásnál jóval intelligensebbek, megegyezésre jutni velük szinte lehetetlen. Ha harcra kerül a sor, utolsó csepp savószín vérükig küzdenek. A mérgekre a legtöbb ófajhoz hasonlatosan immunisak, hacsak nem mágikus áfiumokról van szó.

Kedvelt fegyverük a szigony, de előszeretettel használnak sziklákkal súlyozott hatalmas hálókat is. Ha lehetséges, igyekeznek a hálóval megbénítani, majd vízbe fojtani ellenfeleiket, hogy minél kevésbé kelljen vásárra vinni zöldes bőrüket. A hajókat csak akkor kímélik meg, ha érdekükben áll többé-kevésbé sértetlenül megszerezni a rakományt. Ilyenkor csak megdöntik vagy felborítják a kisebb járműveket, és igyekeznek a vízbe szórni a legénységet, majd minél hamarabb visszabillenteni a hajót. Abban az esetben, ha tartósabb zsákmányról van szó, a vaynak egyszerűen meglékeli a hajót, majd





megvárja, amíg kényelmesen hozzáfér a mélybe süllyedt kincsekhez.

Másik kedvelt taktikájuk, amikor szolgáikkal gyújtatnak ál-jelzőtüzeket a parton és sziklákon, így csalva zátonyra az arra járó hajókat.

A sors különleges fintora, hogy nemcsak a vaynakok vadásznak az emberekre, de az emberek is vadásznak a vaynakokra, hisz a boszorkánymesterek vagyonokat fizetnek egy-egy vaynak fogáért, amelyből remek méreg ellen védő amuletteket készíthetnek, míg vére a mithrilnél is értékesebb nedű, mivel belőle bármilyen ellenméreg elkészíthető az Alkímia képzettség 4. fokával.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 4k10
Termet: óriási
Méretkategória: 5
Sebesség: 70 (SZ), 40 (V)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 27
Támadó Érték: 78
Védő Érték: 88
Célzó Érték: 27
Sebzés: 2k6
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 63
Asztrál ME: 3 + 50
Mentál ME: 13 + 50
Od: 50
Jellem: Halál, Káosz

Erő:	50	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	50	**Asztrál:**	13
Egészség:	50	**Érzékelés:**	13

Kategória: 8 (80 pont)
méret: 20 pont
tulajdonságok: 20 pont
otthonos közeg – tenger: 10 pont
ómágikus – köznyelv: 40 pont
gyenge védelem – asztrál: -10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A vaynakok ómágikus teremtmények, s ezen adottságukat aktívan is képesek használni. Az általuk beszélt dialektus hatalomszavak szempontjából köznyelvnek felel meg.
II. Méretükből adódóan SFÉ-jük 5.

Fejlődés:

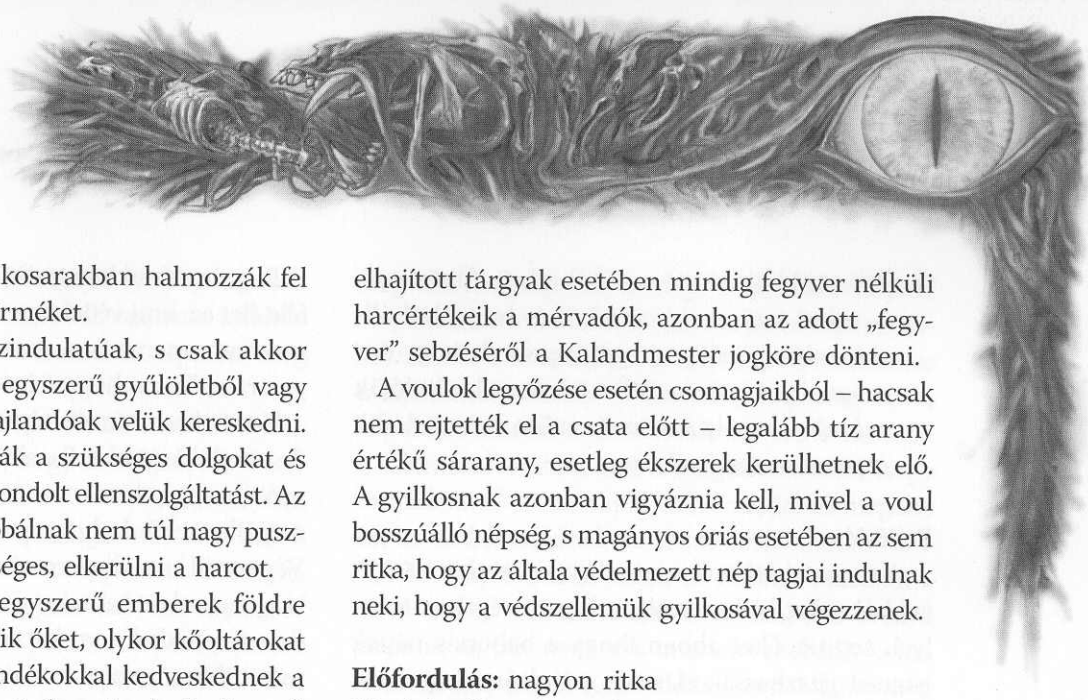
A tengeri óriások szintenkénti eloszthatóKAP-jaikból sokat költenek túlélésükhöz szükséges képzettségekre, mint Halászat/Vadászat, Vadonjárás, Csapdaállítás, valamint nagy figyelmet fordítanak harcértékeik növelésére is.

Voul – mocsári óriás

Az óriások népének legritkább, legkisebb, már-már kihalófélben lévő tagjai a voulok. Ezek a „mindössze" 4 ynevi láb magasra növő, Ősföld- és Ősvízalapú lények igen békések, életmódjuk ugyan kissé lassú és statikus, ám semmiféleképen nem nevezhetőek nehézkesnek.

Külsejükre nézvést legközelebb állnak az emberekhez: testük arányos, sötét hajukkal, kreolos bőrükkel leginkább hatalmasra nőtt asziszra hasonlítanak. Vonásaik tiszták, fenségesek, gyakori közöttük az igazi szépség. Ruházkodásuk is leginkább az emberekét követi: térd fölé érő csizmát, bőrnadrágot, inget és prémmel szegett köpenyt viselnek. Öltözeteik, mivel jórészt nyersbőrből és bundából állnak, olyan vastag réteget képeznek, hogy önmagukban is komoly védelmet jelentenek viselőjük számára.

Ez az egyetlen olyan óriásfaj, amelyik az év nagy részében vándorló, nomád életmódot folytat, nem telepszik meg egy helyben. Kis csoportokban kóborolnak mocsárról mocsárra, halásznak, vadásznak, de olykor lakott vidékekre is merészkednek, mert tárgyaikat, fegyvereiket és a mindennapi élethez szükséges eszközeiket általában cserekereskedelemmel szerzik be. Egyetlen állandó szállásterületük a téli menedékeik helye, ahol nyár végén, illetve ősszel felhalmozzák a túléléshez szükséges készleteiket. Ezek a félig földbe süllyesztett, hosszú házak általában húsz, huszonöt ynevi láb hosszúak, s nyolc láb szélesek. Az emberek számára leginkább hatalmas termeknek tűnhetnek, amelyekben az



óriások font kasokban, kosarakban halmozzák fel az élelmet, posztót, szőrméket.

Egyáltalán nem rosszindulatúak, s csak akkor válnak erőszakossá, ha egyszerű gyűlöletből vagy utálatból mások nem hajlandóak velük kereskedni. Ilyenkor, ha lehet, ellopják a szükséges dolgokat és hátrahagyják az általuk gondolt ellenszolgáltatást. Az efféle rablások során próbálnak nem túl nagy pusztítást okozni, s ha lehetséges, elkerülni a harcot.

Egyes vidékeken az egyszerű emberek földre szállt istenekként tisztelik őket, olykor kőoltárokat emelnek és áldozati ajándékokkal kedveskednek a vouloknak. Az óriások minden népe kedveli az efféle környékeket, s ha csak tehetik, vigyáznak az itt élőkre, így őrizve kialakult kultuszukat. Kedvelik az arany ékszereket, a fafaragást, illetve más kézművességet, amelyet az ő nomád életmódjuk során is művelni lehet. Természetes szépérzéküknek hála, remek darabok kerülnek ki kezeik közül. Az efféle drágaságoknak – ritkaságuk okán – igen nagy értéke van az emberek számára.

Fegyvereiket a traclonoktól szerzik be, mivel téli szálláshelyeiken nem emelnek sem kohókat, sem kovácsműhelyeket, harcban leginkább tőröket (rövidkard) vagy egykezes kardokat (kétkezes kardokat) forgatnak, míg vadászathoz íjakat és dárdákat használnak.

A voul írástudó fajta, s e képességüket szívesen használják is. Üzeneteket, leveleket hagynak egymásnak, amelyeket kérgüktől megfosztott fák törzsébe karcolnak, esetleg a sást, vagy a part menti füzek ágait fonják a csomó-, vagy rúnaírásuk mintázatára.

A voulok az általuk kedvelt falvak, városok környékén is felbukkanhatnak, de leginkább a területükön élő népek meséiben talákozhatunk velük, melyekben legendás hősökként tűnnek fel a csatamezőn. A mocsarakat egyedülállóan jól ismerik, ott meglepni őket szinte lehetetlenség.

A kegyetlenség nem jellemző rájuk, de a harcban nem ismernek félelmet. Remek vívók, jó íjászok és a dárdáikat is elképesztő pontossággal használják. Ha lehet, csapdába csalják ellenfeleiket, és minden esetben igyekeznek a maguk oldalán álló népeket kímélni, minél kevesebb holtat hagyni a csatamezőn.

Amennyiben lehetőségük nyílik rá, kihasználják termetüket, rendkívüli erejüket, és nagyobb köveket, sziklákat hajigálnak ellenfeleikre, egyfajta igen mozgékony, élő katapultként. A kövek és más elhajított tárgyak esetében mindig fegyver nélküli harcértékeik a mérvadók, azonban az adott „fegyver" sebzéséről a Kalandmester jogköre dönteni.

A voulok legyőzése esetén csomagjaikból – hacsak nem rejtették el a csata előtt – legalább tíz arany értékű sárarany, esetleg ékszerek kerülhetnek elő. A gyilkosnak azonban vigyáznia kell, mivel a voul bosszúálló népség, s magányos óriás esetében az sem ritka, hogy az általa védelmezett nép tagjai indulnak neki, hogy a védszellemük gyilkosával végezzenek.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 4k10
Termet: óriási
Méretkategória: 5
Sebesség: 70 (SZ), 40 (V)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 72
Védő Érték: 92
Célzó Érték: 29
Sebzés: 2k6
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 53
Asztrál ME: 3 + 50
Mentál ME: 13 + 50
Od: 50
Jellem: Káosz, Élet

Erő:	40	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	16	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	16	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	40	**Asztrál:**	13
Egészség:	50	**Érzékelés:**	13

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 20 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- ómágikus – köznyelv: 40 pont
- gyenge védelem – asztrál: -10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A voulok ómágikus teremtmények, s ezen adottságukat aktívan is képesek használni. Az általuk beszélt dialektus hatalomszavak szempontjából köznyelvnek felel meg.

II. Méretükből adódóan, SFÉ-jük 5. Öltözeteik – mivel jórészt nyersbőrből és bundából állnak- olyan vastag réteget képeznek, hogy önmagukban is 2-es SFÉ-t jelentenek viselőjük számára, amely értelemszerűen hozzáadódik a természetes értékéhez.

Fejlődés:

A mocsári óriások szintenkénti eloszthatóKAP-jaikból sokat költenek olyan képzettségekre, amelyek segítik őket abban, hogy a babonás népek isteneit játszhassák el, mint a Kultúra, Legenda-, vagy Történelemismeret, valamint nagy figyelmet fordítanak harcértékeik növelésére is.

Idézet Ascaron dín Laeris lovag naplójából

Krad akaratából lejegyeztetett
az Ifjak havának 14. napján.

A Sirám folyamon lefelé hajózva napokig csak ültünk, hevertünk a hordók és ládák közt, a hatalmas tutajok árnyékvetői alatt. Mégsem tudtuk magunkat igazán kipihenni a folyamatosan nekünk rontó szúnyogok miatt, ráadásul hol egyikünket, hol másikunkat vette elő a váltóláz és más nyavalyák. Csak Kradnak köszönhetjük, hogy nem veszítettünk el senkit.

Sasshiis harcosai csendben, nyugodtan tűrték, ahogy az aprócska rovarok körbedongták őket, csak néha rázkódtak meg, ha egy-egy vérszívó páncélzatukon nyitott orrnyílásaikba, vagy épp a fülüknek nevezett nyílásba talált be.

Orkokat – főleg az elfajzottaktól tartottunk – sehol sem láttunk, bár vonulásuk nyomaira úton-útfélen felhívták figyelmünket az őrszemek. Egy helyen a leszakadt partfal furcsán megrogyott teraszán látszott, hogy valamiféle ugró vagy repülő lények egész raja kelt át itt a folyón, máshol pedig a gyíklények felperzselt és kifosztott halászfalvaikra figyeltünk fel.

Utunk harmadik napján egy helyütt az elfajzottak odáig merészkedtek, hogy szétszórták a parton a falu közös fészkének tojásait, s a kikelőfélben lévő apróságok némelyike még mindig ott kapálódzott a fehér héjú, puha tojások között. Sivításuk, kétségbeesett, halk füttyeik még mindig hallatszottak a fövenyről.

Társaim Krad lovagjaihoz illőn nem nézték, miféle élet az, ami védelemre és oltalomra szorul, parancsomra sem várva vontak kardot, és készültek a partraszállásra, hogy felszedjük az apróságokat.

Nem akarom snil népét szívtelennek nevezni, de az elöljáró, akit Sasshiis nevezett ki a tutajkígyó élére, oly kimérten és egykedvűen parancsolt megálljt nekünk, hogy megfagyott bennem a vér. Végezetül, majd' percnyi vita után beleegyezett, hogy egyetlen csónakot és két evezőst ad mellénk, de a tutajokkal nem köt ki, mert efféle csapdában már többször volt része az elmúlt hetekben.

A partot alig két-három evezőcsapással elértük, s amint megparancsoltam a gyíklényeknek, ők nem hagyták oda a bárkát. Amíg mi lassan vonalba rendeződve a partra gázoltunk, addig ők igyekeztek a csónakot megfordítani, s hátsó felét a fövenyre vonni, hogy minél hamarabb indulhassunk, ha kell.

Vonalunk bal szárnyát Garath lovag alkotta, ez alkalommal csatabárdja helyett karddal övezve magát, s pajzsot vett; jobbjában partra lépésünkkor dárdát markolt, s tartott egyet baljában, a pajzsa mögött is. Jobb szélen fegyvernököm, az időközben a gyalogsárkány okozta sebekből felépült Avrel haladt. Talán meggondolatlanság volt pont őt a szélre parancsolni, mivel a többiek a gyalogsárkánnyal való viaskodásából is tréfát csináltak, s most igyekezett volna kiköszörülni a csorbát. Attól tartottam, kitör, s talán időnek előtte az ellenségre ront. Középen Karud am Veres és jómagam alkottuk a vonalat, Adlam magiszter – akit bárhogy kérleltem, nem lehetett a tutajon hagyni – mögöttünk lépdelt. Elmondása szerint ugyan Sasshiis kiokította az Elátkozott Vidék különleges körülményeiről, én mégis attól tartottam, hogy mágiája majd megbolondul a csata közepén, s ellenünk fordul, vagy elsöpri a kicsiket.

A folyó ezen a helyen viszonylag széles, majd' nyíllövésnyi fövennyel, azon túl pedig jó tízlábnyi, a partra szakadó löszfallal bírt. A löszfal tetején álló hatalmas fák gyökerei szakállként bukkantak elő a meredély oldalán, és sötétségbe burkolták az amúgy is félhomályos erdőszélt, a víztől alig kőhajításnyira álló, cölöpökre épült házat és a köröttük guggoló sárkunyhókat. A falu nyugati végén folyásirányban kivetett háló lógott még mindig a vízbe, s ott hevertek felborogatva a falusiak kenui is.

A kicsik az egyik cölöpház előtt sivalkodtak, s látszott: jó néhányat már eltapostak közülük azok,

akik kihajították őket a fészekből. Az alig macskányi apróságok kifordult tagokkal, szájukon kitoluló belsőségeikkel hevertek a homokba tiporva, még élő társaik között.

Mivel korábban is hadakoztunk már a bestiák ellen, számítottunk arra, hogy az elfajzottak akkor rontanak majd ránk, amikor elkezdünk lehajlongani, hogy felszedjük az apróságokat, s leeresztjük pajzsainkat. Épp ezért Adlam magisztert kértem fel arra a feladatra, hogy a magunkkal hozott vesszőkosárba gyűjtse a porontyokat, mi pedig harcra készen lépdeltünk tovább a cölöpház és a fák irányába, belépve a meredély árnyékába.

Az első dárda a ház egyik hevenyészett ablakából érkezett, az ifjú Avrel nagyot kiáltott meglepetésében, majd pajzsát lökte az acél útjába. A karját ugyan nem sértette fel, de a fegyver hegye átütötte a pajzs vasát, s a súly most lehúzta az ifjú kezét. Amaz gondolkodás nélkül dobta el a pajzsot, s két kézre kapva kardját tartotta a vonalat. Mi sem késlekedtünk soká a válasszal. Garath az ablakból hajigáló felé dobta saját dárdáját, majd pajzsa fedezékébe húzódva kezébe vette a második fegyverét is. Ekkor rontottak elő a fák közül az elfajzottak.

Korábban is volt már szerencsém efféle vadakkal hadakozni, azonban lóhátról, nehéz kopjával jóval egyszerűbb felnyársalni, s letiporni ezeket a szárnyas orkokat, esetleg egy-egy fohásszal sújtani le őket az égből, mint egy sötét folyóparton figyelni, amint tucatjával emelkednek a levegőbe.

Lándzsák, dárdák és parittyákból kivetett kövek zápora vert végig a folyóparton, s mostanra Garath lovagot leszámítva mindannyiunk pajzsai tönkresilányultak, s am Veres lovag karja is eltört, amikor egy emberfejnyi kődarab nekicsapódott.

Hamar a nyakunkon voltak, s lábunkat megvetve ütköztünk meg velük. Ketten Adlam magiszter felé vetették magukat, ám Garath lovag, amint láttam, résen volt, s az egyik fenevadnak alulról vágta a hasába dárdáját, a másodiknak pedig azt a lándzsát vetette a hátába, amit az imént hajított az egyik ork a pajzsába. A lovag iszonyatos erőről tett tanúbizonyságot, amikor fél kézzel, egyetlen mozdulattal szabadította ki a fegyvert a tönkrehorpadt lemezből.

Adlam magiszter ekkor kezdett a folyó felé rohanni, valamiféle hatalmas fényt villantva fel mögöttünk, ami elvakította az elfajzottakat. Utólag megvallotta, hogy csak azért mert efféle varázst megidézni, mert bízott benne, hogy bátran szembeszállunk a vadakkal, s egyikőnk se fordul hátra. E kijelentése miatt a jó Garath lovag még most, napokkal később is ostobának nevezi, s minden alkalommal emlékezteti a magisztert arra, hogy varázslatával őt is elvakította, s majdnem megölte azt az embert, akinek az életét köszönheti.

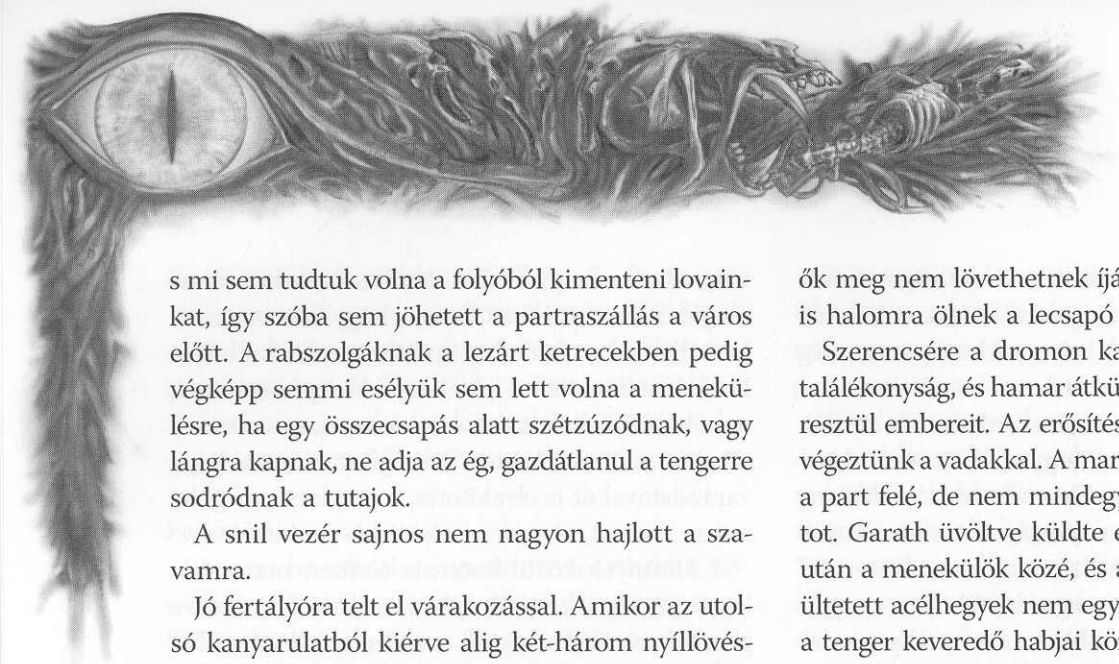
A kicsinyek közül heten is életben maradtak, kettő sajnos a kezeink között a tutaj felé evezve pusztult el; bár nem sok mindent tudtunk volna tenni értük, mivel Krad áldása sem fogant meg rajtuk, így istenem erejével sem dacolhattam a nekik szánt sorssal.

Öröm az ürömben, hogy snil népe igen nagy ünnepet ülhetett a tutajokon, mivel a megmenekültek közt két aranyszín pikkelyes, leendő gyíkmágust is leltünk. Az apróságok ereje már most is megmutatkozik előttünk. Adlam magiszter szerint ezek a picinyek igen komolyan hatással vannak a Manahálóra, s valószínűleg azért nem oly aprók és törékenyek, mint társaik, mert a mágikus energiák táplálták őket.

Ceyathhas, ahogy a tutajkígyó parancsnoka magát nevezi, az apróságok megmentése utáni második napon jött el hozzánk, s igen kelletlenül, de köszönetet mondott saját sziszegő nyelvén, majd társaimhoz is szólt hasonló tisztelettel. Magam fordítottam le szavait, amelyben méltatta hősiességünk, s népét adósunknak mondta. Fegyverbarátságot kötöttünk.

Krad akaratából lejegyeztetett
az Ifjak havának 20. napján.

Akrahynt erősen hajtva a tutajokat egy hétnyi utazás után értük el. Már messziről láttuk a város füstjét, s jobbnak láttam, ha Ceyathhasnál ismét közbenjárok a rabszolgák miatt. A szerencsétlen nomádok, akik ugyan rendszeresen fosztogatták a part menti pyarronita hitű városállamokat, most mégis segítségemre szorultak. Nem lehetett tudni ugyanis, mire számíthatunk, ha elérjük a valószínűleg jelenleg is támadás alatt lévő várost, s igyekszünk a torkolat homokpadjainak egyikén megállítani tutajainkat, hogy csatarendbe állhassunk. A gyíkok nem tudtak volna nehéz vértjeikben partra vergődni a meredek löszfalak között,



s mi sem tudtuk volna a folyóból kimenteni lovainkat, így szóba sem jöhetett a partraszállás a város előtt. A rabszolgáknak a lezárt ketrecekben pedig végképp semmi esélyük sem lett volna a menekülésre, ha egy összecsapás alatt szétzúzódnak, vagy lángra kapnak, ne adja az ég, gazdátlanul a tengerre sodródnak a tutajok.

A snil vezér sajnos nem nagyon hajlott a szavamra.

Jó fertályóra telt el várakozással. Amikor az utolsó kanyarulatból kiérve alig két-három nyíllövésnyire megpillantottuk a város falait, azt hittük végünk. A várost átszelő folyam két hatalmas kapubástya közt lépett be a falakon belülre, s ezek közé, alig valamivel a víz fölé feszítettek ki a vadak egy igen erősnek tűnő, sodrott kötelet. Arra számítottak, hogy vízfolyás majd letaszít minket a tutajokról. Szerencsére Adlam magiszter ismét gyorsan és hathatósan cselekedett, ahogy az ember Doran mágusától elvárja. Szavai hatalomtól zengtek, s pillanatokkal később hatalmas, jó félszekérnyi szikla fonta körbe s rántotta a mélybe a feszülő kötelet, a tutajok pedig recsegtek-ropogtak ugyan, de könnyedén átjutottak az akadály felett.

A vesszőfutás azonban csak ekkor kezdődött, mivel a várost fosztogató elfajzottak felfigyeltek tutajainkra, és a folyó két partján elterülő hatalmas piactér és a rakpart felől kezdtek el először csak lándzsákat és dárdákat hajigálni, majd mikor látták, ez mennyire hasztalan pajzsaink és vértezeteink ellenében, bevetették parittyásaikat.

Azt hinné az ember, egy parittyás – a nemtelenek seregeinek íjászai – nem is oly veszélyes, ha pajzs és vastag vért mögé bújunk. Azonban mindjárt más a helyzet akkor, ha egy majdnem háromlábnyi lény, mint egy elfajzott veti ki a kétökölnyi követ parittyájából. Hamar fedezékké válnak a drága ivóvizes és boroshordók, selyemmel és ezüsttel megrakott ládák, hogy az ember összerezzenve hallgassa, mint törik-zúzzák hevenyészett palánkunk vasalatait a reájuk zuhogó kövek.

Mire a város előtti homokpadokig jutottunk majd' kéttucatnyi elfajzott jutott fel a tutajok fedélzetére, véres, öldöklő közelharc alakult ki, s az sem segített rajtunk, hogy feldeztük, a homokpad külső felén egy hatalmas, kétevezősoros dromon horgonyoz, amelynek közelébe nem mernek menni a vadak. Mi nem jutunk el odáig a homokpad miatt, ők meg nem lövethetnek íjászaikkal, mert minket is halomra ölnek a lecsapó nyílvesszők.

Szerencsére a dromon kapitányában volt némi találékonyság, és hamar átküldte a homokpadon keresztül embereit. Az erősítéssel kiegészülve, hamar végeztünk a vadakkal. A maradékja visítva menekült a part felé, de nem mindegyik érte el a szárazulatot. Garath üvöltve küldte egyik lándzsát a másik után a menekülök közé, és a masszív kőrisfanyélre ültetett acélhegyek nem egyet átdöftek, s a folyó és a tenger keveredő habjai közé taszítottak.

A csata utolsó pillanatában sebesültem meg elég ostoba módon. Egyszerűen elfeledtem megadni a kegyelemdöfést az egyik elfajzottnak, s amint elléptem a földön heverő teste mellett, amaz kiütötte utolsó erejével alólam lábam, s a torkomnak esett. Calendril és Garath lovagok vagy háromszor átdöfték lándzsájukkal, mire elcsendesedett, s még ekkor is úgy kellett lefejteni a torkomról halott kezének ujjait.

Kradnak legyen hála, élünk, s a gyíkok népéből sem sokan estek el. Az apróságok is megvannak még, egy vödörben rejtettük el őket a vizeshordók mögött. Garath, azt hiszem, nagyon megkedvelte őket, úgy simogatja némelyiket, mint egy macskát szokás és még beszél is hozzájuk. Nem hiszem el, ha nem a saját szemmel látom.

Apámmal nem találkoztam a hajón, remélem, még időben kijutott a városból, s Krad kegyes volt hozzá és könnyű útja lesz hazafelé, akárcsak nekem.

A hajó kapitánya elvállata elvisznek minket, s átvette az életben maradt rabszolgákat is a gyíkoktól, hogy jók lesznek majd az evezőpadok mellé. Tudom, apám nem lesz boldog tőle, de megalkudtam a kapitánnyal, hogy ne hajtsa halálra a rabokat, akik velünk jöttek, mert apám biztosan szép pénzt ad majd értük az ültetvényeken. Azt persze nem mondtam el neki, hogy atyám felszabadítja és szabad emberként, bérért dolgoztatja őket a földjein. Olyan embernek tűnt, aki megveti ezeket a szerencsétleneket, és kisszerűségében rajtuk mutatja be, mekkora is az ő hatalma.

Azt hiszem, ezt nem kellett volna papírra vetnem, hisz nem illik a megmentőnket, aki házigazdánk is egy személyben, szidalmazni a háta mögött; de emlékezni akarok.

Antoh vigyázzon ránk ezúttal utunkon, és Krad vezessen minket a sötétségben.

A NYUGATI-ÓCEÁN

Krad akaratából lejegyeztetett
a Bölcsek havának 7. napján.

A dél felé tartó út igen kellemetlen volt. Napokig csak hánykolódtunk, és hol a tengeri baj kapott el, hol a fedélközben evező szerencsétlenek bűze űzött vissza a kabinomba.

Nagyon gyenge vagyok. Talán azért, mert napok óta nem maradt meg bennem semmi, s jóformán az imádság ereje tart életben. Talán azért, mert utazásunk másodnapján magam is belepillantottam az aquir kódexébe. Láttam már korábban is, csak egyszer sem akartam elolvasni a jeleket, egyszer sem érintettem meg hurkaikat, s nem próbáltam meg kitalálni, miféle szerszámmal – merthogy toll vagy kés nem hagy ilyen nyomot – írhatta a fenevad e kötetet.

Akkor azonban magamra maradtam a félhomályos kajütben, míg Adlam, akit egyre jobban megkedvelek mostanság, kiment, hogy valamiféle asztrolábbal kísérletezzék. Untam is magam, és gyenge is voltam, s gondoltam, legalább most van időm közelebbről is szemügyre vennem, amiért annyit harcoltunk.

Bárcsak ne tettem volna.

Azóta látom, látom a jeleket, mindazt, amit ezek az „emlékrúnák" magukba zártak. Más világok, tengernyi szenvedés, idegen formák, és élőlények minden rendben és rangban. Szörnyetegek és megmosolyogni valók. És fájdalom, megismerés és felejtés, a lerombolt, elsöpört civilizációk kudarca.

Elveszettnek érzem magam napok óta, mintha a saját emlékeim közt vesztem volna el. Nem tudom, mi az enyém, s mi az övé. Igen, már lényként beszélek a kötetről, csak azért mert emlékezik.

Tényleg, mitől is tekintünk valakit élőnek? Hisz a magatehetetlen embert, akinek nincsenek emlékei, csak hörög, vagy épp kúszik a fény után, már nem tartjuk annak, hisz milyen élet az, ha csak jelened van, hisz a múltad nélkül jövőd sincs.

Ez a könyv pedig emlékezik, van múltja, azonban a jelene az enyém, a jövője pedig, nos, azt még nem tudom.

Adlam úgy gondolja, Erionban a varázstudók, akik őt is felkérték, minden bizonnyal meg tudják fejteni a jeleket, amelyeket ő csak pedzeget, még Sissahiis segítsége ellenére is.

Szeretnék már hazajutni a leányomhoz, a feleségemhez, s végre a saját ágyamban hálni.

Krad akaratából lejegyeztetett
a Bölcsek havának 8. napján.

Ma már jobban vagyok, és a könyv sugallta idegen képek sem jönnek elő oly gyakran. Azt hiszem, óvatosabbnak kellett volna lennem, de hajtott a kíváncsiság. Azóta csak egyszer fogtam kezembe, és csupán a külsején sorjázó redőket és csontokat vettem szemügyre. Úgy festett itt-ott, mikor megvizsgáltam, mintha vérezne, és volt valami kellemetlen szaga is. Adlam erre azt mondta, tegyem le, mert ez egy mágikus kódex, és megbetegszem, ha sokat lapozgatom, meg fogdosom.

Természetesen nem hittem neki, s azt hittem, hogy csak, mint egy gyermeket el akar ijeszteni a könyv mellől. Csak mikor emiatt kérdőre vontam, értettem meg: nem tréfált. Ahogy magyarázta, az efféle művek olyanok, mint az élőholtak: vagy a beléjük zárt lélek senyvedéséből nyerik erejüket vagy azokéiból, akit megérintenek; elszívják az életerejüket.

Azóta nem vettem a kezembe a könyvet, de délután vele álmodtam az ejtőzés alatt. Rettenetes volt, azt hiszem, valamely démonnépeket taglaló oldalba sikerült belepillantanom, mert oly látomások kínoznak, hogy másra nem tudok gondolni.

Itt az ideje imádkoznom, aztán vacsorára csatlakozom a többiekhez. A matrózok mindenféle tengeri lényekről manókról, meg hatalmas halakról regélnek és úgy hiszem, talán kezdhetném megtisztulásomat Krad szolgálatával, és lejegyezhetném e legendákat.

A Nyugati-óceán lényei

Tengeri kígyó

A nagy tengeri kígyóval minden matróz találkozott már – legalábbis állítása szerint. A flottákat elnyelő istentelen szörnyeteg alakja az összes tengermelléki nép monda- és mesevilágában szerepel, s a tengerektől távolabb élő népek között is számtalan történet kering a gigászi lényekről.

A legismertebb történet szerint e bestiák egyike egy egész szigetet nyelt el mindenestül. A hosszáról is hihetetlennek tűnő állítások keringenek; egyes tengerészek – ha nagyon belemelegednek kalandjaik elmesélésébe – állítják, hogy három, négy, sőt, öt mérföld hosszú tengeri kígyót is láttak már a saját szemükkel. A legenda szerint a szigetet elnyelő szörnyeteg teste tíz mérföld hosszú volt.

Ezek persze csak a mendemondák. Amennyire lehetett, tudósok vizsgálták a kérdést, milyen állatról is van szó, megpróbáltak minden hitelesnek tűnő adatot megvizsgálni és megkeresni a mesék mélyén megbúvó igazságot.

A sors segített nekik, mert a Gályák tengerének bejáratát őrző szigetek egyikére egyszer egy döglött kígyó tetemét sodortak ki a hullámok. Az istenek úgy akarták, hogy egy nagy tudású Domvik-pap a szigeten tartózkodjék. A helybeli halászok értesítették a nagytiszteletű urat, aki a helyszínre sietett. A szigetlakók megpróbálták a tetemet elégetni, mert attól féltek, megfertőzi a levegőt. Bár a testet meglehetősen rossz állapotban találta, tudós ember lévén munkához látott. Nagy alapossággal írta le a maradványokat, pontos méreteket véve róla. Még a gyomrát is felnyittatta, s bár számos ismeretlen szervet talált, mindent a lehető legnagyobb alapossággal írt és rajzolt le.

A tengeri kígyó pusztán termetének köszönheti hírnevét; a szerencsétlen jószág – bármely hatalmas is – jámbor állat. Noha teste óriási, csupán halakat és apró tengeri lényeket fogyaszt, bár azokból rengeteget. Azonban meg kell jegyeznünk, hogy mint a legtöbb óidőkből származó lény, a tengeri kígyó is mágikus anyagcserével, s ezáltal oddal bír. Igaz, nem veti meg a halat, azonban valódi táplálkozását a tengerfenéken, a különféle mélységi vulkánok manaforrásai mellett ejti meg.

Embert, hajót nem bánt, pláne szigeteket nem nyel el. Óriásira nyitható szája halrajok temetője. Vízi járművekre csak akkor támad, ha azok felbőszítették, de az ilyen támadásokra sem reagál azonnal. Mindazonáltal felhívjuk a kalandozók figyelmét, hogy a hajó legénysége azonnal fel fog lázadni, ha egy tengeri kígyó tűnik fel és valaki a fedélzeten a megtámadását fontolgatja. A tengerész babonás fajta, szemében kevés baljóslatúbb dolog van egy tengeri kígyó feltűnésénél.

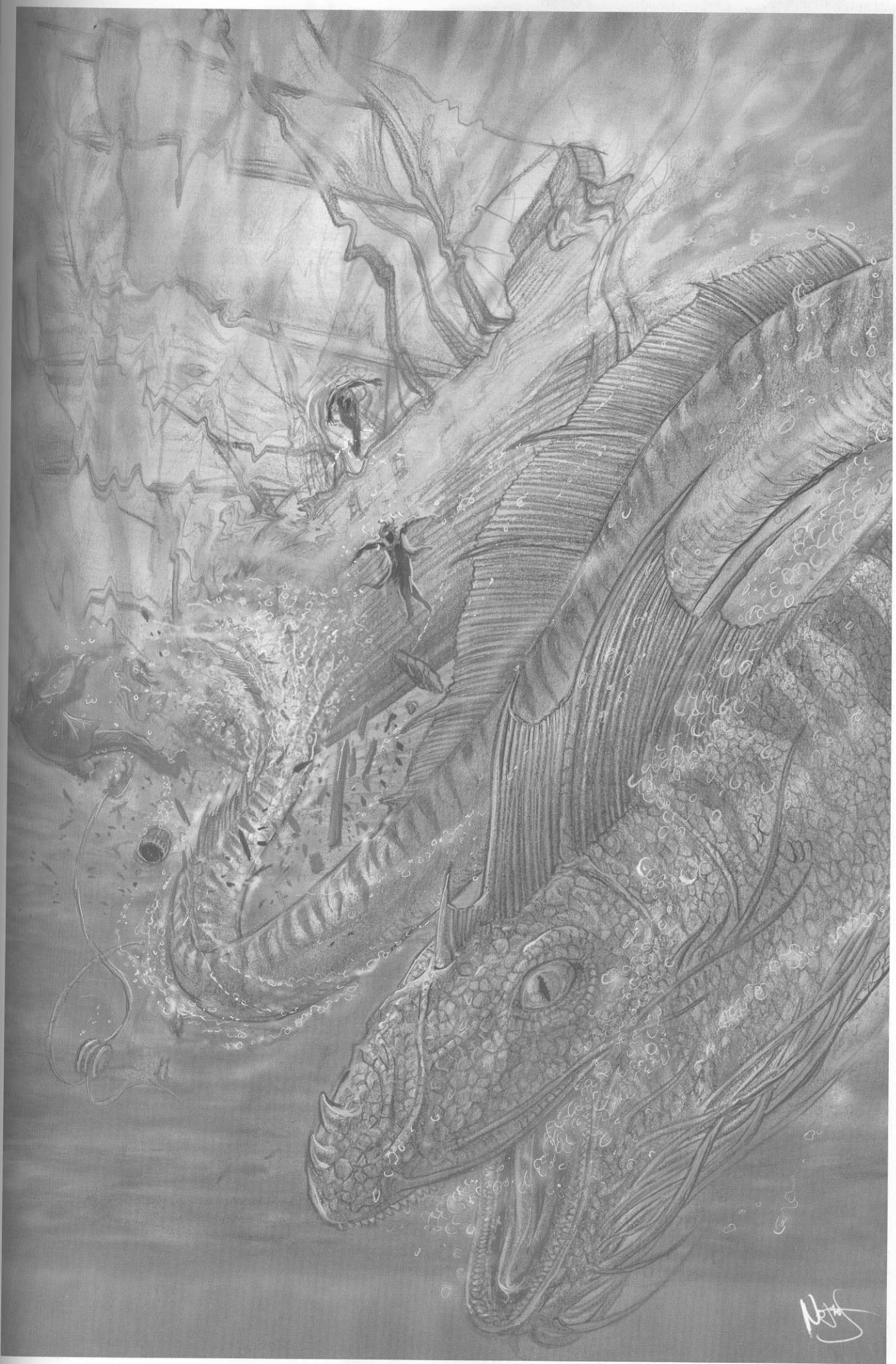
A lény testének mérete általában 800–1300 ynevi láb között mozog. A legnagyobb példányról szóló feljegyzés egy shadoni nemes tollából származik, aki szerint a sziklák előtt elúszó bestia teste másfél mérföld hosszan tekergett a habokban, s közel 25 lábra becsülte a szélességét.

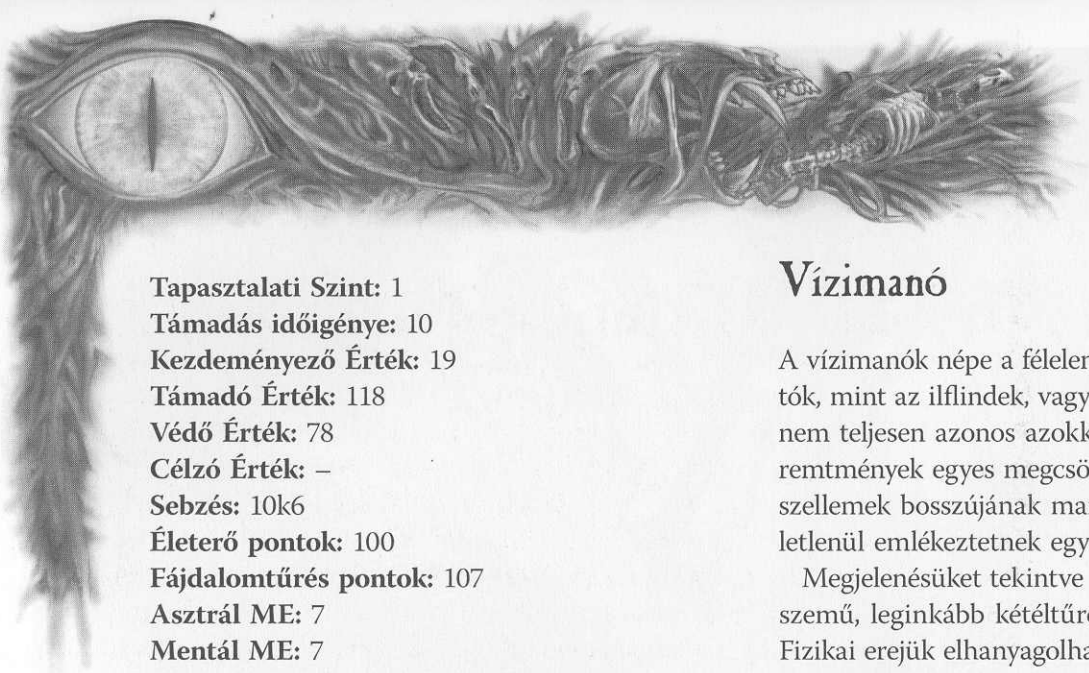
A partközelben feltűnő tengeri kígyókat a kalendáriumok is feljegyzik, akár az üstökösök feltűnését.

Egyébként ezek az állatok az óceánok mélyén élnek, s csak ritkán jelennek meg a felszín, még ritkábban a partok közelében. Testüket hatalmas zöld pikkelyek borítják, amelyek fémesen csillannak a fényben, a fejüket kisebb, élénksárga pikkelyek fedik. Óriási hüllőszemük vörösen villog, a nagy tapogatók bajuszként és szakállként lógnak pofájáról.

Pikkelyeiért Ynev tudós fői vagy alkimistái egész vagyonokat hajlandóak fizetni, így mindig akad olyan botor, aki azt hiszi, le tud győzni egy ilyen hatalmas fenevadat.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: hatalmas
Méretkategória: 10
Sebesség: 120 (V)





Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10
Kezdeményező Érték: 19
Támadó Érték: 118
Védő Érték: 78
Célzó Érték: –
Sebzés: 10k6
Életerő pontok: 100
Fájdalomtűrés pontok: 107
Asztrál ME: 7
Mentál ME: 7
Od: 100
Jellem: –

Erő:	100	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	9	**Intelligencia:**	8
Ügyesség:	9	**Akaraterő:**	7
Állóképesség:	100	**Asztrál:**	7
Egészség:	100	**Érzékelés:**	10

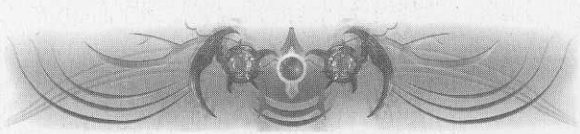
Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 30 pont
- tulajdonságok: 10 pont
- plusz sebzés – 2k6: 10 pont
- ómágikus – 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A tengeri kígyó ómágikus faj, s bár nem beszéli a teremtés nyelvét, a testében rejlő rengetek odot képes saját testének regenerálására vagy statikus odpajzsként használni.
II. Ha a lény túlüti áldozatát, azt jelenti, sikerült azt elnyelnie, így az bármennyi sebzést szenvedett volna el, azonnal meghal.
III. A kígyó méreteiből adódóan ellenfelei pajzsok és fegyverek adta védelme nem érvényesül a szörny támadásaival szemben.
IV. Méreteiből adódóan a tengeri kígyók 10 pontnyi SFÉ-vel rendelkeznek.

Fejlődés:

A lény szintenkénti KAP-jaiból leginkább HM-ekre költ.



Vízimanó

A vízimanók népe a félelemi lények közé sorolhatók, mint az ilflindek, vagy épp a sellők. Azonban nem teljesen azonos azokkal, mivel ezen apró teremtmények egyes megcsömörlött vízi természetszellemek bosszújának manifesztátumai, nem véletlenül emlékeztetnek egy nagyra nőtt békára.

Megjelenésüket tekintve alig féllábnyi, hatalmas szemű, leginkább kétéltűre emlékeztető fajzatok. Fizikai erejük elhanyagolható, ám mágikus képességeik annál inkább figyelemreméltóbbak.

A vízimanók bőre zöld, esetleg halványkék, szemük sárga és békamód dülled ki fejükből. Széles szájukban nincsenek fogak, épp ezért pöszén beszélnek – s beszélik is Ynev majd' minden élő nyelvét, de hogy honnan e tudásuk, azt már senki sem tudja. Ajkuk felett harcsabajusz díszeleg, de ha jobban megvizsgáljuk, látható, hogy ez nem szőrből áll, hanem valódi bőrnyúlvány. Hajuk nincs, lábaikon és kezükön úszóhártya feszül, Ruházatuk emberek által készített ruha.

A vízimanókat mindenhol másképp nevezik, mert e gonosz, apró teremtmények Ynev minden édesvizében előfordulnak, ahol az embernépek elvetették a sulykot, s felborították a vizek rendjét: cserzőműhelyeikkel, vízimalmaikkal szennyezték be vagy gátjaikkal kényszerítették akaratuk alá. Legjobban a gyors és tiszta vizű folyókat, eldugott tavakat kedvelik, de beköltözhetnek a falvak közelében lévő halastavakba vagy a nagy folyók zátonyos szakaszaira is. Ottlétüket a helybeliek hamar felfedezik, hiszen e manók az első pillanattól megkeserítik az életüket. Céljuk nagyon prózai: rabszolgasorba hajtani a helybelieket, akik ezek után minden parancsuknak engedelmeskedni fognak, s alázatot tanulnak, miközben a természetet visszaadják azoknak, akiké valójában: a szellemeknek.

A dolog minden esetben a megfélemlítéssel kezdődik. Néhány falubeli a vízbe fullad, csónakok és bárkák süllyednek el, tönkremegy a vízimalom stb.

Aztán persze megjelenik maga a szörny is, féllábnyi valójában.

Ha egy falu vonakodna behódolni nekik, akkor bizony a mágia eszközeihez nyúlnak. Hogy rátérhessünk mágiájuk lényegére, meg kell ismernünk néhány szokásukat.

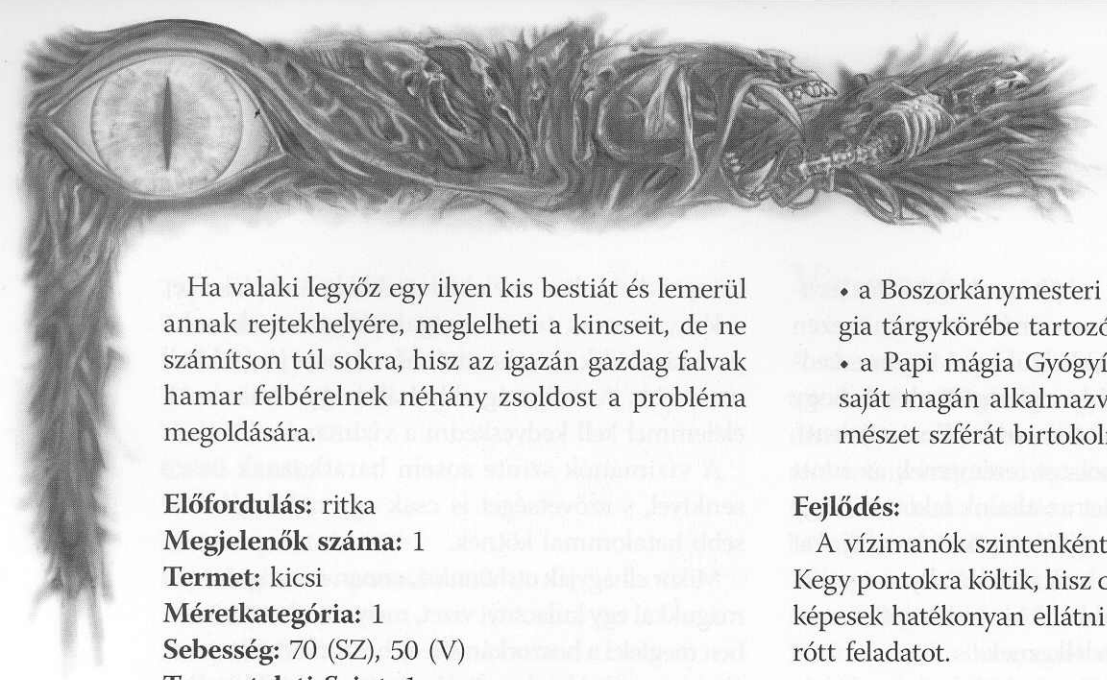
A vízimanók, amikor beköltöznek egy adott területre, két-három hétig nem csinálnak semmit; ezen idő alatt egyesülnek új lakhelyükkel. Megismerkednek a helyi szellemekkel és segítségüket kérik, hogy elüldözhessék az itteni vétkeseket. Ez azt jelenti, hogy mágikusan kapcsolatot teremtenek az adott vízterülettel. Ez a terület az általuk lakott tó vagy folyó egy része, innen merítik mágikus energiájukat oly módon, hogy kortyolnak a vízből. Ilyen módon érthető, hogy „otthonukban" kimeríthetetlen mágikus tartalékokkal rendelkeznek.

A vízimanók rendkívül rosszindulatúak, a behódoltatott falu lakóit is állandóan kínozzák gonosz csínyeikkel, aljas cselekedeteikkel. A szökéseket a lény, ha csak teheti, megakadályozza, de soha nem távolodik el otthonától háromnapi járóföldnél messzebb. A szolgaság abból ál, hogy a raboknak élelemmel kell kedveskedni a vízimanónak.

A vízimanók szinte sosem barátkoznak össze senkivel, s szövetséget is csak egy náluknál erősebb hatalommal kötnek.

Mikor elhagyják otthonukat, onnan mindig visznek magukkal egy kulacsnyi vizet, mely minden tekintetben megfelel a boszorkányok és boszorkánymesterek által használt Hatalom italának, ám ez utóbbival ellentétben, ez nem megy az egészségük rovására.





Ha valaki legyőz egy ilyen kis bestiát és lemerül annak rejtekhelyére, meglelheti a kincseit, de ne számítson túl sokra, hisz az igazán gazdag falvak hamar felbérelnek néhány zsoldost a probléma megoldására.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: kicsi
Méretkategória: 1
Sebesség: 70 (SZ), 50 (V)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 33
Védő Érték: 88
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 7
Fájdalomtűrés pontok: 21
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 15
Od: –
Jellem: Káosz

Erő:	5	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	16
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	6	**Asztrál:**	15
Egészség:	7	**Érzékelés:**	15

Kategória: 6 (55 pont)
- méret: -5 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- otthonos közeg – szárazföld: 10 pont
- mágiára és pszire fogékony: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A vízimanó a Szellemek jóindulata Háttér segítségével jut hozzá Kegy pontjaihoz, amelyekből a következő varázslatokat használhatja, mintha Kegy pontjai Mana pontok lennének:
   - a Magasmágia Őselemi mágiájának Ősvíz formázásai,
   - a Magasmágia Természetes Anyagok Mágiája tárgykörébe tartozó Láthatatlanság, amelyhez időmágiát is kapcsolhat,
   - a Boszorkánymesteri mágia Természeti mágia tárgykörébe tartozó varázslatok,
   - a Papi mágia Gyógyítás varázslata, de csak saját magán alkalmazva és mintha csak Természet szférát birtokolna.

Fejlődés:
A vízimanók szintenkénti KAP-jaikat leginkább Kegy pontokra költik, hisz csak varázshatalmukkal képesek hatékonyan ellátni a szellemek által rájuk rótt feladatot.

Krák

A krák a legnevezetesebb tengeri szörnyek közé tartozik, számtalan mese, legenda, dal és história meséli el nagyhírű és neves kalandozók találkozásait, küzdelmeit a csaknem legyőzhetetlen rémmel. E lény egyike a világtengerek legendás szörnyetegeinek, amelyekről minden kikötői kocsmában hallhat a kíváncsiskodó. Persze pontos információkat ne is reméljen, hisz a matróznép meglehetősen kiszínezve adja elő meséit. Mert bizony a tengerészek inkább csak mesélnek e hatalmas lényekről, mivel ők is sokadkézből szerzett információkra és történetekre építenek.

Ám a tudósok többé-kevésbé pontos értesülésekkel rendelkeznek a krákról is. A tengerek rettenetes polipja, amely hajókat ránt le a mélybe és tengerészek tucatjaival csillapítja éhségét. Aki szembetalálja magát vele, készüljön fel a legrosszabbra, hiszen egy hajón nincs hová futni előle.

A krák tulajdonképpen egy hatalmas lábasfejű. Teste hossza – a karjaival együtt – meghaladhatja a negyven ynevi lábat is. Nyolc gigászi karja testhosszának közel felét teszi ki. Színe változó, legtöbbször zöld vagy szürke.

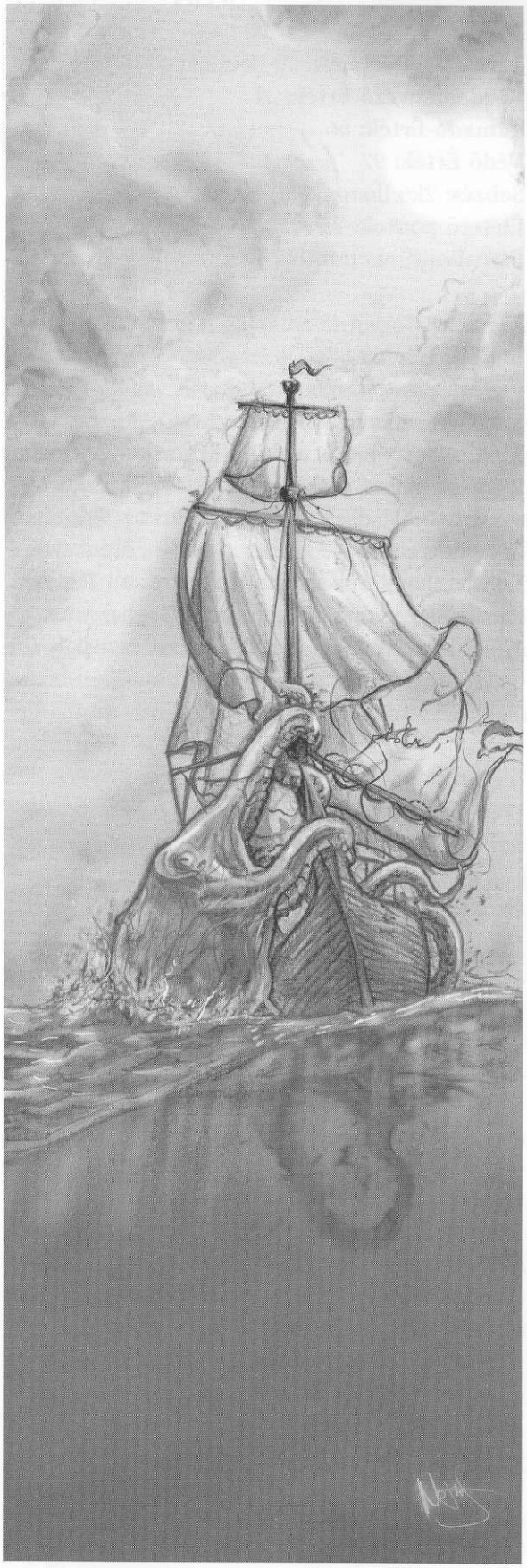
Általában a mélytengerek lakója, s csak nagyobb barlangrengések, vagy a mély vizek általunk nem ismert vadjainak mozgása csalhatja, vagy épp kergetheti a felszínre. Általában nagyobb halakkal, kisebb bálnákkal táplálkozik, az embert csak akkor támadja meg, ha igen sok van belőle egy helyen, s elég zajos ahhoz, hogy ez az apró falat is felkeltse a szörnyeteg figyelmét.

A krák testét nehézkes megsebezni, mert a vele vívott csaták túlélői mesélték, nem érzékeny a fáj-

dalmakra, csak akkor támadható közelharcban, ha teste egy részét is felvonszolja a hajóra. Ez előbb-utóbb megtörténik, hiszen így igyekszik a hajót felborítani. A fedélzeten, testének közvetlen közelében nyálkát bocsát ki, ami a támadók dolgát nehezíti. Ha valaki repülve bocsátkozik vele közelharcba és a testét támadja, jóval könnyebb dolga van.

Az igazi veszélyt azonban a krák karjai jelentik. Kettő csapódik elsőnek fel a hajóra, amelyek az árbocokra csavarodnak vagy más, megfelelően rögzített tárgyra. E két kar segítségével vonszolja fel magát a fedélzetre az óriáspolip. A másik hat kar megragad mindent, ami mozdul és vagy összezúzza, vagy a tajtékzó habokba rántja.

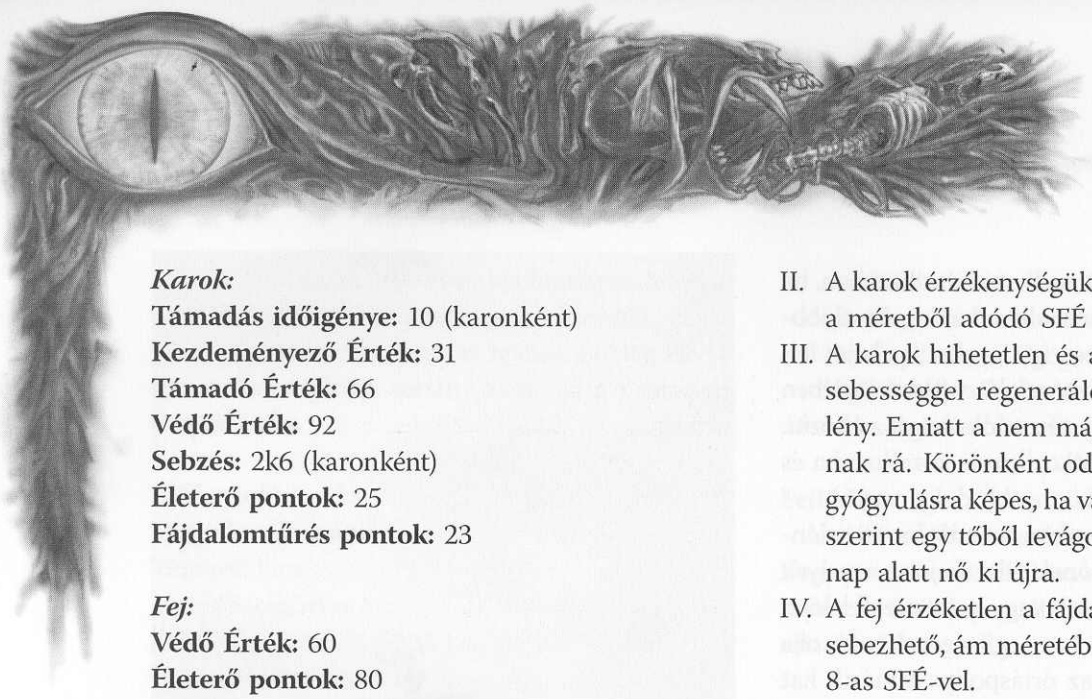
Az is tudvalevő, hogy e szörnyetegek akkor is hatásosan támadnak karjaikkal, amikor még teste nincs a fedélzeten, tehát szemüket nem használják az ütközetben. A tengerészmesék úgy tartják, hogy a krák karjain is vannak szemek. Persze ez így nem igaz, de valószínű, hogy a polipszörny karjain valamiféle érzékszerv érzékeli a mozgást, mi több, a mozdulatlan, nagyméretű tárgyakat is.



Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: hatalmas
Méretkategória: 10
Sebesség: 80 (V)
Tapasztalati Szint: 1
Asztrál ME: 8 + 80
Mentál ME: 8 + 80
Od: 80
Jellem: –

Erő:	40	**Karizma:**	?
Gyorsaság:	16	**Intelligencia:**	8
Ügyesség:	16	**Akaraterő:**	8
Állóképesség:	?	**Asztrál:**	8
Egészség:	?	**Érzékelés:**	15

Kategória: 13 (130 pont)
- méret: 30 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – két pár kar: 10 pont
- plusz sebzés – 8k6: 40 pont
- ómágikus: 20 pont



Karok:
Támadás időigénye: 10 (karonként)
Kezdeményező Érték: 31
Támadó Érték: 66
Védő Érték: 92
Sebzés: 2k6 (karonként)
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 23

Fej:
Védő Érték: 60
Életerő pontok: 80

Mágia, harcmodor és különleges képességek:

I. Ha egy kar csak megüt valakit, az 2k6 Sp-t sebződik, de, ha a krák túlüti az áldozatot, akkor a sebzésen túl át is karolja, olyan szorosan, hogy a szerencsétlen mozdulni sem tud. Ezután a kar 1k10 kör alatt a lényhez vonszolja a zsákmánnyá tett tengerészt és a pofájába tömi, ahol kemény, csőrszerű szájában biztos halál vár rá.
II. A karok érzékenységük miatt nem kapják meg a méretből adódó SFÉ értéket.
III. A karok hihetetlen és a polip teste hihetetlen sebességgel regenerálódik, mivel ómágikus lény. Emiatt a nem mágikus mérgek sem hatnak rá. Körönként odtartalékából egy 1 Ép gyógyulásra képes, ha van miből. Feltételezések szerint egy tőből levágott kar három-négy hónap alatt nő ki újra.
IV. A fej érzéketlen a fájdalomra, csak túlütéssel sebezhető, ám méretéből adódóan rendelkezik 8-as SFÉ-vel.
V. Ha csak teheti, a krák felborítja a hajót és visszamászik a vízbe, hogy a tengeren csapdába esett matrózokat egyesével húzkodhassa le a víz alá és fogyaszthassa el, így rá már nem jelent veszélyt a zsákmány.

Fejlődés:

A lény bár ófajú, nem túl intelligens, s csak nagyon lassan tanul és lép szintet. KAP-jaiból harcértékeire költ.

ERION

Krad akaratából lejegyeztetett
a Felemelkedők havának 7. napján.

Hazatérek. Tegnap reggel végre elkerültek a rémálmok. Talán Krad óvott meg, talán a feleségem és a kislányom, amint álmomban elém jöttek. Köszönöm néked, Noir.

Csak amint az előbbieket papírra vetettem, ébredtem rá, hogy sosem írtam Erionról, az otthonomról. Pedig azon kevesek közé tartozom, akik elmondhatják magukról, hogy már a Hatodkor hajnalán is itt éltek az ősei. Tudom, az új-pyarroni főrendházban bizonyosan csóválják majd a fejüket, mikor olvassák soraim, de ez az igazság. Amikor Antruptha szent kristályaiért indultunk az Onpor északi lejtőin rejtőző crantai Char'nasurba, akkor találkoztam egyikőjükkel egy időkútba alászállva. Igen takaros kis freiglundi boszorkány volt az ősanyám, aki legalább annyira meglepődött, mint jómagam, amikor megjelentem a mennyezet alatt szellemként egy idéző körben. De ez egy másik történet.

Erion a „gyűlöletből született város", a „vereség városa", a „gyávák városa", ahogy a hatodkori krónikák emlegették az egykoron aprócska halászfalut, amely a Kitaszított háborúja alatt és után vált Godora és a világ közepévé. Kalandozók városa, most így nevezik. Főleg a prűdebbek, akik nem merik papírra vetni az Erion szót, mióta valami látnokféle megsúgta a Városi Tanács egyik elöljárójának, hogy Erion egy kyr kurtizán volt, akiről az ötödkori, első helytartó elnevezte a várost.

Erion, a „Tudás városa". Így nevezem én. Igen, így nagybetűvel, mert hiszem, hogy aki elég rátermett és szorgos, itt bármit fellelhet.

No persze minden történet egy aprócska lépéssel, vagy épp botlással kezdődik.

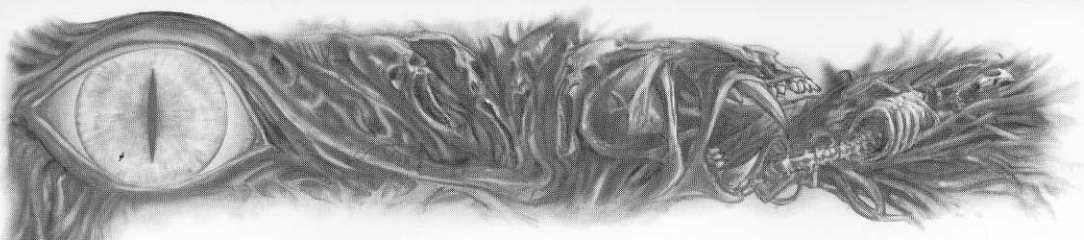
Az ötödkori jelentéktelen halászfalu közelében a kyrek emeltek először erődöt, hogy könnyebben védhessék a Sheral egyetlen járható hágóját. Az események későbbi alakulásában fontos volt az is, hogy a nagy sietség közepette elfeledkeztek arról, hogy a területet, amit elfoglaltak, valamiképp meg is kellene tartani. A gyíklények Cranta után épp talpra álló királyságát nem volt nehéz alig pár hónap alatt szétzúzniuk, s előrehaladni egészen az általuk Sheralnak nevezett hatalmas hegységvonulatig, azonban itt elakadtak. Ekkor ébredtek rá ugyanis arra, hogy a hosszúra nyúlt az ellátási útvonalak miatt csak a tenger felől remélhetnek segítséget. Ezért álltak hát meg itt, és kezdték megépíteni az első települést az aprócska halászfalu mellett, várva a hajókat, megmentőiket.

Kevesen tudják, hogy Erion egy kisebb tengeristennő volt, a seregvezér külön bejáratú védőszentje, manapság úgy mondanák: hekkája. Neki emeltetett szentélyt az első helytartó a szirtfokon a hajók megérkezésének örömére, s innen származik a hegyfok és a város neve valójában.

Ekkor épült ki a kikötő is, hogy gyorsabban, könnyebben láthassák el az erődöt. A sziklás partvonalba alagutakat vájtak, hogy szükség esetén kizárólag vízi úton is képesek legyenek ellátni a várat. Eközben a környékbeli kisebb halászfalvak népét munkára fogták és a dokkok közelébe telepítették, illetve elkezdték a mai hatalmas raktárerődök elődeinek felépítését.

Az igazán nagy fellendülés azonban csak a Hatodkor hajnalán, az Ötszáz éves háború alatt és annak befejezését követően jött el. A seregek ellátása miatt fellendülő hajóforgalom okán jelentős település alakult ki a kikötő környékén. A tehetősebbek az erőd körül kezdtek el építkezni, s közben a dokkok körül is megszaporodtak az épületek, kalmárok és a sereghez tartozó nagyszámú népség telepedett le errefelé.

Az erőd és a tövébe épült kastélyok köré Orwella egyik délfelé elkóborolt hordája miatt először



csak földsáncot, majd – a vagyonosok nyomására – később igazi városfalat emeltek, így alakult ki a ma ismert Palotanegyedet övező belső városfal első vonulata. A kívül rekedt kikötőnegyed közben sebesen terjeszkedni kezdett a fellendülő forgalom hatására; s lassan egészen a városfalig nyújtóztatta ki csápjait. A háború befejeztével, illetve északra tolódásával beálló viszonylagos nyugalomban az erőd egyre inkább palotává formálódott és védelmi feladatai mellett a kyr hatalom és ragyogás bemutatására szolgáló tárlóra kezdett hajazni. A széthulló tartományokból dél felé menekülő nemesség elkápráztatására csodálatos palotakert épült, melyet ma Főnixek Kertje néven ismernek a helyiek, s amelybe csak később kerültek Ediomad ajándékaként a lángmadarak. Az egyre inkább vagyonban is gyarapodó, kereskedelemből élő kyr nemesség ekkoriban kezdett igazán nagyívű kastélyokat emelni a későbbi belsővárosban, a jelenlegi városfalon belül. Ezzel nagyjából egy időben a várostól nem messze fekvő temető falait is megerősítették a hozzá tartozó szentélyekkel együtt. A korszakban bevett szokás volt a temetőket mint megszentelt helyeket fallal körülvenni, hisz a kő és az acél nem, de az istenek áldása útját állta a különféle ártó szellemeknek, lidérceknek és Orwella más, lánggal el nem űzhető, vassal el nem pusztítható teremtményeinek.

Eközben a város kezdte kinőni addigi határait, így újabb védvonalként felépítették a második falat, amely már sokkal magasabb és szélesebb volt, mint az előző, de ezzel párhuzamban megerősítették a Belső város külső falait is. Ekkor emelték a kapuk ma is ismert hatalmas kaputornyait és erődeit. A nemesi negyed is kezdett kiteljesedni; újabb kastélyok, parkok épültek, ráadásul sokadszorra, újra kibővítették és átépítették a hercegi palotát, mely egyre inkább kezdett hasonlatossá válni az elveszett Enrawell Császári Palotájához.

Mindeközben persze Erion – mint minden város – nemcsak a nemesek és a kereskedők, de a szegények és az utazók számára is helyet talált. A Keleti kapu forgalma jócskán megerősödött, hiszen ez volt az a szárazföldi kapu, amely az eredeti kyr országútra épült, s ezekben a századokban a kereskedők és a menekültek szinte mindig Freiglund irányából érkeztek. Mivel a városkaput éjszakára továbbra is bezárták, a fal tövében fogadók, istállók, barakkok és karavánszerájok épültek. A borsos árú városi parcellák sokak számára elérhetetlenek voltak, ezért ők itt, a városfalon kívül kezdték felépíteni a kunyhóikat. Erion mindenkori kormányzóságának kezdetben rengeteg erejébe került ezeket újra és újra lerombolni, hogy ne veszélyeztessék a fal védelmét, később azonban már csak a védvonalak közvetlen közeléből takarították el őket. Így a földből és sárból épült kunyhók gombamód szaporodni kezdtek, ahogyan az út túloldalán, a Keleti kapu és a Temető falának biztonságos árnyékába húzódva az Utazónegyed fogadói, pénzváltói és istállói is.

Végül aztán a negyed meggazdagodott polgárai nyomására – sokuk valóban erioni polgár, hisz jelentős hányaduk egy-egy fogadó birtokosa a falakon belül – terv készült egy újabb, a terület védelmét ellátó falszakasz megépítésére. Ám mivel ebből gyakorlatilag kihagyták a Szegénynegyedet, kisebb lázadás tört ki lakói között. A lázadást persze hamar leverték, ám – az Utazónegyedbeliek nagy bosszúságára – az új falszakasz a nyomornegyedet is körülölelte, ennek folyományaként azonban a herceg nem volt hajlandó többé sárkunyhókat megtűrni a városfalak tövében. A mai Keleti kapu erődjét az új falszakaszon építették fel, ám az Utazónegyedben lakó vagyonosabb polgárok nyomására a régi, az Utazó- és Szegénynegyed között húzódó falszakaszt és kaput nem bontották el, sőt befejezték az építését, és állandó őrséggel látták el.

Ekkorra, a P. sz. 9. századra már nagyjából összeállt Erion városának mai látképe, ami a negyedek elhelyezkedését illeti. Igaz, a rossz emlékű Godorai Függőkert építését csak a század közepén kezdték el, illetve Erion mai fala is csak később, P. sz. 1024-ben, egy újabb, nagy átépítés után nyerte el végső formáját: ez már a Szórakozónegyedet és a Temetőnegyedet is magába foglalja.

A P. sz.-i 949-es eseményekre a helytartók a várost tudatosan, évekig készítették fel, mire Godora anyrjai – igaz, ekkor már csak címükben azok – a Függőkertben megidézték az öt kyr istenséget. A próbálkozás drámai befejezése azonban végleg pontot tett a kyr birodalmi álmokat dédelgetők elképzeléseire.

A város közel százévnyi mély álomba zuhant, újabb nagy átalakításokba már csak az említett városfal építése nyomán kezdtek. Godora a nagyobb településeit ellátó mezővárosokon kívül minden

helytartóságát elveszítette, az erőre kapó gyíklények és orkok fosztogatták, dúlták északi határait.

Majd' egy évszázadba került, mire Godora újra összeszedte magát annyira, hogy a helyi politika meghatározó elemévé nője ki magát. A lassan kialakuló dzsad államokkal, és az ekkor még kereskedőnemesek és dzsad bankárok vezette Ordannal is igen jó viszonyt ápolt. Következetes hintapolitikával távol maradt mind Pyarrontól, mind az elzárkózó Krántól. Kezdeti ambíciói ellenére az első Zászlóháborúban sem vett részt, s némi politikai nyomásgyakorláson kívül semmit sem tett a P. sz. 1217-ben bekövetkezett ordani sogronita hatalomátvétel kapcsán. Egyetlen kikötése valamiféle biztosíték volt az erioni hágó déli végében fekvő város új vezetőitől arra, hogy az eddigi együttműködésnek megfelelően eztán is egyeztetik a különféle vámokat, illetve Ordan nem vezet be újabb adókat.

Ezután a béke és gyarapodás korszaka köszöntött Erionra, mintha az elveszett kyr istenek mégiscsak áldásukat osztották volna a városra és vidékére. Godora ritkán viselt hadat szomszédai ellen, és rendre elkerülték a kontinenst megrázó jelentőségű háborúk is. Sőt, több évszázadnyi határvillongás után a Vinisilai-alföld feletti hatalomért folyó harcok is lezáródtak Ediomaddal, P. sz. 1644-ben békülési szándéka jeléül Ediomad főhierarchája hat főnixet ajándékozott a godorai hercegnek, Vidiorta Da Tiomusnak.

Ekkorra kezdett el kialakulni az a kevertvérű népesség, amely a Kyr Birodalomból menekülő kyr népek felduzzasztotta nagyvárost a mai sokszínűségével ajándékozta meg. Az Ordanból elűzött dzsadok megnyitották első bankházaikat, s szinte külön negyedet emelnek köréjük, később pedig a Zászlóháborúkban feltűnő enoszukeiek is érdeklődni kezdtek a nyelvükön Dél Kapujakánt emlegetett város iránt. A népesség továbbra is túlnyomórészt a birodalomból származó kyr, illetve crantai maradványnépekre épül. A város belső békéjét az is szavatolja, hogy a 13. századtól kezdve Godora minden hercege trónra lépésekor bullában rögzíti a birodalom területén való szabad vallásgyakorlás jogát abban az esetben, ha ez nem sérti Erion, illetve Godora népének érdekeit.

Napjainkban – főleg a Térkapuhálózat kiépülése nyomán – Erion felvirágzott, s azzá lett, aminek mindannyian, s jómagam is szeretem nevezni: a Kalandozók városa.

A Város negyedei

A Palotanegyed:

Erion legősibb és legelegánsabb negyede, amely ugyan számtalan átalakításon esett át, mégis minden alkalommal a helyi nemesség ellenállása miatt megőrzött valamit eredeti, korábbi hangulatából. Ezt a negyedet amelyet gyakran Belső városként is neveznek a legnagyobb külön fal veszi körül magát a városfalat leszámítva, s afféle hatalmas parkként funkcionál a kilencvenhét nemesi család, illetve az itt székelő tizenkét nagy rend és a követségek számára.

A Hercegi Palota kisebbfajta erődítmény, az írott történelem folyamán senki nem merte próbára tenni bevehetetlenségét. Az igazsághoz természetesen az is hozzátartozik, hogy Eriont is mindösszesen egyszer próbálták megostromolni, s akkor sem kisebb ellenfél, mint a Ryek serege. Egyik lerontott ostromgólemük, melynek egyedüliként sikerült átjutnia a városfalon, mind a mai napig látható a Gólemek terén.

A helytartói palotát jobbról a Főnixek Parkja, balról a Godorai Függőkert határolja. A Főnixek Parkja Ynev egyik csodájának számít különös növényzetével, amelynek egy része nem is erről az Anyagi Síkról származik. A park nyilvános, a belépti díj azonban felettébb borsos: 120 arany személyenként, és a kiváltságosokat mindvégig őrség kíséri. A Godorai Függőkertet azonban valószínűleg maguk az istenek zárták le. Magas bronzkerítés veszi körül, ám nem ez akadályozza meg a behatolást. Odabent hatalmas alabástrompiramis emelkedik, ez rejti a tulajdonképpeni Függőkertet. Bejáratát mágia védi, amelyet mindezidáig nem sikerült megtörni.

A Főnixek Parkja mellett található a Hercegi Könyvtár, melynek gyűjteménye a maga nemében egyedülállónak számít, különösen a történelmi munkák tekintetében. Jómagam is heteket töltöttem el ott, főleg északi útjaink előtt. Erion – az istenek áldásának hála – mindig elkerülte a komolyabb ellenséges hadak támadását, így itt olyan tekercsek, iratok és kristályok is fennmaradtak, amelyek Shulurban sem.

Említésre méltó nevezetesség még Darton rendháza, e közel hetven méter magas, ötven méter



átmérőjű torony is, amely az egyik legújabb épület errefelé: Airun al Marem és Alex con Arvioni emelte a Pyarron szerinti 3687-ben. Falai közt száznál is több dartonita lovag tanyázik, s olykor kisebb szívességeket tesznek a hercegnek. Mondják, nem véletlenül választotta a két nagymester ezt a helyet, hisz éppen szemben áll Krad lovagrendjének székházaival, és a Dreina-rendházzal. Mióta Pyarron renegátnak minősítette Al Marem rendjét, az ellenségeskedés állandó – igaz, nem csatákban, inkább kellemetlenkedésekben és diplomáciai intrikákban nyilvánul meg. A torony voltaképp a dartoniták diadalát jelképezi, hisz Airun és követői – az erioni diplomácia harcmezején legalábbis – fényes győzelmet arattak Pyarron felett.

Részemről nem érzem sértőnek e lovagok jelenlétét, tősgyökeres erioniként pedig még örvendek is, ha a halál istenének harcos szolgái a közelben vannak, amikor a különféle együttállások idején megmoccannak a holtak a Nekropolisz szentségtelen földjében.

A Palotanegyed kapujának közelében az Inkvizítorok Szövetségének székháza áll: tíz emelet magas gránitépület, amely épp oly hivalkodó, mint amilyen talmi, hisz minden erioni tudja: e falak közt csakis azok fordulnak meg, akik már olyan magasra jutottak, hogy maguk csak ritkán piszkolnák be a kezüket a mindenféle eretnekek és szörnyetegek üldözése közben.

Szórakozónegyed

A herceg a városi tömegek szórakoztatására építette a Rivini Aréna elődjét még P. sz. XIII. században. Az új látványosság körül idővel gombamód szaporodni kezdtek a gladiátoriskolák, kovácsok, állatketrecek és raktárak. Tulajdonképpen ez a döntés volt az, amely megalapozta az egész negyed kialakulását. Az aréna többször és több formában épült át, mire a mai tulajdonosai, névadói birtokába került.

Idővel az arénába induló embertömegek figyelmét kihasználni vágyó mutatványosok, ivók és színházak is megtelepedtek a környékén. Az emiatt egyre emelkedő telekárak – és az újonnan épülő itteni főszentélyek, amelyek már kiszorultak a Belső városból – Erion új nemeseit is a környékre csábították, s itt emelték fényűző palotáikat. Ez a folyamat is erősen hozzájárult ahhoz, hogy a Belső város megőrizhesse ódon, kyr időkből itt felejtett antik hangulatát.

A városnegyed arculatát tekintve a Szórakozónegyed sokkal inkább tervezett, mint magától kifejlődött város. Az utcái nagyjából egyenesek, szélesek, tiszták és kövezettek. A városrész „sikátorai" is legalább egy kocsi szélesek, s itt sem a szegények húzzák meg magukat, hanem bordélyok, kockaházak vagy mákonytanyák.

A negyed főbb épületei:

A Rivini Aréna hatalmas, ellipszis alaprajzú épület. A középen elhelyezkedő ovális küzdőteret több emelet magasan lelátók veszik körül. A lépcsőzetesen visszahúzódó szintek remek rálátást biztosítanak a homokkal felszórt küzdőtérre. A közlekedést a lelátókat cikkelyekre osztó lépcsők és a mögöttük húzódó folyosók segítik. A legfelső emeleteken a díszesen faragott pilonokra a nézőtér fölé hosszú rudakat erősítettek, melyek segítségével sátorszerű tetőt lehet vonni a lelátók fölé, megvédve a látogatókat a hőségtől és esőtől egyaránt. Ünnepek alkalmával ezen rudak segítségével a nézőteret zászlókkal is képesek feldíszíteni, illetve az alkalomnak megfelelő színű ponyvákat feszíteni a nézősereg feje fölé.

Annak ellenére, hogy az aréna kívülről is látványos, az igazán érdekes dolgokat a porond alatt húzódó folyosó- és csapóajtórendszerek rejtik. Az erioni építészek képesek voltak megoldani, hogy a dzsad viadalokhoz „használt" bestiák a ketreceikből egyenesen a küzdőtér megfelelő pontjára jussanak anélkül, hogy veszélyeztetnék az odalent munkálkodókat. A hatalmas küzdőtéren a dzsad, aszisz és toroni típusú viadalok mellett, megfelelő díszletek felépítése után várostromokat is képesek lejátszani, sőt, bonyolult és költséges előkészületek után a csapóajtókat leviaszolva akár tengeri csatákat is le tudnak bonyolítani.

Míg a Pyarroni Panteon legtöbb tagjának temploma a Palotanegyedben, a Szentélyek terén áll, addig Alborne erioni főszentélye a Szórakozónegyedben kapott helyet. Annak ellenére, hogy maga a szentély sem nem hatalmas, sem nem hivalkodó, ugyanez nem mondható el a hozzá tartozó épületekről, ugyanis a teljes háztömböt elfoglaló



épületegyüttes a város egyik legnagyobb színházát rejti. A szentélybe rejtett szabadtéri színpadot az egyik oldalt árkádsorokkal elválasztott díszes kert, a másik oldalon pedig Alborne papjainak szállásai foglyák közre. Az épületek a nap szinte minden órájában daloktól, versektől és történetektől zengenek, s minden magát híresnek nevező bárd vagy színész vágya, hogy egyszer a szentély színpadán mutatkozhasson be a közönségnek. Maga a színház egyébként rendkívül egyszerű felépítésű. A játéktér körül árkádos épület emelkedik, melynek udvarán és emeletén foglalnak helyet a nézők. Természetesen az emeleti páholyokból jobb kilátás esik a műsorra, így az ottani jegyek jóval borsosabbak.

Az épületegyüttes legkülönlegesebb építményének mégis a szentély számít. A kör alaprajzú épület bejárata a kertből nyílik. A középső, két emelet magas, kör alakú térben az isten szobra áll, melynek lábánál áldozati ajándékként soha el nem hervadó virágok hevernek. A középső terem zöldre patinásodott rézlapokkal fedett kupolája alatt boltíves ablakok eresztik be a fényt, amelyben Alborne szobra meg-megmozdulni, valóban táncolni látszik. A középső teret kilenc kisebb, szintén boltívvel elválasztott apszis zárja le, melyek mindegyikét a művészetek kilenc aspektusából egy-egynek szenteltek. Itt helyezkednek el az oltárok is.

Annak ellenére, hogy Erion hercegei mindig is kitüntetett szerepet szántak a város közfürdőinek, s mind többet emeltek a népük számára, talán nem meglepő, hogy a város legnagyobb és legpompázatosabb fürdőjét mégis Ellana papnői építtették. A helyiek által csak a Nimfák Házának nevezett épület igencsak impozáns látványt nyújt hófehér márványfalaival és csillogó üvegkupoláival. Az épületet két szinte egyforma, szimmetrikus részre osztották, a hölgyek és az urak számára.

A tágas előcsarnokon áthaladva az öltözőtermekbe, illetve a két belső kert egyikébe juthatnak a látogatók. A belső parkokban Ellana istennő szobrai állnak, s bárki kedvére szórakozhat tánccal, zenével vagy a szertehagyott táblajátékok bármelyikével, esetleg egyszerűen csak elgyönyörködhet a kalitkákba zárt egzotikus madarak énekében. Néha az is előfordul, hogy a férfiak kertjében birkózópástot állítanak fel egy-egy kisebb verseny erejéig, a győztest pedig a papnők jutalmazzák meg minden esetben. Egy-egy ilyen viadalon részt venni és győzelmet aratni nemcsak nagy megtiszteltetést és pár kellemes órát jelent, de a város leggazdagabb nemeseinek felhajtói is itt keresik uraik legújabb testőreit. Aki ugyanis elég kifinomult, hogy idáig jusson, s a harcban sem marad alul, minden bizonnyal komoly összegért ugyan, de illedelmes és jó testőr lesz.

Ezekből a belső kertekből nyílik Ellana egy-egy oltára, valamint számos izzasztó-, masszázs- és társalgóterem, illetve a kisebb medencetermek. A különböző fürdőkben található víz hőfoka a gőzölgőn forrótól egészen a jéghidegig változik, hogy mindenki kedve szerint találhasson magának megfelelőt.

Az épület tengelyében áll a mindkét nem által használható három hatalmas medence – hideg, langyos és meleg vízzel, valamint az istennő egy újabb oltára. A papnők magántermeit az épület hátsó szekciói rejtik.

A szórakozónegyed legnagyobb közparkja a Sellők kertje névre keresztelt aprócska, mesterséges tó. A kert eredetileg a Sellők Háza nevű igencsak neves bordélyhoz és fürdőhöz tartozott, de egy szerencsétlen éjszakán az épület porig égett az épületben rekedt tulajdonosokkal együtt. A telek tehát visszaszállt a hercegre, aki végül közparkként hozatta rendbe. A díszkert apró pavilonokkal van tele, hogy a megfáradt sétálók bármikor megpihenhessenek. A kert egyébként rengeteg ünnep és díszmenet helyszínéül szolgál. Díszes szökőkútjaival, mesterséges forrásaival, árnyas fáival Erion egyik gyöngyszeme.

Szegénynegyed

Erion Szegénynegyede semmiben sem tér el bármely más város nyomortelepeitől – a méreteit leszámítva. A Kalandozók Városának legsűrűbben lakott területe ez. A városfal felhúzásának korából származó bérházak és fogadók kiüresedett, elnéptelenedett vidéke, amelyet eredeti tulajdonosai hátrahagytak, a falak tövéből, nád és sárkunyhóikból elüldözött szegények pedig birtokba vettek.

A kerület közbiztonsága a helyi nemesek és bandériumaik jelentette rendfenntartó erő nélkül igencsak rossznak mondható. Egyedül a negyedet vigyázó kapuk környékén és a keleti út mentén

mondható a helyzet elviselhetőnek. Előbbi részen a falat ellenőrző őrjáratok, utóbbin pedig az állandó forgalom és a helyi fogadók kidobóemberei teremtenek rendet.

A kerület házainak tulajdonosai – más megoldás nem lévén – az épületeik eredeti bérleti árához képest jelentéktelen összegekért adják ki a szobákat a helyi szegényeknek, így legalább valami minimális megtérül a befektetéseikből, ám ezeknek a pénzeknek a beszedéséhez is kisebbfajta testőrseregre van szükség. Így aztán ezek a nemesurak inkább a helyi bandákat fizetik meg, hogy nevükben szedjék be díjat – persze némi juttatásért cserébe. Ezért a területen rendszeresek a különféle alvilági szervezetek vezette behajtó akciók, néha még a nyílt ütközetek is, amikor a szervezetek egymást közt eldöntik, hogy a negyed mely területén ki szedheti be a bérleti díjakat.

Erion jelenlegi hercegének tanácsadói azonban igen leleményes ötletet agyaltak ki a nyomornegyed felszámolására, a helyzet rendezésére. A külhoni, erioni polgárságért folyamodó nemeseket, illetve a nagyobb hangú kalandozókat juttatják nemesi birtokokhoz, egy-egy területhez a szegénynegyeden belül, majd rájuk bízzák a rendteremtés folyamatát. Ez az utóbbi időkben legalább három nagyobb tűzvészhez, illetve két nyíltszíni ütközethez vezetett a falakon belül, mivel a helyi bandák nem adták területeiket, a felbérelt varázstudók és zsoldosok pedig igyekeztek megszolgálni a rájuk költött aranyakat.

Mind az öt alkalommal csak az istenek könyörültek meg a negyed lakóin. Az első három esetből kétszer egy-egy hatalmas vihar, harmadik alkalommal pedig egy nagyobb havazás oltotta ki a tüzeket. A fennmaradó két csatát a helyi bandák viszonylag hamar megnyerték, s így a jövevények oldalán harcoló mágiaforgatóknak nem volt lehetőségük igazán belemelegedni a rombolásba.

Mindeközben persze minden maradt a régiben. A falak mentén szaporodó sárkunyhókat újra és újra lerombolják, a nyomornegyed lakossága egyre gyarapodik. A városi nincstelenek ideális alapanyagot nyújtanak a tolvajcéheknek és zsarolóbandáknak, a herceg ellen lázítóknak, a betegségeknek és a tűzvészeknek. Nem tudni, melyik csapás jött először, de azóta folyamatosan váltják egymást.

Felépítését tekintve a Szegénynegyed alaprajza elég kusza. Az alapvetően egy-két emeletes házak helyét néhol átveszik az egyszintes, tengeri hordalékból és szemétből tákolt, düledező viskók vagy az Utazónegyed ezen területen megmaradt épületei, a hosszú bérkaszárnyák vagy a tömbszerű, mára lakóépületekké alakított raktárak. Annak ellenére, hogy Erion egyik legforgalmasabb és legszélesebb főútja határolja, a nyomornegyed utcái épp csak szélesebbek egy lónál. No, nem mintha bárkinek is a birtokában volna egy hátas az ott lakók közül, mindössze csak annyit szeretnének biztosítani, hogy gyorsan el tudják vezetni a lovat, ha sikerült lerángatni róla eredeti tulajdonosát.

Nem ritka látvány errefelé, hogy a leégett bértömbök embermagas, üszkös falain belülre is apró sárkunyhókat építettek. Azokhoz a házakhoz, amelyek nem szemétből épültek, a lakóik általában a környékről hordják összse maguknak az építőanyagot, legyen az felszedett macskakő, vagy az összeomlott épületek törmeléke. Az egész negyed olyan, mint egy hatalmas dzsungel, ahol az óvatlanokat mindenhol csapda várja. Szó szerint ismerni kell a csapásokat, hisz nem ritka, hogy „utca" az a rés a két épület között, amelyen oldalazva alighogy elfér egy férfi. Nem csoda hát, hogy a városőrség nem bolond, hogy embereket küldjön a mélyére.

Kereskedőnegyed

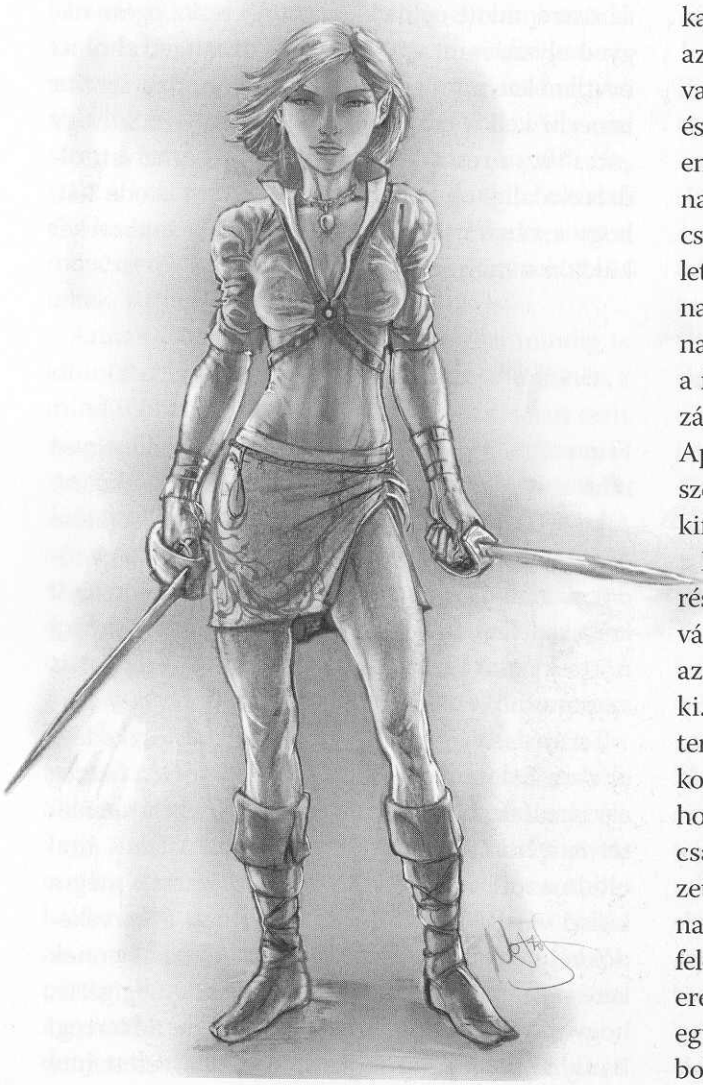
Erion többi negyedétől eltérően a kereskedőnegyed nem a hercegi palota felől kezdett terjeszkedni. A kikötő környékén már az első kyr erőd felépítése óta egyre-másra nőttek ki a raktárak, raktárerődök a földből, s ahogy az apró falu a szárazföldi kereskedelem felélénkülésével lassacskán várossá nőtte ki magát, a kereskedők karavánszerájai is szaporodni kezdtek.

Természetesen, ahogy a negyed terjeszkedése elérte a Palotanegyed falát, a kereskedők a herceg elé járultak, hogy minél hamarabb ezt a területet is a Kikötővel együtt vegyék be a falak által oltalmazott területek közé, azaz építsék meg a külső városfalat. Erion hercegeinek a kereskedőkkel való kapcsolatát igen jól jellemzi ennek kérésnek a kezelése. A herceg nemcsak megígérte, hogy minél hamarabb felépül a fal, de a Hercegi Bankházat bizalma és az épülő falba vetett hite

jeléül a Palotanegyed falának a Kereskedőnegyed felé eső kapuerődjébe telepíttette.

Atyám sűrűn megfordult itt vagyona megalapozásának esztendeiben, amikor újabb és újabb kölcsönöket vett fel, majd fizetett meg a hercegi dinasztia bankárainak. Sok mindent el lehet mondani az itteni számvevőkről, azonban azt nem, hogy egyszer is megrövidítettek volna minket egy garassal is. Az itteni bankárok dolgos, pontos emberek, azonban egyes rossznyelvek szerint a legnagyobb pénzügyi műveleteik és ötleteik mögött nem is őket, hanem a herceg által foglalkoztatott gnómok egy kis csoportját kell sejteni.

A Kikötőnegyed, amely a Kereskedőnegyed része, a legrégebbi épületeket mondhatja magáénak Erionban. Egyes nagyobb raktárerődjei, avagy valamely kereskedő família palotái a hercegi palotával egyidősek, s a káoszkori kyr építészet nyomait hordozzák magukon. A szóbeszédek szerint – bár magam nem vagyok varázstudó, így nem tudhatom bizonyosan – egyes itteni paloták még saját lélekkel is bírnak, s emiatt nem egyet a toroni követ bérelt ki, illetve vásárolt meg, hogy varázstudóik feleleveníthessék a mágikus építészet titkait, s hogy újra meghonosíthassák Toronban.



A Kereskedőnegyed másik fontos része az erioni csatornahálózat igencsak összetett rendszere, amelynek szembetűnőbb elemei az egyszerű szemlélő számára inkább hajaznak a kereskedők kiagyalta csatornarendszerre, amelyen könnyedén tovasiklanak ladikjaik, mintsem a szennyvízhálózat mozgatórugójára – azonban e célra is használják. Az utcák mentén folyó csatornarendszer a kikötőhöz közeli falszakaszba épített vízemelő rendszerbe fut bele, amely folyamatosan vízzel látja el a csatornákat. Maga az emelő igen egyszerű módon működik: az épületbe rejtett hatalmas zsilipnek a tenger felé van nyílása. Dagálykor a víz megtölti a medencét és kinyitják a zsilipkaput, amely az árokrendszerbe engedi a tengervizet. Ilyenkor a víznyomás olyan nagy, hogy megtölti még a kissé magasabban fekvő csatornákat is friss vízzel, illetve a Kapuk Tere mellett a föld alá épített fő gyűjtőmedencét, amelyből napközben folyamatosan juttatják a vizet a csatornahálózat tengerbe ömlő kanálisaiba, így mozgatva a felhalmozódott szemetet. A dagály múlásával elzárják ezeket a zsilipeket és a víz a városban reked. Apálykor pedig a kanális zsilipjeit nyitják ki és a szennyvíz kiáramlik a tengerbe, ahonnan szabadon kifolyhat az ekkor vízszint feletti járatokon.

Ezzel a módszerrel természetesen csak a déli, sík részek csatornázását lehet megoldani, a palota és a város északi, a tenger felé lejtő területeit nem. Erre azonban az alapítók egy másik megoldást eszeltek ki. A falon kívül, a hegyek lábánál egy nagyobb, természetes vízgyűjtőbe több másik, kisebb patakot vezettek. Ehhez a barlangteremhez kapcsolták hozzá a várfal alatt átfutó, sűrű rácsokkal lezárt csatornát, melybe a város csatornahálózata vezet. A föld alatti, Eriont átszelő hálózatban itt-ott nagyobb termek találhatóak, ahol mesterségesen felduzzasztják ezt a vizet, majd egyszerre továbberesztve, mintegy kimossák az alagutakat. Nem egy tolvajbanda lelte már halálát a szennyes habok között, amikor a város csatornahálózatának

térképeivel felszerelkezve indultak neki egy-egy gazdagabb ház kifosztására a föld alatt.

Másutt, hogy a folyamatos áramlást biztosítsák, vasból méretes, ekeszerű mozgó gátakat készítettek. Ezeknek a járatokba helyezett tárgyaknak az a célja, hogy valamelyest eltorlaszolják a csatornaágat, így duzzasztva fel a vizet, amely – mivel ezek a gátak nincsenek rögzítve – egyszer csak továbblöki a torlaszt, s nagyobb sodrával kiöblíti az egész kazamatarendszert, még a szárazabb időkben is. A kikötőben a kiömlőnyílásoknál nem egyszer látni a rabszolgákat, akik a hálózatból kizuhant hatalmas fémtákolmányokat tisztogatják és éjszakánként a városon átcipelve újra és újra a helyükre teszik.

Fontosabb épületek

Sokan a város egyik legbiztonságosabb épületének az erioni Hercegi Bankházat tartják. Nem is csoda, hiszen az épület nem egyszerűen egy kisebb erődítmény, hanem maga is része a Palotanegyed kapuerődjének. A bankház biztonságos kincstára a pletykák szerint összeköttetésben áll a hercegi palota alatt húzódó járatokkal, ezáltal magával a hercegi kincstárral. Az épület zord külseje: a lőrésszerű ablakok, masszív, vasalt kapuk és a rengeteg őr azonban igencsak megtévesztő, hisz odabent az árutőzsde működése a legnagyobb kényelemben és a herceghez illő pompában zajlik. Az itt tartott iszonytató mennyiségű arany és különböző hitellevelek értékének fényében nem is csoda, hogy az épület tőszomszédságában áll a városőrség főparancsnoksága is.

Az épületbe belépve hatalmas előcsarnok fogadja a látogatókat. A bejárattal szemben – mintha csak árkádok alatt húzódna meg – a számvevők, írnokok és jegyzők írópultjai sorakoznak, s középütt széles lépcsősor vezet lefelé a bank biztonságos kincstártermeihez. Mindez persze hatalmas pompával és cirádás díszítésekkel körítve. A lejáratot természetesen szigorúan őrzik, s egy mívesen kovácsolt abbitacél kapu zárja el. Az előcsarnok jobb és bal oldalánál szintén aprólékosan faragott ajtók nyílnak, amelyek egy-egy pompázatos terembe vezetnek, ahol Erion árutőzsdéje kapott helyet. A két tőzsdecsarnokból rengeteg kisebb-nagyobb helyiség és iroda nyílik, de oda már csak a hercegi írnokok és jegyzők léphetnek be.

A kereskedőnegyed kikötőhöz közeli részén teljesen megszokott dolog a tenger sós illata és a halszag, de tagadhatatlanul a város legbüdösebb pontja a nagy halpiac. A tágas teret körben épületek határolják, bejutni a tér oldalainak metszéspontjában befutó utakon lehet. A téren található négy, L alakban elhelyezett épület azonos méretű „boltocskákból" áll. A külső, tér felőli oldaláról nyitott helyiség a „bolt" maga, míg a hátsó rész egy szalmával vastagon kibélelt falú szoba a jég és a halak tárolására.

A halpiac minden bizonnyal legfigyelemreméltóbb ékessége az a mágikus jégverem, amely a jelenlegi herceg ajándéka volt városa számára trónra lépésekor, s amellyel a kereskedőket igyekezett megnyerni magának. Ez a hatalmas, sziklába mélyített, télen-nyáron jeges éghajlatú terem a halpiac alatt található, s a piac közepén lévő őrzött kapukon át közelíthető meg.

Fogadónegyed

A negyed eredetileg nem volt más, mint a Kapuk Tere közvetlen közelébe épült fogadók tömkelege, ám a város főterének forgalmára áhítozva egyre több és több vendég- és menedékház épült. Az utazók pedig lassanként megszokták, hogy a város legjobb fogadóit a Kapuk Terének tőszomszédságában találják, így a forgalom tovább nőtt, újabb és újabb épületek fennmaradását biztosítva.

A Kapuk Tere önmagában is nevezetesség: innen nyílik a kontinens legtöbb tájára mágikus átjáró. Két óriási, félkaréjban elhelyezkedő boltívsor rejti a Kapukat, az egyik az indulás oldala, a másik az érkezésé. A téren ezenkívül csupán egyetlen karcsú torony áll, melynek legalsó szintjei – ha a mendemondáknak hinni lehet – igen mélyre nyúlnak, s összeköttetésben állnak a szövevényes csatornarendszerrel. E toronyban laknak a Kapuk őrzői, azok a térmágusok, akik az átkelés biztonságára felügyelnek. Furcsa egy rend, szó se róla: tagjainak tudománya apáról fiúra száll, kívülállót nem engednek maguk közé. Mondják, nemcsak a Kapuk működtetéséhez szükséges mágiához értenek, de egyedülálló ismerői más Létsíkoknak, a múlt és a jövő titkainak. Azt is beszélik, hogy tornyuk katakombáiban igen komoly kísérletekbe kezdtek, innen nyitnak kapukat más síkokra, s olykor nem

érik be azzal, hogy szolgáikat küldjék: van, hogy maguk indulnak felfedező útra.

Mindezt idáig jómagam is ostobaságnak és pletykának tartottam, azonban Adlam beszámolói alapján azt hiszem, át kell értékeljem véleményemet.

A Kapuk Teréről négy sugárút indul, melyek a „négy égtáj tengelyén" szelik át a várost. A legdrágább és leglátogatottabb fogadók mind a Keleti út mentén sorakoznak, itt szállnak meg a tehetősek, a zsoldosokat kereső külhoniak, no meg azok a jómódú családból származó fiatalok, akik kalandokat keresnek. Nekik kell még néhány év tapasztalat, hogy megértsék: jobb, ha inkább máshová költöznek, ha a városok városába érkeznek, mert e fogadókat látogatják leginkább a tolvajklánok tagjai.

Örömnegyed

A Déli kapu tőszomszédságában épült meg az Örömnegyed, amelyet magam igen ritkán kerestem fel, s akkor is inkább csak valamely rendem által megbízott személy felkutatása céljából.

Itt aztán minden megtalálható, amely egy kéjvágyó, vagy épp feledésre áhítozó ember csak kívánhat; no persze, ha lapul elég ezüst a zsebében.

Az Örömnegyed ékes példája annak, hogy az alvilág is képes rendszerezetten akár egész városrészeket működtetni különösebb atrocitások nélkül, fenntartva a rendet és a közbiztonságot. Igaz, az ittenieknek is megvannak a maguk véres leszámolásai, hisz ki ne hallott volna a dzsadok, enoszukeiek vagy épp a gorvikiak újra és újra kiújuló viszályairól. Azonban, amit én külön becsülök ezekben a gazemberekben: nézeteltéréseiket szigorúan egymást közt, az ártatlanokat megkímélve intézik. Errefelé nem dívnak a nyílt utcai összecsapások vagy épp a vajákosok által szabadjára engedett pusztító varázslatok.

Ami igencsak meglepő, hogy e helyütt áll Ellana erioni főtemploma is. Nem tudni, hogy a papnőket mi vezérelte döntésükben, azonban annyi bizonyos, hogy az épület falait és bejáratait éjjel-nappal a Hercegi Gárda válogatott különítményei vigyázzák. Nem mintha szükség lenne az elővigyázatosságra, hisz a szentélynek saját őrsége is akad, mégpedig kalandozókból. Ennek ellenére azonban sosem árt az óvatosság, főleg azért, mert a szentély leányai nyíltan fogadják védelmükbe a hozzájuk forduló örömlányokat, akiket korábbi gazdáik általában nem szívesen eresztenek ki csak úgy a karmaik közül. Nem véletlenül nevezik a szentély hátsó kapujára néző utcát a holtak völgyének, ugyanis amelyik örömlány egyszer ide belép, az már elveszett tulajdonosa számára, azonban a rossz példát követőket még el tudják tántorítani a megátalkodottak azzal, hogy tőrt, vagy nyílvesszőt repítenek a nyomorult teremtés hátába.

Mindezektől függetlenül azonban akinek tele a zsebe érmékkel, s meg tudja fizetni szórakozása árát, nyugodtan keresse fel a negyed bármelyik kaszinóját, ópiumbarlangját vagy épp örömtanyáját. Biztosan számíthat arra, hogy akkor sem rövidítik meg, ha épp eszméletlenre vedeli magát, sőt még haza is fuvarozzák szálláshelyére megfelelő fizetség ellenében, hisz a város e kifordult negyedében a tolvajok és útonállók a házigazdák és a rend őrei egy személyben. Hírlik, hogy a magányos tolvaj számára nincs veszedelmesebb hely Yneven Erion e negyedének utcáinál.

Utazónegyed

Az Utazónegyed valójában nem más, mint Erion egy értelmét vesztett előőrse. Azokban az időkben, amikor a város forgalma még ellenőrizhető volt és a kapukat éjszakára bezárták, szükség volt a falon kívül a késve érkező kereskedők vagy zsoldoscsapatok elszállásolására. Ezeket a fogadókat, istállókat, raktárakat és javítóműhelyeket általában egy-egy olyan kereskedő vagy fogadós üzemeltette, akinek a városfalon belül is voltak telkei.

Később persze kezdtek megszaporodni azok a vállalkozó szellemű egyének is, akik bíztak a város és a városfal újabb és újabb bővítésében, s így szerettek volna megtelepedni a Kalandozók Városában. Az utolsó falgyűrű felépülése után azonban a hercegi megbízottak véget vetettek ennek a gyakorlatnak, s mostanra nem engednek újabb épületeket felhúzni a fal külső oldalán vagy annak tőszomszédságában – védelmi szempontokra hivatkozva.

Napjainkban ez a negyed kezdi leginkább elveszíteni jelentőségét, s tereit, utcáit lassan ellepik a koldusok, az egykori tönkrement fogadók és raktárházak tulajdonosai.

Az utóbbi időben leginkább a Godora északi területeiről beözönlő nincstelenek telepednek meg az olcsó szállásokkal kecsegtető negyed falai között, azonban ezek a szerencsétlenek leggyakrabban mindenüket hátrahagyva érkeznek szerencsét próbálni a Városok városába. Így aztán kevéske tartalékukat felélve hamar az utcán találják magukat, s tovább növelik az itteni kóborlók számát. Egyes kereskedők szerint az Utazónegyedben manapság már nem érdemes telket venni, mert a szemünk előtt kebelezi be magának ezt a területet is a Szegénynegyed.

Temetőnegyed – a Nekropolisz

Furcsamód ezt a negyedet szinte sosem látogattam. Családom tagjait mindig a Falon kívüli birtokunkon temettük el. Egyszer, talán kétszer fegyvernök koromban, apródként jártam ott, amikor egyes ősi kriptákat kerestünk fel, hogy megfelelő támpontot találjunk néhány heraldikai kérdésre.

Egyik mesterem, Arwin mondogatta nem egyszer: „ha meg akarsz ismerni egy kultúrát, tekintsd meg egyik kriptájukat, s okosabb leszel, mintha egy fertályórán át faggattad volna valamelyiküket".

Az erioni Nekropolisz mostanra már valóban a holtak városává lett. A korábban Orwella és csúf fattyai ellen menedéket nyújtó megszentelt föld Tharr álnok ocsmánysága nyomán – amellyel a kyr istenek pentádját a bukásba taszította – szentségtelenné, sőt két istenség koporsójává lett, amikor Weila és Igere hatalmát megtörte. Csak ezt tudom elképzelni mint magyarázatot, hogy miért esnek csapdába itt a holt lelkek. Nincs más magyarázat, mint hogy itt egy isten zilálta szét a Kárpitot, amikor övéit az elmúlásba taszította. A holtak képtelenek nekivágni az új életbe vezető ösvénynek, mert odafent a semmi szele üvölt. Ez az örvény vonzza őket, s próbálja elragadni maradék valójukat is, ők pedig nem tehetnek mást, mint küzdenek ellene és semmi-céltalan léteznek két világ határán.

Lassan kezdek úgy fogalmazni, ahogy Adlam teszi mostanság, miközben igyekszik lefordítani az aquir kódex szövegét. Már egészen komoly fejezeteket sikerült megfejtenie, de látom rajta, hogy fárad. Látom, hogyan enyészik el a varázs, amely a szellemét óvja, s miként idézi meg nap mint nap újra, egyre gyengébben, egyre csekélyebb formában.

Kradhoz fohászkodom érte, hogy óvja meg a tudástól, mert tudom, lebeszélni nem leszek képes a további fordításról. Pedig tudni kell, mikor elég. A tudás is olyan, mint a jó bor. Egy pohárral csupán ötleteket ad, s kettő vidámmá tesz. Ám ha nap mint nap élsz vele, szellemed elkopik, s tested követi a romlásba.

Krad akaratából lejegyeztetett
a Felemelkedők havának 12. napján.

A nap lenyugvó fényénél megkerültük az Erion-fokot, s leeresztett vitorlákkal, a dob ütemes hangjára egyszerre mozduló evezőkkel araszolunk az öböl mélye felé. Mint egy hatalmas ezerlábú poloska a vízfelszínen, úgy siklunk befelé, kerülgetve a kisebb nagyobb hajókat. Már alig van elég fény ahhoz, hogy írjak, de be akarom fejezni a naplót.

Ma éjjel révbe értünk, feladatom véget ért. Hazahoztam mindenkit, akit tudtam.

Karud am Verest, az őszülő lovagot. A térképész természetrajztudóst, akinek már jó ideje nem kellene felderítőútjainkon velünk tartania.

Garath torn Jelliket, aki ugyan az Alkímia művészetében járatos, de jobb szeret sört főzni, mint különféle elixíreket.

Avrelt és Kivradot, a két volt fegyvernököt, akit magam ütöttem lovaggá Sissuathban az ezüstpiramisok csúcsán. Remélem, a rendház új nagymestere is helyben hagyja döntésemet.

A többiek nem tértek haza. Újabb lelkek, újabb aranygyűrűk egy kódexen.

Most befejezem a naplót, lezárom, és Krad áldását kérem rá.

Már amúgy sem látok sokat a leereszkedő sötétségben.

Krad legyen irgalmas az elveszettekhez és világítsa be fényével jövendőnket

Krad akaratából lejegyeztetett
a Felemelkedők havának 17. napján.

Ismét megnyitottam a naplót, mert utunk még nem ért véget. Nem kellett volna elvállalnom az újabb csapat vezetését, de a varázslók felkértek rá, s nem tudtam nemet mondani.

Adlam járt a Kapuk Terén, és beszélt a hatalmasokkal. Igen, most már biztosan tudom, hogy Godora sosemvolt mágushercegei rejtekeznek a térvarázslók céhének falai mögött. Az időtlen arcok, a ráncok szabdalta, mégis fiatalos vonások, az erők rezdülése minden mozdulatuk nyomán... csakis ilyen hatalmas lényeket takarhat.

Amikor eljöttek hozzám, megéreztem a jöttüket. Ugyan igen ritkán, és csak nagy mágikus erők megmozdulása esetén, de érzem a varázslatokat. Régi tanítóim úgy mondták, a kyr vér adománya, amely hígan és savósan, de ereimben csörgedez. Lehet, hogy a vér szólt a vérhez?

Nem tudom.

De most már tudni akarom, mit rejt egészében a kötet. Ismerni akarom a titkokat, s választ várok arra is, miért pont én. És miért jöttek el mindannyian, mintha meg akartak volna nézni maguknak. Ennyire fontos lennék?

Az őket vezető férfi – aki be sem mutatkozott, amikor egyedüliként övéi közül otthonomba lépett –, a varázsló a sorsról és az elrendeltetésről beszélt, én azonban átláttam a szitán.

Nem mondta ki, nem tudtam rajtakapni sem logikával, sem retorikával, de éreztem, nem leptem meg, amikor elsoroltam ellenvetéseimet. Végig úgy beszélt, hogy tudta, nem fogok tudni ellenállni a Krónikás-tanú titkai jelentette csábításnak, s hogy most már be akarom fejezni az utat.

Azonban volt benne valami furcsa, amin elsőre elképedtem, majd dühössé váltam. Nem csupán megérezte, hogy nem tudok majd nemet mondani, s csupán az önigazolást keresem, hogy gyermekemet és feleségemet hátrahagyva ismét nekivágjak. Előre tudta, mit fogok mondani. Mint az ezerszer játszott darabban, amikor a fáradt komédiás már fordul az ajtó felé, hogy köszöntse a belépőt, pedig még el sem hangzott a színpadra lépő végszava.

Furcsán beszélt. Kerülte az ígéreteket és kijelentéseket, ahogy Kyel papjai is teszik, ez azonban másféle hallgatás volt. Nem óvatos, hanem csendes, bánatos, beletörődő. Sajnálkozó, igen sajnálkozó.

Ez az ember kesergett az elvesztésem felett.

Hová akarnak ezek küldeni minket?

Krad akaratából lejegyeztetett
a Felemelkedők havának 18. napján.

Ma reggel megint eljött hozzám az az egy varázsló, aki tegnap is betért házamba. Az épület aprócska, kövezett belső udvarán fogadtam, s állva beszéltünk a kerengő boltívei alatt. Úgy festett, nem lepi meg, hogy meg akarom sérteni, amiért nem avattak be mindjárt a terveikbe.

Közvetlen volt és egyenes. Elmondta, Adlam vezetésével a Nekropoliszba kell behatolnunk, és kifaggatnunk egyet az ott kószáló élőholtak közül. Megszorongatnunk a leghatalmasabb kóborló holtak egyikét, valakit, aki önként mondott le az életről a hatalomért: egy lesathot.

Név szerint Tarisk am Verdin am Rakhysst kellett szóra bírnunk, a Holtakkal Szólót. Mindezt pedig azért, mert tudják valahonnét, hogy csak ő segíthet megfejteni a Krónikás-tanú hiányzó, ismeretlen jeleit, kitölteni a még üres oldalakat, s erről a térvarázsló céh tagjainak – nem visz rá a lélek, hogy Erion hatalmasainak nevezzem őket – valahonnan tudomása van. Ők azonban nem cselekszenek, vagy nem cselekedhetnek, ezért nekünk kell megtenni.

Óvatosan, lassan beszélt, ahogy korábban is, és átadott egy levelet, amellyel a Hercegi Könyvtár lezárt részeibe is bejuthattam. Úgy festett, tudomása van arról, hogy megpróbáltam tegnap éjjel kutatni utánuk a históriák és régi kalendáriumok között.

A levelet derűs mosollyal adta át, s javasolta: rendem szokása szerint tanulmányozzam a holtakat, gyűjtsek tudást ellenfeleimről, hátha az majd könnyebb győzelemhez segít.

Amikor elment, vagy egy órán át csak róttam a köröket az udvaron. Először azon elmélkedtem, hogy visszaadom a megbízatást, s gyógyítóként egy esztendő megérdemelt pihenőre vonulok a rendünk itteni ispotályába. Legalább így a családom mellett lehetnék. Dühöm sajnos csak addig tartott ki, amíg fel nem bukkant ismét ezerszer elátkozott

kíváncsiságom, s rádöbbentem, képtelen vagyok megtenni, amit terveztem.

Tudni akarom, miért mosolygott, s ki az a férfi, akinek Adlam is szolgál, s akiről szinte semmit sem tudtam meg a rend elöljáróitól sem. Az új rendmester, akit Alaster halála után jelöltek e feladatra Pyarronból, csak széttárta kezét, s közölte: elutasíthatom a megbízást, ő megérti, hisz megviselt az előző utam.

Ezt mind papírra akartam vetni, hogy nyoma maradjon. Jele annak, hogy Krad szolgája megtette, amit tőle kértek, még akkor is, amikor hagyták, hogy a sötétben botladozzon. De legfőképp azért, mert dühömben az imént leteremtettem a kicsi Illyart, pedig semmivel sem szolgált rá, s csupán azért jött be szobámba, hogy megvigasztalja dühös apját.

Élőholtak

„...Értekezésünk jelen esetben mellőzi az olyan kreatúrák tárgyalását, melyek nem a Sors, az istenek, esetleg mágikus együttállások révén; hanem halandó lények akaratából jöttek létre, s melyek nem a felsőbbrendű, mágikus törvények miatt, csupán a megalkotójuk jelmágikus, vagy nekromantikus praktikái nyomán kóborolnak Ynev térségein. Ez utóbbiakat megalkotásuk módja szerint szolgaholtaknak, vagy homonkuluszoknak nevezzük; róluk tanulmányom ezen részében ezúttal nem lesz szó...

Írásomban tiszteletreméltó, bár kissé tévutakra jutott elődömhöz, Abdul al Sahredhez hasonlóan a különböző élőholtakat öt osztályba sorolom. Azonban ténykedésem alapjául nem ezen létezők képességei vagy megjelenésük szolgált, mint pályatársam műveiben, hanem lelki csökevényességük, elváltozásaik, mely halálon túli létezésüket indokolja. Hisz épp e deformitás okán nem haladhattak, vagy készakarva nem haladtak tovább a halandó lelkek számára kijelölt úton haláluk után a kárpit mögé, majd az újabb újjászületés felé.

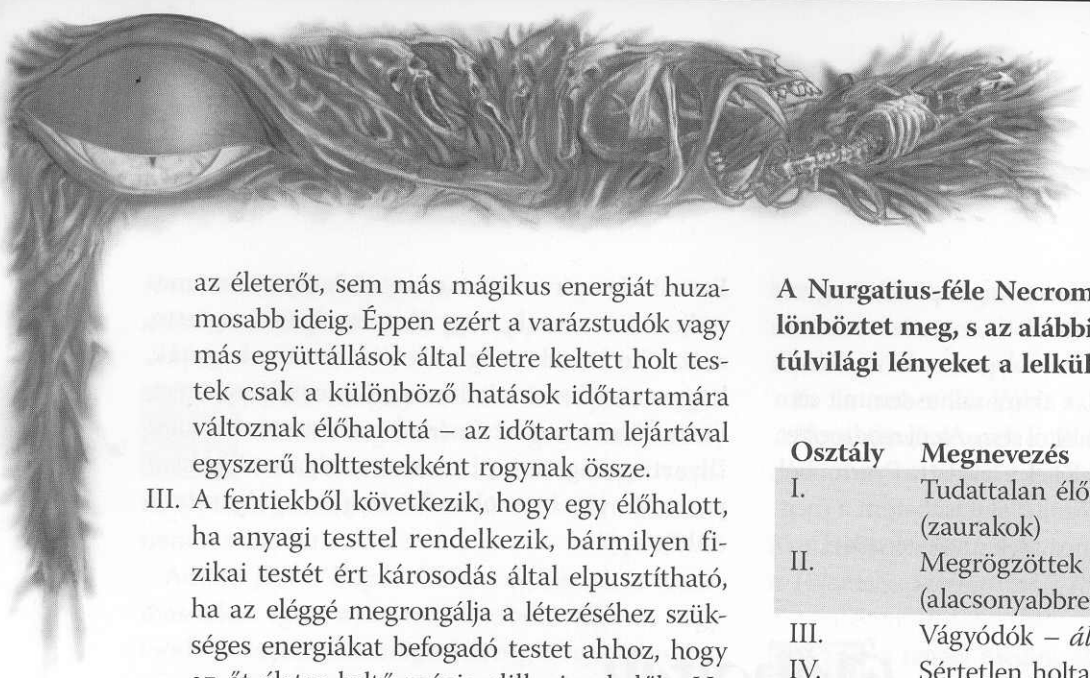
E lelki sérülés minden esetben asztrális jellegű, hisz minden élőholt esetében megfigyelhető egyfajta vágyódás, leggyakrabban az életerő nyers formái: az élő hús vagy a vér irányába, esetleg épp a hatalom, az uralom, a korlátlan irányítás képessége, az öröklét felé.

A fent nevezett hiányosság vagy változás általában a Lélek különböző régióit érinti, s minél kevesebb, minél hiányosabb a lélek, mely élőholtunk létezését szavatolja, annál egyszerűbb, primitívebb a fizikai test megjelenési formája is, melyet e lélek birtokol. Ez a következtetés abból az egyszerű tényből ered, hogy az élőholtak testének mozgatásához, mágikus képességeik megidézéséhez energiákra van szükség, s mivel az élőholtak nem képesek vér vagy életerő híján éhen halni, ezért bennük rejtekezik valami, ami ezt az erőt szolgáltatja. Ez pedig nem más, mint önnön lelkük, amelynek általunk, halandók által felfoghatatlan intenzitású vágyaiból, szenvedéséből és legritkább esetben öröméből nyernek energiákat. Teljesen hasonló módon, ahogy pszi-alkalmazók Pszi pontjaik elköltésével koncentrálnak a megfelelő érzelemre, vagy gondolatra, hogy így idézzék meg a szükséges erőket. Itt azonban e folyamat megállíthatatlan és spontán, s pont emiatt veszélyes, mert a heves érzelmek idővel roncsolják a lelket és őrületbe kergetik az élőholtat.

Épp ezért figyelmezetik az igazán komoly mágusok tanítványaikat, ne lépjenek Al Sahred útjára, mert az örök élet nem a halálban rejtőzik, ott csak a szenvedés végtelen pillanatát találhatjuk meg.

E szavakat egy pályatársam, bizonyos Nurgatius *Értekezések az mozgóholtakról* című művéből kölcsönöztem, mivel úgy vélem, megfelelően megragadta a nekünk szükséges tényeket. Ezeket most tényszerűen pontokba szedve közlöm a könnyebb érthetőség végett.

I. Az élőholtakban nem életerő, csak egy azt utánzó mágikus erő, a mana munkál.
II. Az élőholt test a halálakor bekövetkezett látható vagy láthatatlan károsodások miatt már nem képes megtartani, magába fogadni sem



az életerőt, sem más mágikus energiát huzamosabb ideig. Éppen ezért a varázstudók vagy más együttállások által életre keltett holt testek csak a különböző hatások időtartamára változnak élőhalottá – az időtartam lejártával egyszerű holttestekként rogynak össze.

III. A fentiekből következik, hogy egy élőhalott, ha anyagi testtel rendelkezik, bármilyen fizikai testét ért károsodás által elpusztítható, ha az eléggé megrongálja a létezéséhez szükséges energiákat befogadó testet ahhoz, hogy az őt életre keltő mágia elillanjon belőle. Ha az adott lény leírása másképp nem rendelkezik, a legtöbb élőhalott sebezhető tűzzel, vagy bármilyen (akár nem mágikus) fegyverrel is, ha van anyagi teste. Megjegyzendő továbbá, hogy a halott testet komolyan pusztító támadások, mint például a tűz, a zúzó-, illetve a vágófegyverek rendes sebzést, míg a strukturálisan kisebb kárt okozó szúrófegyverek támadásonként csak egyetlen Ép sebzést okoznak.

IV. Az élőholtak nem éreznek fájdalmat, emiatt csak túlütéssel sebezhetőek! A testüket összetartó mágikus energiát Életerő pontban mérjük ugyan, ám ez nem azonos az élőlényekben megtalálható Princípiummal! Bármilyen hatás, amely életerőt adományozna egy élőholtnak, valójában a nyers élet eszenciáját alakítja át az élőholtakat mozgató mágikus energiává. Tehát az élőholtakból visszanyert „Ép" nem használható élőlények gyógyítására, vagy bármely más mágikus formulához, amely életerőt igényel.

V. Bár az élőholtak többsége (lélek híján) immunis az Asztrál- és Mentálmágiára, abban az esetben, ha a varázstudó bír egy darab varázstiszta Hegyikristállyal, Holdkővel, Kalcedonnal, Krizoberillel vagy Obszidiánnal, és rendelkezik a Nekromancia képzettség 4. fokával, akkor képes Asztrál, vagy Mentálmozaikokat is megidézni az adott teremtményekre. Mágiaellenállásukat ez esetben Pszi pontjaik száma, ezek híján pedig aktuális Ép-ik száma határozza meg.

VI. Az élőholtak – mivel erejüket vágyaikból, szenvedéseikből, azaz érzelmeikből nyerik – a lélek megfelelő rétegeinek bénításával tehetetlenségre kárhoztathatóak. Csupán annyit kell megtudnunk, mi az az érzelem, amely maradásra, s új, szentségtelen létezésre hívta a holtat.

A Nurgatius-féle Necromancia öt osztályt különböztet meg, s az alábbi módon osztályozza a túlvilági lényeket a lelkük épsége alapján:

Osztály	Megnevezés
I.	Tudattalan élőholtak – *felszín réteg* (zaurakok)
II.	Megrögzöttek – *változó réteg* (alacsonyabbrendű lidércek)
III.	Vágyódók – *állandó réteg* (hekator)
IV.	Sértetlen holtak – *jellem réteg* (Crantai Kóborló, vámpír, lesath, múmia)
V.	Elhunyt lelkek – *a lélekmag is sértetlen, nem kárhozott el* (lélek)

Zombi (Zaurak)

A zombik lélekkel nem rendelkező, mágiával mozgatott holttestek, akiket gonosz papok vagy boszorkánymesterek használnak fel sötét céljaik érdekében. Teremtőik egyszerű parancsainak engedelmeskednek gondolkodás nélkül. Lelkük nem lévén, minden érzelemtől mentesek, fájdalmat sem éreznek.

Egyes különleges együttállásokkor, vagy nagy energiájú asztrálmágia, esetleges manatúlcsordulás esetén szintén „új" életre kelhetnek a holttestek ilyen formában.

Létezésük záloga az Asztrál Sík hullámzása kialakította első, illetve második lélekréteg, amely egyfajta asztrállényként időszakos otthonra lel az adott holttestben. Ekkor az élőhalottba költözött asztrállény megérzi a teljesség ígéretét a csatornákon keresztül, mellyel a test eredeti lelke kötődött fizikai hordozójához, s még több erőt, energiát, a kiteljesedést kezdi el követelni. Ekkor, ha a területen – például egy manatúlcsordulás esetén – akad elegendő energia, akkor a holttest nemcsak megrándul, de talpra is áll, és elindul még több mágikus eszenciát, életerőt szerezni. Azaz elvenni mások életerejét.

Fontos megjegyeznünk, hogy az efféle holtak nem gonoszak, lelkük éhezik csupán.

Ha megfelelő mennyiségű életerőt sikerül begyűjtenie, azaz eleget ölt, vagy esetleg nem ért

véget a környék mágikus túltöltése, akkor a test akár szentségtelen feltámadásba is kezdhet. Új hús sarjad, a sebekből vér csordul ki.

Ezek az élőholtak a harcban minden tervet vagy ésszerűséget nélkülöznek, a lehető legyegyszerűbb módon törnek előre céljuk felé. Harcban használhatnak fegyvereket, vagy a puszta kezüket, hisz körmeik halálukban egy ideig tovább nőttek. Harci tudásuk szinte a nullával egyenlő, gépiesen támadják áldozatukat. Ami néha mégis veszélyessé teheti őket, az a kitartásuk, hiszen – fájdalmat nem érezvén – semmitől sem rettennek vissza.

Testük lehet ép holttest, de akár összeaszott csontváz is. A bomlás akármilyen szakában is lett belőlük élőholt, rothadásuk azon a fokon megállt, azonban állandóan az elmúlás szaga lengi körül őket.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 60 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 25
Támadó Érték: 39
Védő Érték: 86
Célzó Érték: 25
Sebzés: 1k6
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: 12
Mentál ME: 12
Od: –
Jellem: –

Erő:	13	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	13	**Intelligencia:**	12
Ügyesség:	13	**Akaraterő:**	12
Állóképesség:	12	**Asztrál:**	12
Egészség:	13	**Érzékelés:**	12

Kategória: 4 (40 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- túlvilági lény 20

Crantai Kóborló

A történetírás ugyan meneteléssszerű, könnyen kivívott győzelemként emlékszik meg Nyugat-Cranta megszállásáról, azonban ez korántsem volt ilyen egyszerű feladat. Az isteneik által elhagyatva ugyan, de Croton és a crantaiak évekig kitartottak a megújuló rohamok és az új istenek ellenében. A hódítók legnagyobb ellenfelei a crantai istenkirályok voltak, akik hadba küldtek mindent: a természet erőit, a szellemeket, sőt még saját életben maradt bajnokaikat is – ahogy ők nevezeték – „romolhatatlanná tették". Seregeiket számtalan élő férfi és nő halála árán töltötték fel élőhalottakkal, hogy így csikarják ki a győzelmet vagy a haladékot, amíg a crantai birodalom többi része segítséget nem küld. Az Óbirodalomi krónikák Crantai Kóborlóknak nevezik ezeket a lényeket, míg a Necrografia besorolása szerint Éji Rémek. A háborúk során nagy részük odaveszett, ám a Kyr Birodalom bukását követő zűrzavaros évezredekben gyakorta folyamodtak segítségükhöz Dawa őrült máguskirályai, s még az utóbbi időkben is felbukkant közülük néhány.

Miután a kyrek győzelme bizonyosnak látszott, Croton uralkodója megegyezett az élőholtakká változtatott harcosok csapatával: segítségükért cserébe a háború végeztével feloldja az átkot, s nyugvást lelhetnek halálukban, visszatérhetnek a reinkarnáció örök körforgásába. Erre az istenkirály adta szavát, s az élőholtak hitükért szálltak harcba. A csaták azonban elhúzódhatnak – akár évekig is – figyelmeztette a Kóborlókat, s hogy mindig megtalálhassák egymást, újabb megállapodást kötöttek. A megállapodás pedig úgy szólt, hogy a Crantai Kóborlók csapatai minden évben, a Keselyű jegyében a környék legmagasabb pontján gyülekezzenek és táborozzanak két héten keresztül. Ott várják a boszorkányhercegek küldöttét, aki a megfelelő formulával bizonyítván, hogy jogosult erre, egy éven át parancsol nekik.

Így szól a monda. S az élőholtak maradékai teljesítik is a megállapodást év év után – mit sem tudva a letűnt évezredekről. Mivel pedig századokon keresztül nem akad senki, aki a megfelelő formulával engedelmességre bírhatná őket, a két hét lejártával a fényt és napvilágot gyűlölvén – sötét erdők, elhagyatott romvárosok kazamatái mélyére húzódnak



vissza. Ez idő alatt kábult mozdulatlanságban várakoznak, így gyakran ősi szobroknak vélik őket a rájuk bukkanó, tudatlan utazók. Ez olykor végzetes hibának bizonyulhat. A dermedt tetemekben közönséges fegyver nem tehet kárt, a megsebzésükhöz csupán mágiával átitatott eszközök nyújtanak segítséget. Az élőholtak nem reagálnak kényszerű pihenőjük alatt még a megtámadásukra sem, ám ha csak egy csepp vér is érinti valamelyiküket, az nyomban (1 kör múltán) magához tér, a betolakodóra pedig halál vár.

A mérgekre immunisak, s mágikus fegyverek híján egyedül a tűz segít ellenük. A menekülő idegeneket addig üldözik fáradhatatlanul, míg a végső csapást megadhatják; sötét dühüknek csupán a napvilág vethet gátat. Ámbár a fény el nem pusztítja őket, de legyengülnek tőle (minden értékük a felére csökken) és inkább visszahúzódnak menedékükbe. A pihenőidő alatt feléledt Kóborlók nem engedelmeskednek semmiféle kérésnek, parancsnak – legyen az akár az ősi formula is.

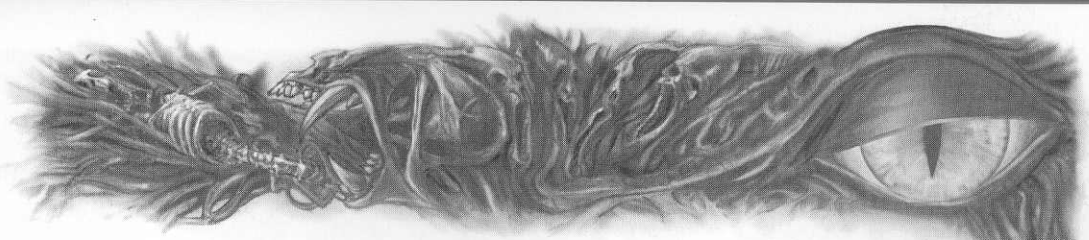
Rosszabb a helyzet, ha valaki olyankor bukkan rájuk, mikor felélednek és elindulnak teljesíteni régi ígéretüket. Útközben nem kímélnek semmi élőlényt, s olykor egész karavánokat, falvakat irtanak ki elhaladtukban. Éber várakozásuk közben az ősi diszciplína szerint szabályos tábort vernek, sosem fáradó őrszemeik vigyázzák, hogy uruk követén kívül senki ne közelíthessen. Bárki – aki elég merész – eléjük léphet, ám ha nem tudja bizonyítani a parancsoláshoz való jogát az ősi formula szerint, nincs kegyelem. Olykor persze feltűnnek magányos hősök, varázslók, hogy a valamely könyvtárban fellelt iratok szerint végrehajtsák a szertartást, de gyakran csalatkozniuk kell: a fennmaradt átiratok néha pontatlannak, néha egyszerű hamisítványnak bizonyulnak. A valódi formula előírja, hogy az érkezők legalább ketten legyenek – egy harcos és egy varázsló. A harcosnak idéznie kell a crantai Haláltörvények közül az elsőt és negyediket, míg a varázslónak el kell mondania egy bizonyos kényszerítő litániát a Pusztulás Könyvéből. A litánia elmondása 4 körig tart, ráadásul száz Mana pontba kerül. A varázsló, amikor először megkísérli a mágia végrehajtását, 40%-ban megőrül. A második használatkor már 20%-ra csökken a tébolyodás esélye, míg harmadjára biztos a siker. Azok, akik a fent említett feltételeknek eleget tudnak tenni, egy évre magukénak mondhatják a Crantai Kóborlók csoportját. A formula olyan erős mágikus köteléket teremt, amit élő varázsló – bármennyi hatalmát is áldozná erre – megtörni nem tud. A kötődés idő előtt csupán egyféleképpen szüntethető meg: ha a Kóborlók kapitányának valaki felmutatja az Arbegi Szent Tüzet tartalmazó jáspisamulettet.

Anyanyelvük, a crantai rég kihalt, de értik és beszélik a kyrt is. Megtermett, magas férfiak, testfelépítésük inkább karcsú, mint robosztus. Fejükön szárnyas, koponyával és rúnákkal díszített sisakot hordanak, arcukat még soha senki nem látta. Egész testüket feketelunír pikkelyvért borítja. Egyetlen fegyvert használnak, egy keskeny hosszúkardot, melyet kéklunírból kovácsoltak egykor. Tőrük és sisakjuk vöröslunír, minden mágikus tulajdonság nélkül való.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 2k6
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 75 (SZ)
Tapasztalati Szint: 5
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 42
Támadó Érték: 97
Védő Érték: 130
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: 12
Mentál ME: 12
Od: –
Jellem: –

Erő:	17	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	15	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	15	**Akaraterő:**	12
Állóképesség:	13	**Asztrál:**	12
Egészség:	16	**Érzékelés:**	12

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- túlvilági lény: 20



Mágia és különleges képességek:

I. A kóborlók életükből megőrizték fegyverforgatási tudományukat, így mind a Pajzshasználat, mind a Fegyverforgatás képzettségüket 4. fokon űzik, melynek módosítói hozzáadódnak a harcértékeikhez.

II. Fegyverük értékei: KÉ: +15, TÉ: +30, VÉ: +25, Sebzés: 2k6+2, Méretkategória: 3, Időigény: 5. Értéke megközelíti a 20 mithrill pénzt.

III. Vértjük értékei: SFÉ: 6, MGT: 2, körülbelüli értéke 30 mithril pénz lehet.

Kóbor lélek (Hekator)

A kóborló lélek olyan rég meghalt ember nyugalmat nem talált lelke, aki evilágon valami számára fontosat már nem fejezhetett be, mert a halál előbb eljött érte. Nem nyugodhat békében, amíg célját – melyet már-már őrülten hajszol – el nem éri, s ennek érdekében bármilyen eszközt felhasznál.

Alapjában véve nem látható, hiszen teste nincs, de néhány Pszi diszciplínával észlelhető (Asztrál szem, Aura érzékelés). Az efféle lelkek leggyakrabban már életükben őrültek voltak, de ha nem, a halál utáni bolyongástól mindenképpen megőrülnek, Asztráljuk eltorzul, egyetlen vágyuk céljuk elérése lesz. Mentáljuk elcsökevényesedik.

Ez azt jelenti, hogy nemcsak a lélekcsírájukat, de mentáltestük minden rétegét elveszítik egészen kifelé a 3., állandó rétegig, hiszen Pszi alkalmazására még képesek. Asztráljuk azonban nem fejlődik ennyire vissza, igaz, jellem rétegük megszűnik, de a negyedik asztrál szekció már sértetlen marad, mivel ezek a holtak is igen árnyalt formáit képesek érezni a vágyódásnak és a gyűlöletnek.

A kóbor lélek test nélkül kizárólag Pszit használhat, ha életében képes volt rá. Anyagi vagy mágikus támadásra nem képes, ám ezek őrá sincsenek hatással. Van azonban egy különleges képessége: beleköltözhet élő emberek testébe, azt használva az anyagi világon. Ha meg is száll valakit, irányítani csak akkor tudja, ha Akaratereje nagyobb, mint az áldozaté. A testet bármikor elhagyhatja, ha már nem veszi hasznát. Természetesen a testen okozott sebek a kóbor lélekre semmilyen hatással nincsenek. Az illető szellemi képességeinek (úgymint Pszi, Mágiahasználat, Képzettségek) nem kerül birtokába.

A leghatékonyabb mód a legyőzésére, ha egy Lélekcsapda varázsjellel valaki bebörtönzi a kóbor lelket. Ez esetben, ha a közelben van, azonnal elhagyja az éppen megszállt embert.

Az elérendő cél sok minden lehet, ami csak egy őrült elmében felmerülhet. Lehet, hogy életében az aranycsinálás titkát kereste és nem nyugodhat, amíg meg nem találta; talán kedvese gyilkosán akar bosszút állni vagy más efféle. Természetesen amint elérte célját, megszűnik élőholt lenni és feloldódik a körforgásban, örökre elkárhozik, de végre nyugalomra lel.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 60 (L) vagy megszállt test
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: –
Kezdeményező Érték: 27
Támadó Érték: 38
Védő Érték: 84
Célzó Érték: –
Sebzés: –
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 15
Od: –
Jellem: –

Erő:	12	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	12	**Intelligencia:**	15
Ügyesség:	12	**Akaraterő:**	18
Állóképesség:	12	**Asztrál:**	15
Egészség:	14	**Érzékelés:**	15

Kategória: 3 (30 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- túlvilági lény: 20
- mágikus tulajdonság: 10 pont
- hiányos lélek: -30 pont



Vámpír

A vámpír minden élőholtak közül a legveszedelmesebb, legravaszabb ellenfél, hiszen ránézésre nem lehet megállapítani kilétét. Megjelenését tekintve általában teljesen hasonló az életében viselt alakjához, talán egy kissé légiesebb és némileg sápadtabb, ajkai vörösebbek; ám ezen jegyek alapján szinte semmivel nem könnyebb felismerni, hisz nem csupán rá jellemzőek. Hosszúra nőtt szemfogukat a vámpírok az utolsó pillanatig gondosan rejtve tartják.

Ami azonban sokkal rémisztőbb ezekben a fenevadakban az az, hogy szentségtelen létezésük semmiféle hátránnyal nem sújtja lelküket, csupán lélekcsírájukat veszítik el, s így elkárhoznak. Ez viszont nem nagy ár azoknak a gyáva, sötét lelkű varázstudóknak és más, az öröklétbe menekülő lényeknek, akik ebben az életben, ily módon nyerik el a halhatatlanságot.

Az alaposabb megfigyelő azonban bizonyos jelekből következtethet egy illető vámpír mivoltára. A vámpír sosem vet árnyékot, képe nem látszik a tükörben, lépte sohasem hallatszik, retteg a fokhagyma szagától és sohasem mutatkozik, míg a nap ragyog. Ezek a tények azonban sosem nyertek megerősítést, legalább is egyetlen igazi vámpírvadász sem mesélte el nyíltan, ő miféle praktikákkal akad a szörnyek nyomára.

A vámpír, lényéből fakadóan, pusztán a tekintetével is képes hatást gyakorolni áldozataira: képes az emberek akaratát és félelmeit befolyásolni. Ezeket a hatásokat a vámpír az élőholtakban felébredő iszonytató asztrális energiák megzabolázásával éri el. Ember még nem kívánt úgy ételt, ahogy ezek a bestiák szomjúhozzák a vért, és rajta keresztül az életerőt, illetve a lelket, amellyel saját hiányos lelkük hézagait tömnék be.

A vámpírok másik fegyvere emberfeletti erejük, amelyet harcban jól ki is használnak. A vámpírt közönséges fegyverekkel legyőzni lehetetlen, az általuk okozott sebek minden esetben azonnal begyógyulnak, míg a mágikus vagy ezüstfegyverek által okozott sebek körönként 1 Ép sebességgel hegednek be. Puszta akaratával képes akár denevérré, akár farkassá változni. Átváltozott alakjában mindig kivételesen nagy és erős példány.

Ezekhez a különleges képességekhez is az asztrális vágyódásuk fókuszálta energiákat használják fel.

Sok különleges képessége mellett a vámpírnak számos gyengéje is akad. Nehezen képes elviselni a nap fényét, ezért a nappalt mindig koporsójában tölti. Ilyenkor teljesen elveszti az erejét: valóban halott, csak véres ajkai, vérrel teli szája árulja el. Amikor azonban beköszönt az éj, új erőre kap, új áldozatokat keres. Akárkit szemeljen ki azonban, csak olyan házba léphet be, ahová egyszer már meghívták. (Ez történhetett akár Akarat-átvitellel is!)

A vámpír állandóan és olthatatlanul szomjazik az emberi vérre. Fontos azonban megjegyezni, hogy ennek fogyasztása nem létszükséglet számára, azaz nem „hal éhen" vér híján, csak szenved. Minél régebben jutott friss vérhez, a vámpír annál sápadtabb és soványabb lesz, és annál inkább sóvárog a vér után.

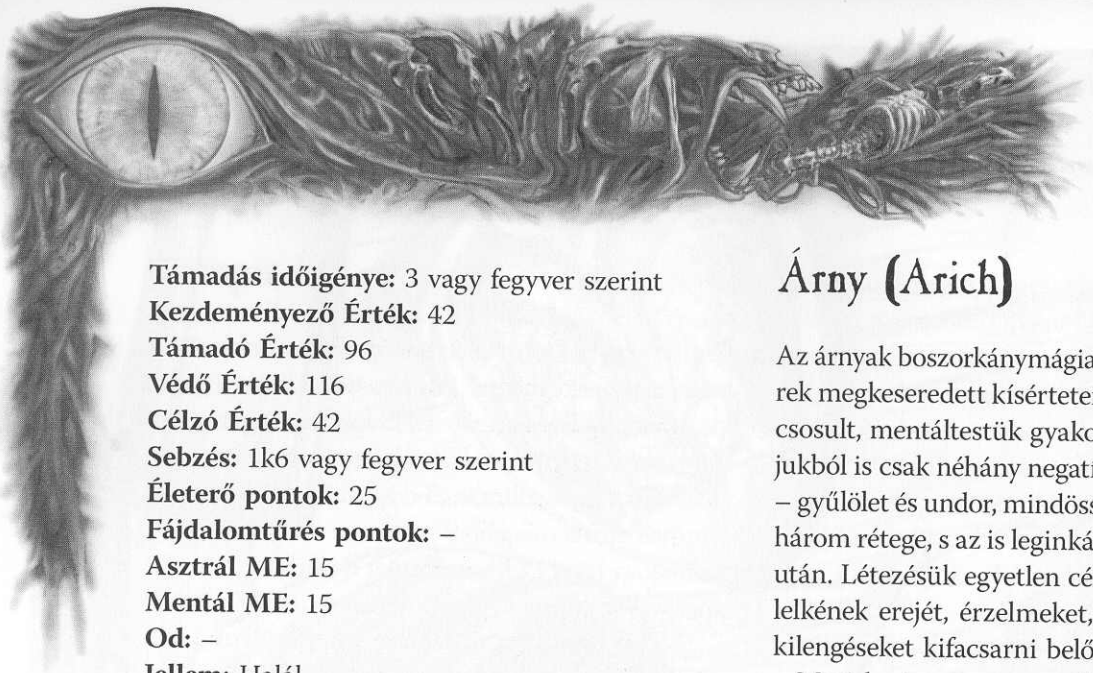
A vámpír ki nem állhatja a folyóvizet, a tükröket, a szent dolgokat és a fokhagymát. Ezek bármelyikével távol tarthatjuk magunktól, noha el nem űzhetjük: fenevad e dolgoktól minden esetben két lábnyi távolságot tart. Ha egy vámpír harc közben elbukik, akkor sem pusztul el végleg. Egy nap leforgása alatt a teste ismét sértetlen, ereje visszatér. A vámpírt csak kétféle módon lehet végleg elpusztítani: vagy el kell hamvasztani, vagy a szívét kihegyezett fakaróval át kell döfni, majd a fejét levágni, fokhagymát tenni a fej és a test közé, a szájába pedig egy ezüstpénzt kell helyezni.

A vámpír az egyetlen élőhalott, amelynek van még valami köze az élethez. Nemcsak megjelenésekor kelti eleven ember benyomását – szeretkezni is képes, mégpedig az életében birtokolt képességeinek megfelelően. Természetesen az ilyen aktusból utód nem származhat.

(A vámpírok haláluk után is megtartják életükben birtokolt képességeiket, így az alábbiakban közölt 1 Tsz.-ű vámpír csupán példa, ennél jóval veszedelmesebb lények is kóborolnak Yneven.)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 140 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1





Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 42
Támadó Érték: 96
Védő Érték: 116
Célzó Érték: 42
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 15
Od: –
Jellem: Halál

Erő:	40	**Karizma:**	13
Gyorsaság:	28	**Intelligencia:**	15
Ügyesség:	28	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	30	**Asztrál:**	15
Egészség:	30	**Érzékelés:**	14

Kategória: 14 (135 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 40 pont
- túlvilági lény: 20 pont
- korlátozott alakváltó: 10 pont
- mágikus képesség: 10 pont
- mágikus tekintet – 15 E: 30 pont
- félelem – 10 E: 10 pont
- akaratátvitel – 10 E: 15 pont
- manaregenerálás: 5 pont
- psziregenerálás: 5 pont
- hiányos lélek –10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A vámpír képes a Kyr diszciplínák közt leírt Mágikus tekintetet alkalmazni, 15 E erősségben. Ezenfelül képes Akaratátvitelre (a Mentálmágia mozaikjához hasonlóan), valamint Félelemkeltésre (az asztrálmágikus mozaikhoz hasonlóan). Ezek sem mágikus támadások, noha Mágiaellenállás dobható ellenük, mintha 10 E-vel jönnének létre.

II. Korlátozott mértékben alakváltó is, képes egyetlen kör leforgása alatt emberi alakjából denevérré vagy farkassá változni.

III. Amennyiben a vámpír teste elpusztul, ez a tény még nem jelenti halálát is. Teste egy nap leforgása alatt regenerálja magát.

Árny (Arich)

Az árnyak boszorkánymágia áldozatául esett emberek megkeseredett kísértetei. Lelkük teljesen elkorcsosult, mentáltestük gyakorlatilag eltűnt, asztráljukból is csak néhány negatív érzelem maradt meg – gyűlölet és undor, mindössze asztrátestük a külső három rétege, s az is leginkább vágyódás a teljesség után. Létezésük egyetlen célja megszerezni mások lelkének erejét, érzelmeket, minél szélsőségesebb kilengéseket kifacsarni belőlük.

Megjelenésre nem nagyon lehet őket megkülönböztetni egy megnyomorodott ember árnyékától – az első meglepetést akkor okozzák, mikor a többi árnyéktól függetlenül megmozdulnak, majd lelépnek a falról.

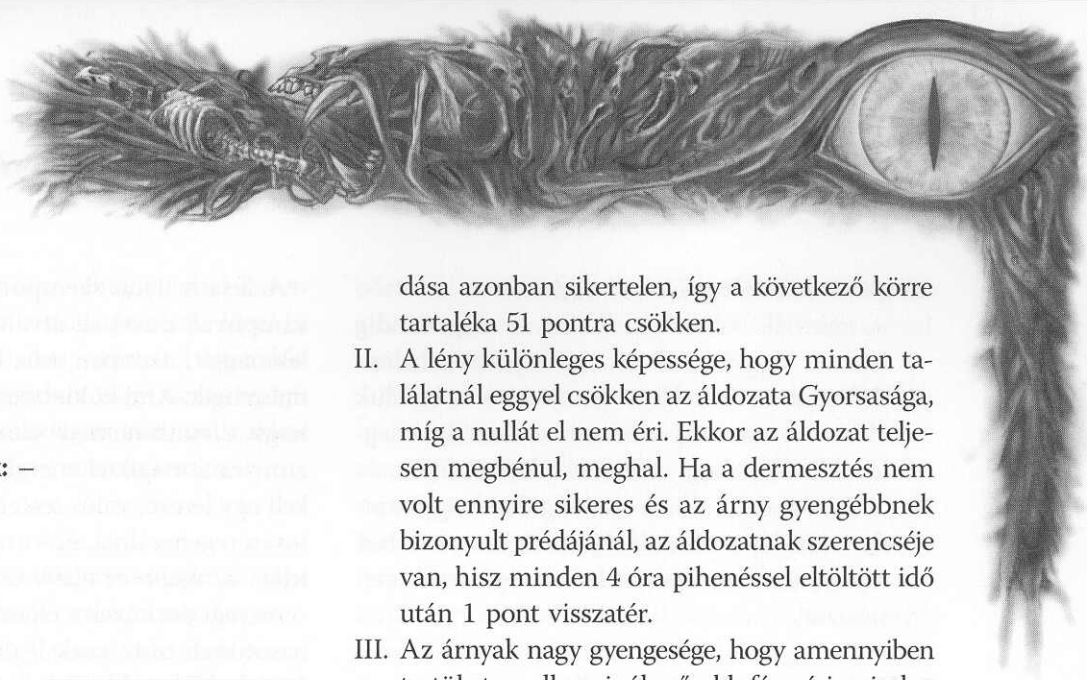
Mivel testük légies anyagokból épül fel, csak mágikus fegyverek okoznak rajtuk sebet, a közönséges fegyverek átsiklanak rajtuk. Félhomályban gyakorlatilag láthatatlanok, ilyenkor ellenfeleik a megfelelő levonásokkal harcolhatnak ellenük.

Úgy támadnak, hogy anyagtalan kezükkel megpróbálnak átnyúlni áldozataik testén, akik – ha az árny célt ér – dermesztő, jeges hideget és metsző fájdalmat éreznek. Ha az árny támadása különlegesen sikeres, kezével sikerült áldozata szívét megmarkolnia, aki ennek következtében súlyosabban is megsérülhet. Támadásaiknak a borzongató kínon kívül egyéb hatásuk is van: akit eltalálnak, fokozatosan megdermed.

Az árnyakat igen érzékenyen érinti az erős fény: ha módjuk van rá, kerülik. Rejtekhelyükről alkonyat előtt sosem merészkednek elő. Ha ennek ellenére mégis az alkonyinál erősebb fény éri őket, az rombolja a testüket alkotó homályt. A sötétség viszont éppen az ellenkező hatást gyakorolja.

Ha valaki legyőz egy árnyat, az semmivé foszlik, a belézárt lélek pedig örökre feloldódik a lélekvándorlás folyamában.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 65 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 26



Támadó Érték: 40
Védő Érték: 86
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k10
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 15
Od: –
Jellem: Halál

Erő:	14	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	13	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	13	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	14	**Asztrál:**	15
Egészség:	15	**Érzékelés:**	13

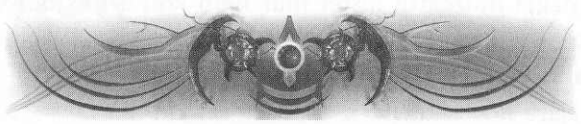
Kategória: 10 (95 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- túlvilági lény: 20 pont
- különleges támadás: 10 pont
- mágikus képesség: 10 pont
- életerőrablás – 10 E: 60 pont
- manaregenerálás: 10 pont
- hiányos lélek: -35 pont
- gyenge védelem – fény: -10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Mivel e lény anyagtalan, csakis mágikus módon képes érintkezésbe lépni a hús-vér lényekkel. Az árnyak minden csapása saját tartalékait is igénybe veszi. Ez azt jelenti, hogy a lény minden csapása 1E-nyi, a Boszorkánymesteri mágia hatáskörébe tartozó Életerőcsapolás nevű varázslatnak felel meg, azzal a különbséggel, hogy a lény itt nem saját magát regenerálja az általa okozottt sebekből, hanem minden 3 Fp vagy 1 Ép után egyet visszakap a támadáshoz felhasznált Mana pontokból.
Például, ha a lény rátámad valakire és kipihent lévén teljes manatartalékai birtokában van, ez 60 pontot jelent. Első támadása meglepetésből érkezik, eltalálja áldozatát, sebzése 6 Sp. Ez 6 Fp és 1 Ép veszteséget jelent az áldozatnak és 3 Mp-t a támadónak. Vagyis következő támadásakor a lény manatartaléka már 57 pont. Újabb támadása azonban sikertelen, így a következő körre tartaléka 51 pontra csökken.

II. A lény különleges képessége, hogy minden találatnál eggyel csökken az áldozata Gyorsasága, míg a nullát el nem éri. Ekkor az áldozat teljesen megbénul, meghal. Ha a dermesztés nem volt ennyire sikeres és az árny gyengébbnek bizonyult prédájánál, az áldozatnak szerencséje van, hisz minden 4 óra pihenéssel eltöltött idő után 1 pont visszatér.

III. Az árnyak nagy gyengesége, hogy amennyiben testüket az alkonyinál erősebb fény éri, minden körben 1k6 Ép-t sebez rajtuk. Sötétben azonban képesek regenerálódni, így ha egy árny veszített az Ép-iből, de nem pusztult el teljesen, egy napot teljes sötétben töltve visszanyerheti azokat.



Múmia

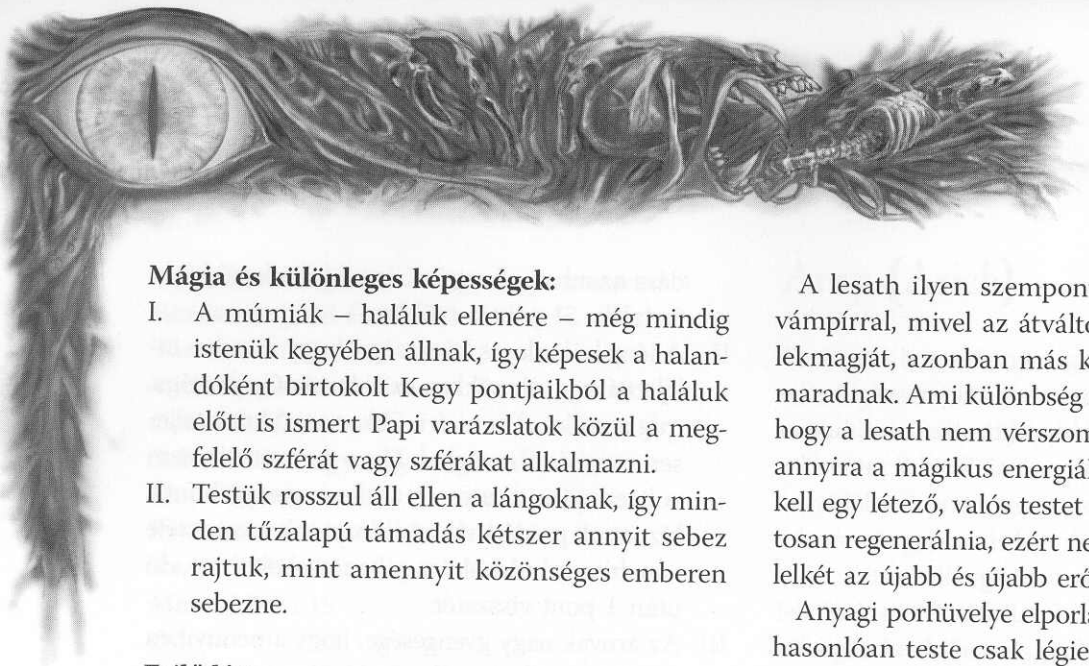
A múmiák magas rangú és nagy tudású papok rituálisan bebalzsamozott holttestei, amelyekbe holtuk után visszatért a lélek. Testük összeaszva bár, de egyben maradt, s képesek az életükben használt litániákat holtuk után is alkalmazni.

Megjelenésük nagyon különböző lehet, attól függően, hogy milyen módon tartósították a tetemet, de leggyakrabban a csontokra aszott, halottfehér bőr jellemző rájuk.

Mivel teljesen híján vannak a testnedveknek, a tűz sokkal hatékonyabb fegyver ellenük, mint bármi más.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Halál

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- túlvilági: 10 pont
- mágiára és pszire fogékony: 20 pont
- gyenge védelem – tűz: -10 pont



Mágia és különleges képességek:

I. A múmiák – haláluk ellenére – még mindig istenük kegyében állnak, így képesek a halandóként birtokolt Kegy pontjaikból a haláluk előtt is ismert Papi varázslatok közül a megfelelő szférát vagy szférákat alkalmazni.

II. Testük rosszul áll ellen a lángoknak, így minden tűzalapú támadás kétszer annyit sebez rajtuk, mint amennyit közönséges emberen sebezne.

Fejlődés:

A múmia tapasztalati szintje, Kegy pontjai, képzettségei, tulajdonságai és képességei minden esetben megegyeznek a pap életében birtokoltakkal, egyetlen kivétellel. Fizikai tulajdonságai – mivel mágia mozgatta testét már nem köti a hús börtöne – jóval magasabbak. Erősebb és ellenállóbb, amely számokban kifejezve azt jelenti, hogy duplájára növekednek.

Hogy az adott múmia pontosan kinek-minek is volt a papja, s életében mekkora hatalommal rendelkezett, minden esetben a KM döntésén alapul.

Lesath

Minden élőholtak és kísértetek közül a lesath a leghatalmasabb. Az válik lesath-tá halála után, aki életében gonosz, sötét mágiát űzött: boszorkányok, boszorkánymesterek, fekete mágusok. A lesath életében – féktelen hatalomvágyától hajtva, szándékosan vagy csak véletlenül – az istenek hatalmát kísértette. A természet törvénye azonban kimondja, hogy halandó soha nem lehet az istenekhez hasonlatos, ezért a lesath az életével fizetett arcátlanságáért. A játék nyelvére átültetve: a lesath olyan gonosz varázshasználó, aki magas Tapasztalati Szintre jutott el és egy új, minden eddiginél hatalmasabb és gonoszabb varázslatot akart létrehozni – ám belebukott. Regélnek olyan boszorkánymesterekről is, akik ismerik az Átváltozás formuláját, s szántszándékkal vetették alá magukat a rítusnak, hogy immáron az anyagi világ és az élet kötelékeitől szabadon gyakorolhassák veszedelmes praktikáikat.

Mindezekből kitetszhet: a lesath hatalma abban rejlik, hogy halála után megőrizte mágikus képességeit, sőt, akár tovább is fejlesztette azokat.

A lesath ilyen szempontból teljesen azonos a vámpírral, mivel az átváltozás során elveszíti lélekmagját, azonban más képességei érintetlenek maradnak. Ami különbség a két lény között, az az, hogy a lesath nem vérszomjas, mivel nem igényli annyira a mágikus energiákat. Neki ugyanis nem kell egy létező, valós testet mozgatnia és folyamatosan regenerálnia, ezért nem szipolyozza annyira lelkét az újabb és újabb erők, energiák után.

Anyagi porhüvelye elporladt, a többi kísértethez hasonlóan teste csak légies anyagokból épül fel, ám a lesath – a hozzá hasonlók közül egyetlenként – képes anyagi testet ölteni a puszta akaratával. Ez a test erős mágiát sugároz, mivel Személyes Auráját a mágikus tartalékait jelentő mana teli-ti, s emiatt soha nem lehet tárgya a Természetes Anyag mágiájának. A test, illetve a Személyes Aura segítségével a lesath képes fizikai kapcsolatba lépni az anyagi világgal – azaz varázsolni vagy fegyvert használni. Ám ha anyagi testet ölt is, sebet csak mágikus fegyverek ejthetnek rajta.

A lesath létezésének egyetlen célja őrült hatalomvágyának kielégítése, az uralkodás minden és mindenki felett, ez az az érzelem, amely hajtja és élteti.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Halál

Kategória: 6 (60 pont)

- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- túlvilági: 10 pont
- mágiára és pszire fogékony: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A lesathok – haláluk ellenére – még mindig bírnak mágikus képességeikkel, aurájuk épp oly alkalmas maradt a mana megkötésére, mint annak előtte, így képesek korábbi mágiájukat használni, függetlenül attól, hogy ez miféle mágia.

II. Ha a lesath anyagi testet ölt, vonatkozik rá a fent jelölt Fp-érték. Ez az érték azonban csak az anyagi testet jellemzi: ha a pontok elfogynak, az anyagi test szertefoszlik, és a lesath egy teljes

napig nem képes újat összeállítani, minek következtében nem képes fizikai kapcsolatba lépni az Anyagi Síkkal. Ez idő alatt – magától értetődőn – nem használhat fegyvert vagy anyagi mágiát sem. A lesath valódi, légies teste csak akkor szenved sérülést, ha Ép-t sebeznek rajta.

Fejlődés:

A lesath tapasztalati szintje, mana pontjai, képzettségei, tulajdonságai és képességei minden esetben megegyeznek a varázshasználó életében birtokoltakkal, egyetlen kivétellel. Fizikai tulajdonságai, mivel mágia mozgatta testét már nem köti a hús börtöne, jóval magasabbak. Erősebb és ellenállóbb, amely számokban kifejezve azt jelenti hogy a duplájára növekednek.

Hogy az adott lesath életében mekkora hatalommal rendelkezett, minden esetben a KM döntésén alapul, ám legalább 5. fokú boszorkányi vagy boszorkánymesteri Tapasztalati mágia vagy 5. fokú Nekromancia és Magasmágia képzettségekkel kell rendelkeznie. Nem árt azonban megjegyezni azt sem, hogy ezek a lények általában magas, legalább 5. szintet elért mágiahasználók kell legyenek, hogy ilyen mélyre merülhessenek választott mágiaformájuk gyakorlásában.

Démonok

Thrak 'soror a Krónikás-tanúban külön oldalakat szentelt a tiltásoknak e lények megidézése és a velük való kapcsolattartás ügyében. Úgy fest, a Valóvérű nem kedvelte, sőt egyenesen gyűlölte ezeket a fajzatokat, mivel velük szemben szinte tehetetlen volt ősmágiájával. Nekünk azonban pont ez a gyűlölet játszik a kezünkre: a szerző bőségesen értekezik a démonok kellemetlen tulajdonságairól, s arról is, hogy miképp és hogyan lehetne elpusztítani őket.

Azonban mielőtt belefognánk a démonok népének részletes tárgyalásába, be kell vezetnünk egy új alapfogalmat, ez pedig nem más, mint a **Lélek pont**.

Lélek pontnak nevezzük a démon által elemésztett lélek minden egyes Intelligencia, Akaraterő és Asztrál Tulajdonságpontját, amit a fenevad magába szív.

Tehát egy 15-ös értékekkel rendelkező ember lelkét elemésztő démon 45 Lélek pontot mondhat magáénak.

Természetesen ahhoz, hogy egy lelket egy démon elemésszen, előbb hozzáférhetővé, azaz kiszolgáltatottá kell tenni, tehát meg kell semmisíteni a lelket óvó és lehorgonyzó testet, majd egy Akaraterő ellenpróbával le kell gyűrni, különben elmenekül, s elmerül a körforgásban, a démon pedig nem próbálkozhat újra.

A démonok alapvető tulajdonságai

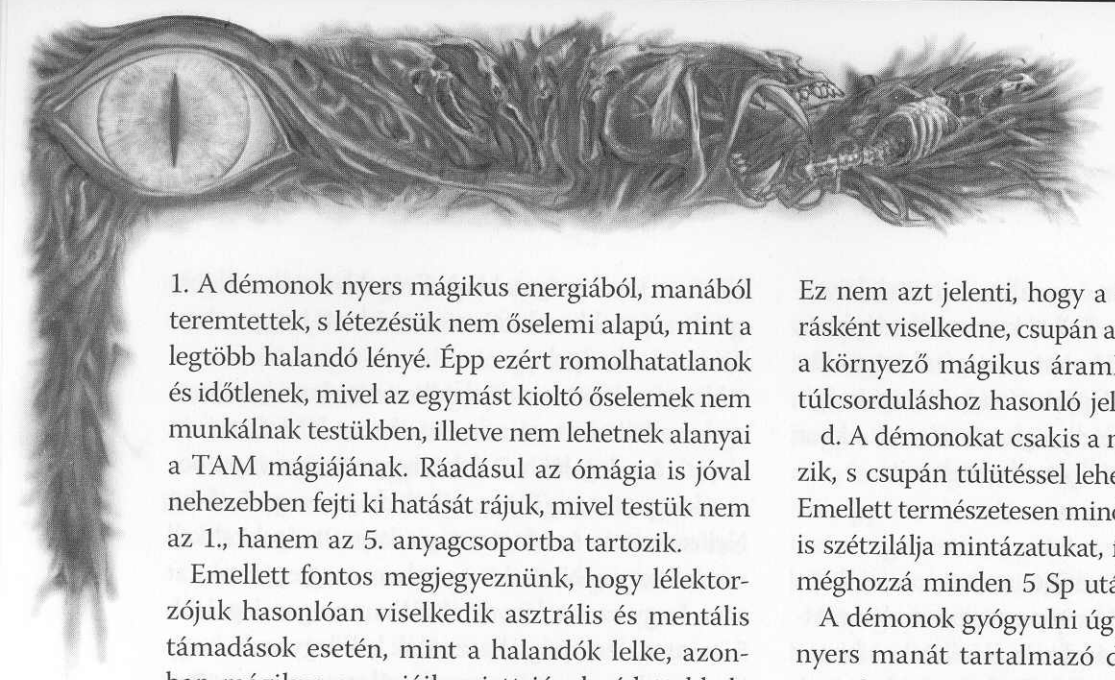
„...Ők pedig alkottak vándorokat az eszenciák maradékából, a legtökéletesebbet, mit megtűrt e Mindenség. A Teremtés neveinek adománya helyett pedig, melyet nekik szegezhettek a lét-parányok, az örök megújhodást, a mindig-visszatérést kapták fegyverül, hogy ne csak a lélek térjen meg újra meg újra, de az esszenciából testük is újravétessék, hogy őket csakis saját gazdáik törölhessék el a létezésből. A vándoroknak pedig teremtettek síkok közti síkokat támasztékul, hogy onnan járjanak az Anyagi Síkok sokaságaira, hogy ők vigyék el akaratukat, oktassák hódolatra, s imádatra amazokat, hogy a létparányok ereje az újakat szolgálja hódolat-imával.

A lét-parányok azonban a vándorokat maguk fölé emelték, hogy ők, a hozzájuk hasonlók védelmezzék és vezessék őket a bosszú-gyűlölt újak ellenében.

Ez volt a Teremtés utolsó háborúja.

Az új istenek megfosztották teremtményeiket isteni létszikrájuktól, s tehették, mert önnön alkotásaik nem harcolhattak a nevek adománya nélkül uraik ellen, kik el nem törölték teljes létezésüket, de köztes síkjaik sokaságára száműzték alkotásaik."

Értelmezve Thrak'soror korábbi szavait a következőket állapíthatjuk meg:



1. A démonok nyers mágikus energiából, manából teremtettek, s létezésük nem őselemi alapú, mint a legtöbb halandó lényé. Épp ezért romolhatatlanok és időtlenek, mivel az egymást kioltó őselemek nem munkálnak testükben, illetve nem lehetnek alanyai a TAM mágiájának. Ráadásul az ómágia is jóval nehezebben fejti ki hatását rájuk, mivel testük nem az 1., hanem az 5. anyagcsoportba tartozik.

Emellett fontos megjegyeznünk, hogy lélektorzójuk hasonlóan viselkedik asztrális és mentális támadások esetén, mint a halandók lelke, azonban mágikus energiáik miatt jóval védettebbek; Tudatalatti Mágiaellenállásukhoz minden esetben hozzáadandó aktuális Ép-ik száma.

2. Mágikus létezésük miatt a mintázat, amely testi valójukat meghatározza, alakítható és formálható, épp ezért a legtöbb démon nem csupán egyetlen alakkal, vagy formával bír, azonban egyfajta sémával mindannyiuk rendelkezik, amely köré felépítik megjelenésüket. Szintén a nyers mana alkotta megjelenésük miatt a démonok számára manában híg valóságunk csupán egy lepel, ami legnagyobb viharaival is cirógatja őket, s könnyen darabokra téphető.

a. A démonok – mivel testük mágikus energiából épül fel – nem Ép-vel, hanem egyfajta mágikus eszenciával bírnak, amelyet csakis az egyszerűség kedvéért nevezünk Ép-nek. Ha a démon megsérül, csökkennek esszencia tartalékai.

Amikor egy démon mágikus képességeit alkalmazza vagy varázsol, saját valójából meríti a szükséges erőket, így minden egyes varázslat csökkenti Ép-ik számát. 1 Ép 10 Mp-nak felel meg.

b. Mivel az általuk megidézett varázslatok létrejöttük után is – amíg ki nem hunynak – a démon testének számítanak, ezért hihetetlen uralommal bírnak felettük, azaz a mágikus túlcsordulás nem zavarja őket a varázslatban. Ez azonban gyengéjük is, mivel ezáltal egy démonra szimpatikus mágia olvasható rá egy varázslatán keresztül, mintha vérszimpátiát alkalmaznánk.

c. A démonok teste, mivel nyers mágikus erőkből áll, ezért igen komoly kölcsönhatásban van a környező mágikus területtel, mintegy megzavarja a Manaháló vonalait. Minden egyes démon az Ép-i számának megfelelő Mp-tal gyorsítja fel a mana áramlását a teste 20 ynevi láb sugarú zónájában. Ez nem azt jelenti, hogy a démon teste manaforrásként viselkedne, csupán annyit, hogy megzavarja a környező mágikus áramlatokat, s így mágikus túlcsorduláshoz hasonló jelenséget idézhet elő.

d. A démonokat csakis a mágikus fegyverek sebzik, s csupán túlütéssel lehet bennük kárt okozni. Emellett természetesen minden sebző jellegű mágia is szétzilálja mintázatukat, így ezek is sebzik őket, méghozzá minden 5 Sp után 1 Ép-t.

A démonok gyógyulni úgy képesek, ha valamely nyers manát tartalmazó drágakövet, amulettet vagy épp varázstárgyat kaparintanak meg, s ezeket szétrombolva kiszívják a beléjük foglalt eszenciát. Ilyenkor 10 Mp-ként 1 Ép-t nyernek.

Természetesen érző, értelmes lények legyilkolásából is nyerhetnek erőket a lelkük felfalása által. Minden 10 Lélekpont után 1 Ép-t nyernek.

Saját síkjukon a mágikus eszenciák túláradása miatt percenként nyernek vissza 1 Ép-t.

3. A démonok az általuk elemésztett Lélek pontokból képesek fejlődni, erősödni. Ez azt jelenti, hogy minden egyes 20 Lélek pontért, amit egyetlen lélekből szívtak el, 1 KAP-ot (Karakteralkotó pont) nyernek, illetve minden 5 KAP-ot beválthatnak 1 LAP-ra (Lényalkotó pont).

Így a démonok folyamatosan fejleszthetik, átalakíthatják magukat a kívánalmaknak megfelelően, s mindenben ugyanolyan lehetőségeket élveznek, mint bármely más karakter, ám a megkötések is vonatkoznak rájuk, leszámítva a különféle Tulajdonság- és értékmaximumokra vonatkozókat.

A démonok egymás elpusztításával is ugyanúgy nyerik a Lélek pontokat, mintha halandókkal végeznének és a folyamat is hasonló.

4. A démonok is képesek szintet lépni, azonban nem úgy, mint mások. Az általuk megszerzett minden 100 Tp-ért 1 KAP-ot nyernek, illetve figyelembe kell venni a Lélek pontokból szerzett KAP-okat is és a kettő összegével, egy démon 50 KAP összegyűjtése után lép egy szintet. Ilyenkor minden, a Képzettségeiből eredő bónusz megilleti, s ekkor költheti el az összegyűjtött 50 KAP-ot is. Azonban ha valamiféle nagyobb cél elérése érdekében felhalmozni szeretné KAP-jait, akkor ezt is megteheti, nem kötelező elkölteni pontjait, a következő Tapasztalati Szintekre továbbviheti őket.

Minden démon a 7. lénykategóriában kezd, azonban fejlődni is képesek. Abban az esetben, ha LAP-ból plusz képességeket vásárol magának, meg kell vizsgálni az aktuális LAP értékét és ennek megfelelően kell megállapítani Tp-értéküket. Ilyenkor mindig az adott démon összes Tsz-e számít, azok is, amiket korábban alacsonyabb lénykategóriába szerzett.

Tehát, ha egy 7. lénykategóriás démon 5. TSz-en átlép a 9. kategóriába, akkor innentől kezdve az ő Tp értéke egy 5. TSz-ű, 9. Lénykategóriás teremtményének felel meg.

5. A démonok elveszítették lélekcsírájukat, hogy többé ne léphessék át a Síkok határait, így az Elsődleges Anyagi Síkra önerejükből csak azok a nagyhatalmú démonok képesek eljutni, akik már elegendő lelket faltak fel ahhoz, hogy az istenné válás felé megtegyék az első lépést, azaz szert tettek egy lélekcsírára.

6. A démonok, ha megsemmisülnek az Elsődleges Anyagi Síkon, akkor csupán szertefoszlanak és saját síkjukon ismét testet öltenek. Azonban ha a létezésüket jelentő manaörvényt zilálják szét, azaz saját síkjukon végeznek velük, akkor végleg elpusztulnak.

Lelkek vadászata

Fontos azonban megjegyeznünk, hogy csak a legostobább démonok öldökölnek folytonosan nyakló nélkül. Az ilyen gyilkosságsorozatokkal csak felhívják magukra a figyelmet, és kihívják maguk ellen a sorsot pár inkvizítor és pap képében, vagy ami még rosszabb: felfigyel rájuk egy hatalmasabb démon, s ő emészti el őket.

Fontos azonban még megjegyeznünk, hogy nagyobb démonok pusztulásakor – ha nem egy másik démon emésztette el lelküket – a széthulló mintázatukból akár több kisebb démon is létrejöhet. Ezek a sarjak akár birtokolhatják „atyjuk" egyes emlékeit is.

Alapvető démonok

Fontos megjegyeznünk, hogy az alábbiakban nem a démonok konkrét értékeit közöljük, hanem egyfajta sémákat, amelyek alapján minden Kalandmester megalkothatja majd saját démonait.

Kiindulásképpen minden démon közepes mérettel, 135 pontnyi Tulajdonsággal bír, illetve fogékony a pszire, valamint a mágiára és természetesen Túlvilági lény, emellett a 7. Lénykategóriába tartozik és 1. Tapasztalati Szintű. A későbbiekben a lélekvadászat során Lélek pontokat szerezhet, s majd ezekből fejlesztheti tulajdonságait és képességeit.

Daronne – az Árny

Különös, misztikus kapcsolat áll fenn a daronne-ok és az őselemi föld síkja között. Ez a kapcsolat nem közvetlen, csak az Ősföld paraelemére, a sötétségre terjed ki. A daronne valós alakját csak kevesen pillanthatták meg, mert állandóan sötétség övezi.

Akik látták már a testét, azt mondják, rémséges. Lába egyáltalán nincs, teste hatalmas, hegyes végű farokban végződik. Hátán két terebélyes szárny foglal helyet, amelyekkel azonban csak ritkán csapkod – valószínűleg légies teste oly könnyű, hogy szárnyra nincs is szüksége a repüléshez. Ujjai hosszú, éles karmokban végződnek. Fején két vágott, világosabb folt látható – ezek a szemei lehetnek. Egész megjelenésében van valami furcsa – idegen, hiszen nem közönséges anyagból áll a teste.

A daronne kínzással taszítja áldozatait olyan felfokozott érzelmi állapotba, amelyből elpusztításukkal könnyedén elérhetővé válnak a lélek energiái. Ha valahogyan az Elsődleges Anyagi Síkra kerül, igyekszik lábát hosszú időre megvetni ott. Rejtekhelyként lehetőleg elhagyatott, csendes és sötét helyeket szemel ki magának, ahová bezárhatja áldozatait és ő maga is elrejtőzhet nappalra. Nem mintha a fény ártana neki, ám jobb szeret feltűnésmentes maradni.

A közeli településekről vagy karavánoktól elrabolt embereket lesből rohanja le, kábítja el, majd

teszi ártalmatlanná, hogy búvóhelyére repíthesse. Ott aztán minden fénytől elszigeteli őket és hagyja, hogy a sötét barlangokban vagy pincékben bolyongjanak. Előszeretettel zörög, szöszmötöl körülöttük, hogy miután a páni félelem állapotába kerültek, végül elpusztítsa őket és eleméssze lelküket.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

Tapasztalati Szint: 6 (290 KAP)
- plusz végtag – farok: 25 KAP
- méreg – 35 KAP
- sötétség 10E, aura, 3 perc – 230 KAP

Mágia, harcmodor és különleges képességek:

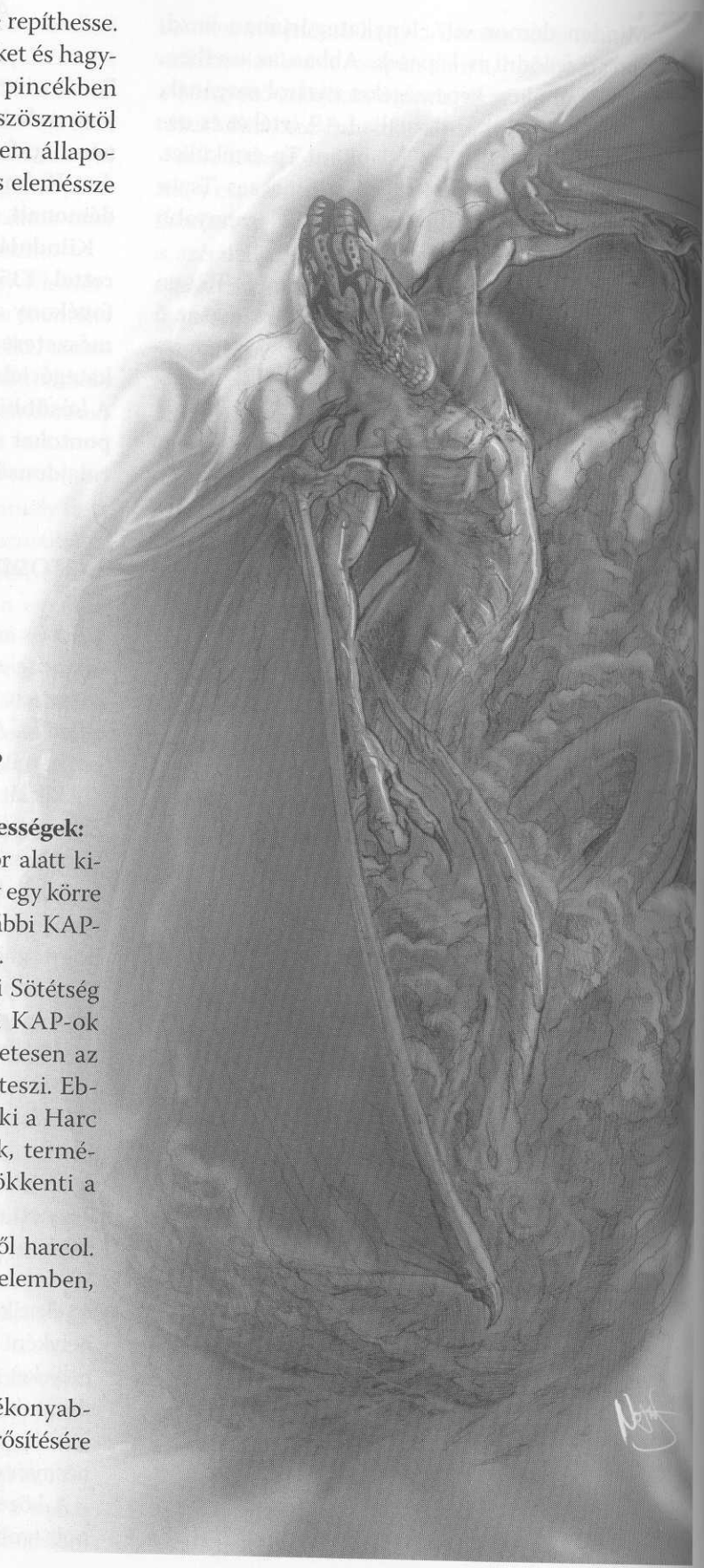
I. Farka vége 0. szintű, hatását 1k6 kör alatt kifejtő fegyvermérget tartalmaz, amely egy körre gyengeséget okoz ellenfeleiben. További KAP-ok rááldozásával a méreg erősíthető.

II. 5 láb sugarú gömbben 10 E-s Elemi Sötétség Aura veszi körül, amelyet további KAP-ok rááldozásával növelhet. Ez természetesen az infra- és ultralátást is lehetetlenné teszi. Ebben a mágikus sötétségben mindenki a Harc vakon módosítókkal harcolhat csak, természetesen a Vakharc képzettség csökkenti a levonásokat.

III. A daronne legszívesebben a levegőből harcol. Leginkább farkát használja a küzdelemben, melynek vége különlegesen hegyes.

Fejlődés:

KAP-jaikat első sorban mérgük hatékonyabbá tételére, valamint Sötétség aurájuk erősítésére költik.



Furud – a Vadász

Felice feltétlen követője, hűsége gyakran még a sherebekét is felülmúlja. Szinte csak a vadászat örömeért létezik.

A furud különös démonfajta. Egyes démonológiában jártas tudósok úgy tartják, Felice maga tenyésztette ki őket saját céljaira, s ebben pedig lehet némi igazság. A démonok általában ahogy fejlődnek, természetükből eredően igyekeznek igen hamar fejleszteni szellemi képességeiket. A furudok azonban megmaradtak annak, amik az idők kezdetén voltak, vadászó nagymacskáknak, pedig megalkotójuk komoly mennyiségű lélekenergiát fecsérelt el arra, hogy képességeiket megnövelje.

A furudok felépítésüket tekintve macskaszerűek, ám fejük és felsőtestük inkább az emberére hasonlít. Mind a négy lábuk behúzható karmokban és hangtalan járást biztosító, puha párnákban végződik. Szájuk nem emberi – megannyi tűhegyes tépőfog sorakozik benne. Képesek az emberekéhez hasonlatosan két lábra egyenesedve járni, de négy lábon sokkal kecsesebben mozognak. Magasságuk még így is eléri a másfél métert, nem csoda hát, ha felegyenesedve több mint két és fél méteresek.

Felinián – Felice démoni síkján – kívül nem sok helyen találhatóak meg. Úrnőjük iránti hűségük legendás. A legtöbb furud természetesen Felice palotájában lakik, s vele együtt vadászik lelkekre és más, a területükre betévedt démonokra.

A furudok az ismert világ legjobb és legszenvedélyesebb vadászai. Prédájukat tökéletesen hangtalanul cserkészik be, hogy ezután egyetlen hatalmas ugrással vessék rá magukat és végezzenek vele. Nem az éhség vagy a szükség hajtja őket áldozatuk elejtésére – amit tesznek, csupán a vadászat örömeért teszik.

Felice papnőin kívül kevesen ismerik megidézésük titkát, de azok gyakran fordulnak segítségükhöz – a furudok ugyanis ideális orgyilkosok. Tökéletes vadászként bármilyen prédát elejtenek, akár embert is. Ha az áldozat valamivel intelligensebb



a közönséges állatoknál vagy a sherebeknél – amikre gyakran vadásznak szórakozásból –, az csak előnyt jelent, hiszen élvezetesebbé teszi a hajszát. A furudnak egyetlen apró hibája van: talán a legönhittebb démon az összes közül, ez pedig gyakran józan ítélőképességére is árnyékot vet. Igaz ugyan, hogy nem sok olyan prédával találkozik, aminek a legcsekélyebb esélye is lehet ellene, ez azonban túlontúl magabiztossá teszi mindennel és mindenkivel szemben.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: nagyméretű
Méretkategória: 2
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

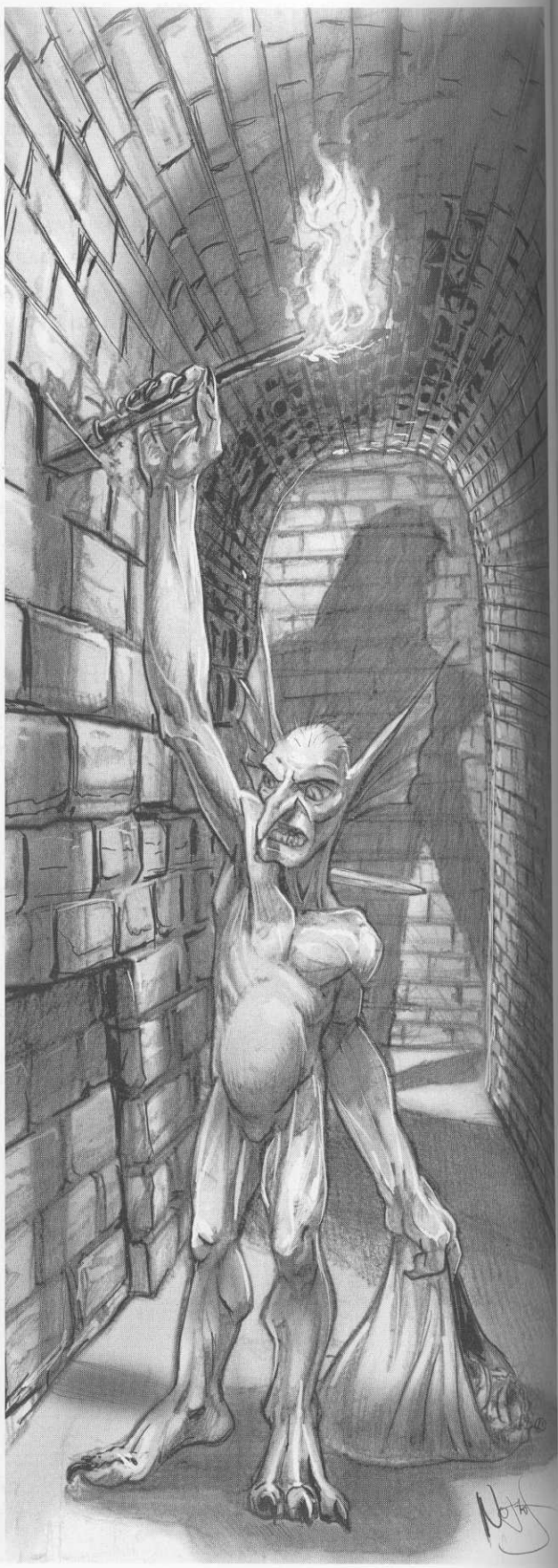
Tapasztalat szintek: 2 (75 KAP)
- méret: 50 KAP
- plusz érzékszerv – szaglás: 25 KAP

Mágia, harcmodor és különleges képességek:

I. A furud szaglása igen kifinomult, akár mérföldekről is képes kiszagolni a prédát.
II. Ha csak teheti, a furud meglepetésből ront rá áldozatára, testméreteit kihasználva a földre teperi, majd végez vele.

Fejlődés:

A furud KAP-jait előszeretettel költi Lopakodás, Rejtőzés, Nyomolvasás, Esés képzettségekre, valamint harcértékeire.



Molamoth – a Szolga

A molamoth másfél láb magas, torz testalkatú humanoid. Feje aránytalanul nagy, orra kampós és óriási, füle hegyes. Szürke bőre száraz és ráncos, szeme sárga, pupillája olyan, mint a macskáé.

A harcban nem jeleskedik, inkább aljas csapdák és gonosz trükkök kiagyalásában mozog otthonosan.

Alaposan fel kell bosszantani, hogy menekülés helyett inkább a harcoljon – kivéve, ha ellenfele szemlátomást gyengébb nála, mert ilyenkor kifejezetten vakmerővé válik.

A démonurak, hercegek csak mint egyszerű szolgát használják és soha nem bíznak meg benne. A varázslók gyakran megidézik, mert kisebb feladatok végrehajtására alkalmas és könnyen féken tartható, megfélemlíthető.

Amennyiben az Elsődleges Anyagi Síkra kerül, igyekszik mindig a lehető legvédtelenebb prédát kiszemelni magának és a lehető legtöbb lelket begyűjteni, mielőtt ismét visszakényszerül síkjára, ahol újra csak szolga válik belőle. Nem ritka, hogy apró falvakon basáskodik, ahol az embereknek nincs elég hatalma ahhoz, hogy elűzzék vagy elpusztítsák.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: kicsi
Méretkategória: 1
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

Tapasztalati Szint: 1 (50 KAP)
- méret: -25 KAP
- asztrálmozaik – 15 E: 75 KAP

Mágia és különleges képességek:

I. A molamothok képesek bármely asztrálmozaik megidézésére, de semmilyen körülmények közt nem kapcsolhatnak hozzá időmágiát, így azok legfeljebb csak egy percig tartanak ki.

Fejlődés:

KAP-jaikat mágiája erősítésére, illetve képzettségekre költi.

Morquor – a Tűzköpő

A morquor két láb magas, humanoid külsejű démon. Testét vörösessárga, fényes pikkelyek borítják, ami hüllőszerű külsőt kölcsönöz neki. Teste azonban csak ritkán pillantható meg, mert legtöbbször Tűzaura övezi.

Általában a tűzmágia különféle formáival harcol, nem puszta kézzel vagy fegyverrel. Gyakorlatlansága mind támadó, védő és kezdeményező értékében megmutatkozik. Ha valamely okból rákényszerül a harcra, Tűzaurától övezett kezével, testével igyekszik megégetni áldozatát. Körönként mindkét kezével kétszer, azaz négyszer támadhat.

Minden tűz, amit használ, azonos az elemi mágiánál megismert Őstűzzel – azaz az Ősvíz védelmet nyújt ellene.

A morquor meglehetősen ritka fajzat, mivel a démonurak és -hercegek gyűlölik, s gyakran irtják is. Természetesen az ellenszenv kölcsönös.

A morquor – bár ritkán kerül az Elsődleges Anyagi Síkra – igencsak nagy pusztítást képes végezni. Áldozatait előszeretettel veti tűzhalálba, olykor nem is egy lelket nyelve el ezzel. Mivel képtelen álcázni vagy rejteni magát, a legtöbbször hatalmas és látványos tűzvészek kísérik felbukkanását, hogy a lehető legtöbb lelket nyelhesse el, mielőtt valaki visszaűzi síkjára.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

Tapasztalati Szint: 1 (50 KAP)
- tapasztalati mágia 3. fok – tűzvarázslói: 20 KAP

Mágia és különleges képességek:

I. A morquor képes kifejleszteni magában egy, a tűzvarázslók mágiájára hasonlító mágiaformát, amely 20 KAP-jába kerül, ám ez nem



egyfajta képzettségként működik, vagyis nem képes tovább fejleszteni, szintenként manát nyerni belőle. Varázslataihoz saját testének darabjait kell manává alakítani. 1 Ép-ért 10 Mp-t nyerhet ki, amit korlátlan ideig képes az aurájában tárolni, de egyszerre legfeljebb a maximális Ép-inek tízszeresét.

Fejlődés:

Mivel a morquor nagyban támaszkodik mágiája védelmére más démonokkal szemben, elsősorban Ép-i és ezáltal mana pontjai növelésére költi KAP-jait.

Seyrine – a Gyötrő

A seyrine megjelenésében leginkább egy gyönyörű embernőre emlékeztet. Hihetetlen szépségét mindössze egyszínű bordó szeme csökkenti, melynek közepén a pupilla keskeny, függőleges fekete csík csupán. Fogai tűhegyesek, inkább állatéra, mintsem emberére emlékeztetnek.

Ha egy seyrine emberek közé kerül, minden eszközzel palástolni igyekszik valódi mivoltát. Általában fátylat visel, szemét lesüti, fogait sosem villantja ki. Gyakran mindezek mellé különleges képességeit is beveti démoni külsejének álcázására – erről később szólunk részletesebben.

Mivel fizikai képességei nem túl előnyösek, nem szereti a közvetlen harcot, konfliktust. Sokkal inkább használja különleges szépségét és szellemi képességeit. Ennek megfelelően az általa okozott gyötrelmek ritkán testiek, sokkal inkább lelkiek. Mivel képességei messze alulmaradnak a többi démonéhoz képest, sokkalta szívesebben kínoz embereket és egyéb evilági halandókat. A seyrine gyakorta összekapcsolja a kellemest a hasznossal, mivel sokszor egyszerre célja és eszköze az emberekkel létesített intim kapcsolat. Legtöbbször a szerelembe esett halandók közti viszályt erősíti addig, míg abból vérontás és halál nem származik, s így nyeli el a legyőzöttek lelkeit.

Mondják, a boszorkányok mind ezektől a démonoktól tanulták mesterségüket, ez azonban korántsem igaz.

Nagyhatalmú varázstudók gyakran seyrine-t idéznek meg, hogy ellenfeleikre váratlan csapást

mérjenek, méghozzá onnan, ahonnan a legkevésbé számítanak rá. Megparancsolják a megidézett démonnak, hogy csábítsa el az illetőt és taszítsa a legmélyebb kárhozatba. Ha a seyrine ügyes, áldozatát úgy érik egymás után a szerencsétlenségek, hogy az azt sem tudja, ki áll a dolog hátterében. A démon gyakran alkalmazza a bűbájt és a szerelemvarázst, így ejtve rabul áldozatát. Miután az már szinte mindenre hajlandó lenne a démonért, akkor hirtelen éles konfliktusok támadnak az áldozat szerelme és környezete között, a szerencsétlen pedig szinte biztos, hogy rosszul fog dönteni, hiszen a mágikus bűbáj erősebb a többi érzelemnél.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

Tapasztalati Szint: 1 (20 KAP)
- tapasztalati mágia 3. fok – boszorkány: 20 KAP

Mágia és különleges képességek:

I. A seyrine képes kifejleszteni magában egy, a boszorkányok mágiájára hasonlító mágiaformát, amely 20 KAP-jába kerül, ám ez nem egyfajta képzettségként működik, vagyis a démon nem képes tovább fejleszteni, szintenként manát nyerni belőle. Varázslataihoz saját testének darabjait kell manává alakítani. 1 Ép-ért 10 MP-t nyerhet ki, amit korlátlan ideig képes az aurájában tárolni, de egyszerre legfeljebb a maximális Ép-inek tízszeresét.

II. A halandó boszorkányoktól kissé eltér a varázstudománya. Először is nemcsak az Elsődleges Anyagi Sík anyagaira tud hatni, hanem a démoni síkokon lévőkre is. Éppúgy ismeri a démonok asztrális és mentális sémáit is, bár ez a tudása ritkán van segítségére, hisz varázslatai gyengék a démonok befolyásolására.

III. Démoni mivoltát kendőzendő gyakran Szépségvarázst alkalmaz magán, ami vonásait ugyan érintetlenül hagyja, de szeme színét és fogai hegyességét elleplezi. A seyrine által használt Szépségvarázs nem egészen azonos



a boszorkánynál leírtakkal. A seyrine-nek mindössze négy Mana pontba kerül a varázs, de külsejét nem képes megváltoztatni, mindössze a szemét. Ezenkívül – bár hatóideje ennek is egy nap – a démonnak állandó enyhe koncentrálásra van szüksége hogy fenntartsa a látszatot, ami leginkább a dinamikus pajzs használatához hasonlítható. Emellett nem esik nehezére beszélni, járni, lovagolni, harcolni, azonban varázslatot nem alkalmazhat, csak ha megtöri a koncentrációt. Az újabb varázslat befejeztével – ha újra koncentrál – visszanyerheti álcáját. Ezt akárhányszor megteheti, határt csak az egy nap határidő szab.

Fejlődés:

Mivel a seyrine nagyban támaszkodik mágiája védelmére más démonokkal szemben, elsősorban Ép-i és ezáltal Mana pontjai növelésére költi KAP-jait. Amennyiben az Elsődleges Anyagi Síkra kerül, igyekszik a lehető legtovább kihasználnia a helyzetet, így rejtőzés céljából néhány szociális képzettséget is elsajátít (nyelv, kultúra, stb).

Shereb – a Katona

A shereb jól megtermett, természetellenesen izmos farkasra emlékeztet. Testét dús, fekete szőrzet borítja, szemei sárga fénnyel izzanak. Négy lábon jár és félelmetes sebességgel halad, de két mellső végtagjának emberire emlékeztető ujjaival fogni is képes. Helyből 8-10 ynevi lábat is képes ugrani, nekifutásból akár ennek a dupláját is.

A démonok között leggyakrabban a közkatona szerepét tölti be – innen ered második neve. A démonidézők kedvence, hiszen az ő gondolati sémája a legalkalmasabb szolgálatok elvégézésére, mi több, könnyen meg is félemlíthető.

Ha valahogy mégis az Elsődleges Anyagi Síkra kerül és épp nem áll valaki szolgálatában, akkor általában igyekszik távol maradni a nagyobb településektől, magányos falvakra ront rá, utazókat támad meg. A különféle hegyi falvakban terjedő legendák és mesék hatalmas farkasának hátterében nem mindig a shereb áll, azonban ez feltételezhető, ha a fenevad elsőként a papot ragadja el a faluból valamelyik éjjel.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: nagyméretű
Méretkategória: 2
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

Tapasztalati Szint: 3 (115 KAP)
- méreg – 65 KAP
- méret: 50 KAP

Mágia és különleges képességek, harci taktikák:

I. A sherebek nyála 0. szintű, azonnali hatású fegyverméregnek számít, amely 2k6 Sp sebzést jelent. Ez a méreg természetesen további KAP-ok felhasználásával erősíthető, a sebzés a méreg minden 5 Ip-je után 1k6-tal nő.

II. Harc közben egyetlen fegyvere a pofájában meredező, ujjnyi agyarak alkotta dupla fogsor. Harapásának sebzése 2k6, körönként kétszer támad.

Fejlődés:

A sherebek KAP-jaikból előszeretettel növelik harcértékeiket vagy erősítik mérgüket, esetleg harapásuk sebzését növelik, vagy bőrük SFÉ-jét.

Sytix – a Pusztító

A sytix három ynevi láb magas, kétlábú, négykezű, farkasfejű, elfszabású démon. Bőre megszilárdult, zöldesszürke váladéknak hat, pofájában ujjnyi hosszú, tűhegyes fogak sorakoznak, bár ezekkel ritkán harap, inkább karjaival harcol. Kezein arasznyi, kétélű, az acélnál is keményebb pengeszerű karmok találhatók.

A démonurak és Hercegek előszeretettel foglalkoztatják mint testőrt. Ha egy magasabb rendű démon megidéztetik, általában sytixek hívásával próbálja megfélemlíteni megidézőjét. Magát a sytixet megidézni ostoba dolog, mert legtöbbször nem törődik a fenyegetésekkel és ráront az őt szólító személyre.



A sytixek, ha az Elsődleges Anyagi Síkra kerülnek, általában ösztöneikre és mohóságukra hallgatnak józan eszük helyett. Mindent megtesznek, hogy a lehető legtöbb lelket szerezzék meg maguknak, s ehhez a lehető legegyszerűbb módszert használják: gondolkodás nélkül pusztításba kezdenek, hogy aztán learathassák a felszabaduló erőket.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 2
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

Tapasztalati Szint: 5 (250 KAP)
- plusz végtag – karok: 50 KAP
- plusz sebzés +4k6: 200 KAP

Mágia, harcmodor és különleges taktikák:

I. A sytix félelmetesen gyors. Minden karjával egyszer támad körönként, ezek sebzése darabonként 2k6. Előszeretettel birkózik két karjával ellenfeleivel is, miközben másik két kezével a leszorított áldozatot marcangolja.

Fejlődés:

A sytix KAP-jaival elsősorban karmai sebzését (1k3) igyekszik növelni, valamint harcértékeit.



Wirg – az Elvetemült

A wirgek szinte minden démoni síkon megtalálhatók. A testük apró, távolról hatalmas denevérre emlékeztetnek bőrhártyás szárnyuk miatt, fejük azonban az emberét mintázza. Bőrszínük szürkészöld, homlokuk felett két apró szarvacska éktelenkedik. Súlyuk – méretükből adódóan csekély – 20 ynevi font körül lehet. Rendkívül fürgék, villámgyorsan manővereznek, repülés tekintetében nem akad párjuk. Nagy fogaik, karmaik nincsenek, azonban akadnak veszélyes fegyvereik.

Emberfelettien gonoszak, csak az okoz nekik örömet, hogy mást szenvedni látnak, a pusztítás kedvéért gonoszkodnak. Mivel a többi démon általában erősebb a wirgeknél, ezek az elvetemült szárnyas kis lények gyakran megtalálják a módját, hogy elszökhessenek az Elsődleges Anyagi Síkra és a halandókon éljék ki ártó szenvedélyeiket. Gonosz tetteikben a mentális képességeik segítik őket, mivel a wirgek jó ismerői a démoni síkok anyagi mágiájának. Legtöbbjük e tudását saját maga álcázására használja fel, de sokan közülük továbbfejlesztik tudásukat és elsajátítják az Elsődleges Anyagi Sík természeti anyag mágiáját is, amellyel már az emberekre és az állatokra is mágikus hatást gyakorolhatnak.

Gonosz tetteikkel nem mindig fizikai vagy anyagi kárt okoznak; magas intelligenciájukkal felmérik, hogyan okozhatják a legnagyobb lelki sérülést és ennek érdekében mindent elkövetnek. Általában szeretnek észrevétlenek maradni, ezt saját testük láthatatlanná tételével érik el.

A harcot, ha csak tehetik, elkerülik, de ha mégis rákényszerülnek, először varázshatalmukkal veszik fel a küzdelmet, s csak a legvégső esetben hagyatkoznak karmaik erejére.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: kicsi
Méretkategória: 1
Jellem: Káosz, Halál

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

Tapasztalati Szint: 3 (135 KAP)
- méret: -25 KAP
- plusz végtag – szárnyak: 25 KAP
- láthatatlanság – 20 font, 1 óra: 135 KAP (27 Mp)

Különleges képességek:

I. A wirgek képesek apró testüket láthatatlanná tenni egy óra hosszára. Ennek segítségével elrejtőzhetnek, vagy csapdát állíthatnak áldozataiknak.

Fejlődés:

Az erősebb wirgek gyakran alkalmazzák a természeti anyag mágiáját, sőt némely csoportjaik az idő és térmágia titkaiba is beavatást nyertek, KAP-jaikat is ennek fejlesztésére költik.

Xing – a Halálhozó

A xing büszke, a harcnak él, azt minden körülmények között keresi, el nem kerüli. Irtózik a mágiától, elpusztítani igyekszik minden megnyilvánulását. Bátor, nem fél a haláltól, csak attól, hogy mágia áldozatául esik. Makacs, önfejű, nem fogad el urat maga felett – legfeljebb szövetségeseket maga mellett.

A xing majd' két láb magas, teljesen emberi külsejű démon. Jó megjelenésű férfi arcvonásaival rendlkezik, öltözéke is ennek megfelelő, egyedül kéken izzó szemei árulkodnak nem emberi mivoltáról. Szívesen jár-kel az emberek között és folyton ellenfeleket keres; nem mindenkivel hajlandó azonban megküzdeni, csak azokkal, akiket méltó ellenfélnek tart. Csak ezeket a lelkeket emészti el, mert hitvallása szerint aki gyengéken él, az idővel maga is gyengévé válik.

A xing félelmetesen gyors és képzett harcos, vérbeli harcművész. Félhold alakú kardokat forgat, a legenda szerint tőle tanulták a slanek a fegyver használatát. Azonban ez igen komoly tévedés, mivel maguk a démonok lesték el az ellenük hadakozó emberektől a különféle technikákat azáltal, hogy a legyőzött mesterek lelkét elemésztették. Többek közt ennek is köszönhető, hogy csak méltó ellenfelekkel küzd meg, mivel folyamatosan keresi és kutatja a még tökéletesebb harci fogásokat.

Jelleme is gyűjtőszenvedélyének megfelelően hasonult áldozataiéhoz.

Általában magányos, még a hozzá hasonlók társaságát sem kedveli. Félelmetes harci technikái miatt még a démonurak és démonhercegek is rettegnek tőle, s ritkán szorítják engedelmességre őket. A xing a démoni síkok kóbor lovagja. Megidézésétől is ajánlatos tartózkodni, hisz legfeljebb ártó mágiák kilátásba helyezésével lehet megfélemlíteni, de tartsuk észben, hogy intelligens, igen könnyen átlát a szitán és nem szenvedheti, ha ellenfele blöfföl.

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Rend, halálv

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékony pszire és mágiára: 20 pont
- túlvilági lény: 20 pont

Különleges képességek:

I. A xingek alkalmazzák és ismerik a Slan út diszciplináit. Az emberi Slan kardokhoz hasonlatos fegyvereket forgatnak, azonban ezeket démoni mágia erősíti.

Fejlődés:

A xing általában nem magát alakítja át a túléléshez, sokkal inkább Tulajdonságait fejleszti és harcmodorát csiszolgatja egyre halálosabbá. KAP-jait harci képzettségekre, valamint az emberektől ellesett Slan Pszi diszciplináira költi.



Elementálok

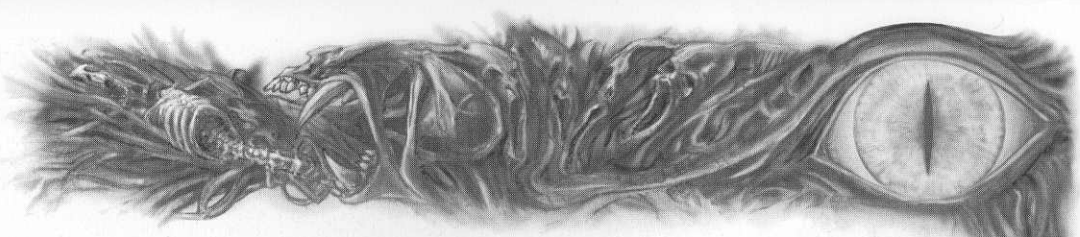
Elementáloknak nevezzük a tiszta Őselemi Síkok lakóit. Csak kivételes alkalmakkor találkozhatunk velük az Elsődleges Anyagi Síkon, amely kevert síknak számít annak ellenére, hogy Ősvízalapú. Efféle lények csakis Síkkapuk megnyitásakor, és idéző varázslatok felhasználásának eredményeképp bukkanhatnak fel, amikor lehetőség nyílik az őselemi síkok elérésére.

Az elementálok minden esetben saját őselemükből épülnek fel fizikai valójukban; azonban lelkük nem a szokványos módon alakult ki, s így a megszokott asztrál- vagy mentáltestről sem beszélhetünk. Az elementálok gondolkodása, érzelmeik általában az őket alkotó őselemet idézik, mivel esetükben a nyers, formázatlan, az elemekbe börtönzött energia árnyéka gyakorolt hatást a belső síkokra. Ez azt jelenti, hogy lelki fejlődésük anyagi eredetű, s ennek megfelelő irányú is. Az Őselemi levegő a mentáltest fejlődésének, míg az Őselemi Tűz az asztrálnak kedvez, a Föld a lassú gondolatoknak és mély érzelmeknek, míg a Víz a mozgásnak, változásnak, képzelgéseknek.

A fentiekből kiolvasható, hogy az elementálok lelke nem a szokványos módon manipulálható. Először is meg kell érteni, és meg kell ismerni egy olyan lény lelkének felépítését, akinek érzelmei és gondolatai leginkább a lényt alkotó őselemből származnak, azaz sokkal jobban kötődik a fizikai







valósághoz, mint mi, s emiatt kissé rögeszmésnek, vagy épp nehézkesnek tűnhet.

Ráadásul csakis és kizárólag az adott őselemeken át manipulálhatóak asztrálisan vagy mentálisan, tehát a tűzvarázslókon, vagy Gianag vízvarázslóin kívül csakis az istenek kegyeltjei képesek efféle mágiával hatni rájuk. Ez esetben azonban ME-jük megfelel a testüket alkotó elem aktuális Erősségének.

Testi valójuk másik hatása, hogy a velük ellentétes őselemmel manipuláló mágia sebzi őket leginkább. Az ellentétpárok: tűz–víz és levegő–föld. Mivel Ynev Elsődleges Anyagi Síkja víz alapú, lényeit leginkább az elemi tűz alapú támadások sebzik.

Az Elementálok immunisak a saját elemeiken alapuló mágiára és a nem mágikus fegyverek sem ártanak nekik, mivel csakis a mágikus mintázatukat kioltó vagy megzavaró támadások képesek megsebezni őket. Ami az abbitot és a mithrilt, vagyis a természetükből adódóan mágikus eredetű fémekből kovácsolt fegyvereket illeti: kárt tehetnek ugyan az Elementálokban, kidobott sebzésük azonban automatikusan feleződik, a lény Ép-jéből csak a csökkentett érték vonandó le. Ahhoz, hogy az elementál sebződjék, minden esetben túlütés szükséges.

Ép-ik száma minden esetben megegyezik a testükben található adott őselem E-jével.

Az elementálok saját síkjaikon jól szervezett társadalomban élnek, saját logikájuk és hierarchiájuk szerint. Ennek alapjai az ember számára teljesen ismeretlenek, de eddig túlzott érdeklődés nem is mutatkozott irányukban. Leginkább úgy képzelhetjük el – mivel az elementálok nem mások, mint az adott sík csomói, sűrűbb pontjai, amelyeknek határai nem válnak el élesen –, mintha egy ezer tudatú, mégis egy hatalmas lényről beszélnénk. Egyes, huzamosabb ideig az Elsődleges Anyagi Síkon tartózkodó elementáloktól főleg Sogron szolgáinak sikerült megtudnia, hogyan vélekednek az elementálok rólunk. Ezek a hatalmas lények a kevert elemek börtönében vergődő riadt lényeknek tartanak minket, mivel képtelenek vagyunk igazán egyesülni egymással és világunkkal, ahogy ők teszik. Szerintük pont emiatt leszünk képtelenek megismerni teljes valójában saját világmindenségünket.

Méretükre nézve az ynevi tudósfők három típusát különböztetik meg az elementáloknak: a szolgákat, akik ember nagyságúak, a harcosokat, akik nagy méretűek, és az igazán hatalmas síkurakat.

Síkurak

Az Elementálurak – akárcsak a közönséges elementálok – az Őselemi Síkok lakói. Testüket teljes egészében az adott Sík anyaga építi fel. A már ismert elementáloktól – harcosoktól és szolgáktól – elsősorban jóval magasabb intelligenciájuk különbözteti meg őket, néha kinézetük is eltérő.

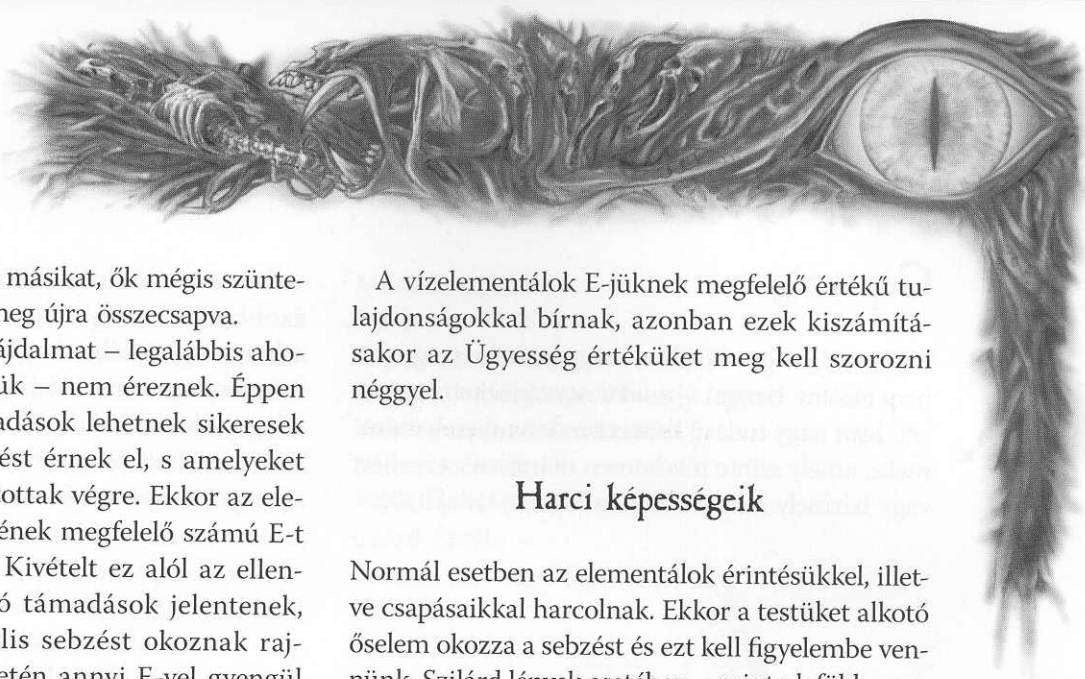
Az Elemi Síkok lakói éppúgy társadalmat alkotnak, akár az emberek, bár ez a társadalom merőben idegen az emberitől. Ennek hierarchiáját, felső rétegét alkotják az elementálurak; ők irányítják az Őselemi Síkokat, akár a démonurak a démoniakat. Hatalmuk jóval meghaladja a közönséges harcosokét és messze felülmúlja az intelligenciával sem bíró szolgákét. Közönséges elementálok egész seregének parancsolnak, akik hűen követik utasításaikat. Engedelmességgel mindössze a Sík Nagyurának tartoznak, azt azonban, hogy kit fogadnak el Nagyúrnak, már ők maguk döntik el. Hogy kik a Síkok Nagyurai, mindig titok, azt csak az elementálurak tudhatják.

Ezt persze a korábban már említett módon kell elképzelnünk, azaz egy síkúr általában egy hatalmasabb elementálharcos által magába olvasztott szolgákból jön létre, amely idővel más harcosokat nyel el és így tovább. Ez azonban nem erőszakos folyamat, természetes esemény, amely a sík egybefüggő létezőinek áramlását, tapasztalataik, tudásuk kicserélődését szolgálja. Így aztán igen ritka esemény, hogy például egy elementálokat öldöklő varázstudónak ne menjen híre a síkokon, s legközelebb ne fordulna ellene valamely, az adott elemhez tartozó elementál, ha erre lehetősége van.

Az elementálurak nem kedvelik, ha egy ember szolgálatába kényszerülnek, éppen ezért ha tehetik, megidézőjük ellen fordulnak. Egy lényeges különbséget mutatnak azonban a démoni síkok lényeihez képest: adott szavuk mindig köti őket. A törvény az őselemi síkokon olyan dolog, amit nem lehet csak úgy felrúgni, különösképp nem egy elementálúrnak. Éppen ezért a megidéző szinte mindig igyekszik alkut kötni a megidézettel.

Az alku tárgya legtöbbször az idők kezdete óta zajló háborúban való részvétel, az őselemek teremtéstől tartó, kibékíthetetlen ellentéte. Amióta az elemek léteznek – mint tudjuk, öröktől fogva –, hadban állnak egymással. Hiába isteni igazság, hogy végleg





le nem győzheti egyik a másikat, ők mégis szüntelenül viaskodnak, újra meg újra összecsapva.

Az elementállények fájdalmat – legalábbis ahogyan azt mi értelmezzük – nem éreznek. Éppen ezért csak azok a támadások lehetnek sikeresek ellenük, amelyek túlütést érnek el, s amelyeket mágikus fegyverrel hajtottak végre. Ekkor az elementállény a sebzés felének megfelelő számú E-t veszít teste anyagából. Kivételt ez alól az ellentétes őselemen alapuló támadások jelentenek, amik viszont maximális sebzést okoznak rajtuk. Minden találat esetén annyi E-vel gyengül a testüket felépítő őselem, amennyi a támadás E-je volt, míg végül teljesen el nem fogyva, az elementállény megszűnik létezni, teste eloszlik a környezetében.

Minthogy az elementállények teste nem az EAS anyagaiból épül fel, a természetes anyagok mágiája teljesen hatástalan ellenük. Az elemi mágiák esetében az ellentétes elem sebez rajtuk, míg az azonos regenerálja őket: pontosan annyit gyógyít rajtuk, amennyit másokon sebezne, vagyis minden 1 E után 1 E-t, azaz 1 Ép-t, eközben természetesen az elementál magába szippantja az adott őselemet.

Minthogy az elementálok teste anyagi, a térmágikus varázslatoknak alanyai lehetnek. Mérgek számukra nem jelentenek fenyegetést, minden formájukra immunisak.

Az elementálok képességeiről

Mint az a korábbiakból kiderül, az elementálok szinte minden tulajdonságát és képességét az adott Őselem határozza meg, amely testüket alkotja.

Minden elementál megidézésekor vagy érkezésekor ölti magára tulajdonságait. Ekkor minden értéke megfelel a testét alkotó őselem értékének, leszámítva az egyes elemek különleges hatásait.

A tűz- és légelementálok az E-jüknek megfelelő értékű tulajdonságokkal bírnak, azonban ezek kiszámításakor a Gyorsaság és Ügyesség értéküket meg kell szorozni kettővel.

A földelementálok E-jüknek megfelelő értékű tulajdonságokkal bírnak, azonban ezek kiszámításakor az Erő értéküket meg kell szorozni néggyel.

A vízelementálok E-jüknek megfelelő értékű tulajdonságokkal bírnak, azonban ezek kiszámításakor az Ügyesség értéküket meg kell szorozni néggyel.

Harci képességeik

Normál esetben az elementálok érintésükkel, illetve csapásaikkal harcolnak. Ekkor a testüket alkotó őselem okozza a sebzést és ezt kell figyelembe vennünk. Szilárd lények esetében – mint pl. föld- vagy vízelementálok – a méretükből és Erő tulajdonságukból származó sebzés a mérvadó.

A hatalmasabb lények a testüket alkotó mágia szövedékét is megbontják néha, hogy különféle mozaikokat idézzenek meg. Mivel az elementálok teljesen urai testüknek, így külön erők ráfordítása nélkül, csupán a megidézendő őselemet kell levonniuk a testüket alkotó E-k számából, hogy bármiféle varázslói mozaikmágia, azon belül is az őselemi mágia tárgykörébe tartozó mozaikot megidézzenek. Ez esetben az őselemi mágia képzettségben az elemi lény 5. fokon képzettnek számít.

Különlegesség, hogy az elementálok nemcsak ezeket a fogásokat ismerik, a tűzelementálok a tűzvarázslói mágiát is alkalmazzák – a varázslat minden egyes E-jéért ez esetben is 1 E-t kell feláldozniuk testükből. A vízelementálok a gianagi vízvarázslók praktikáit alkalmazzák. A föld- és légelementálok efféle plusz képességeiről egyenlőre nem tudunk.

Az elementálok típusai

A **szolgák** méretüket tekintve *közepes* lényeknek minősülnek, a testüket alkotó Őselem E-je 10.
A **harcosok** méretüket tekintve *nagy* lényeknek minősülnek, a testüket alkotó Őselem E-je 20.
A **síkurak** méretüket tekintve *óriás* lényeknek minősülnek, a testüket alkotó Őselem E-je 30.

Természetesen a méretből adódó módosítók ez esetben is érvényesek.

Gépszolga

A gépszolga egyedülálló a maga nemében, ugyanis nem élőlény, hanem – mint a neve is sejteti – gépezet. Igen nagy tudású kahrei mesteremberek műremeke, amely szinte tökéletesen utánozza az embert vagy bármely más élőlényt, amilyenné alakítják.



Kinézetét tekintve általában embert formáz, azonban a hasonlóság meglehetősen felszínes: a lénynek két lába, két keze és egy feje van, ez minden, amiben valódi emberre mlékeztet. Bőre, vagy hasonló bevonata egyáltalán nincsen, a testét működtető ezernyi fogaskereket és mechanizmust szegecselt fa- és fémlapok takarják. Ez a fedés sem tökéletes, az illesztéseknél itt-ott kikandikálnak a belső szerkezetek. Általában egy szokatlan formájú lovagi teljes vérthez hasonlít, ami azonban képes saját magától mozogni. Egyes helyeken számoltak már be olyan kísérletező kedvű alkimistákról is, akik az efféle mesteremberekkel összeállva, egy „igazi", hús-vér gépszolgát készítettek.

A gépszolga olyan fokú jártasságot igényel a mechanikában és a szerkezetek tanaiban, amilyet csak nagyon kevesek mondhatnak magukénak. Ez az oka, hogy bár számtalan előnye van egy ilyen szerkezetnek, mégis kevés készült belőle az ismert történelem folyamán. Nem elég, hogy készítője mestere a gépeknek, olyan varázsló segítségére is szüksége van, aki a rúnamágiában és mentalizmusban (egyfajta elmét kell kreálni) is igen jártas – csak együtt tudják megalkotni ezt a páratlan műremeket.

Minthogy csak néhányan képesek elkészíteni, és akkor is rengeteg időt vesz igénybe, egy ilyen szolga értéke aranyban szinte ki sem fejezhető. Nagyon kevesen engedhetik meg maguknak, hogy a nagyhírű Kahre e műremekét birtokolják. Haszna sem jelentős, mivel mágiával – főleg nekromanciával – nála jóval erősebb, ellenállóbb és megbízhatóbb szolgára tehet szert a gazdag vásárló, ráadásul egy nekromanta szolgálatai – ha nem is olcsók – meg sem közelítik egy gépszolga árát.

Hogy mégis létezik néhány példány belőlük Yneven, annak az a magyarázata, hogy mindig akadnak különc gazdagok, akik vagy nagyon idegenkednek a nekromanciától, vagy egyszerűen csak hatalmuk demonstrálásaképp rendelnek maguknak egyet-egyet. Enoszuke császárának például birtokában van egy darab, amely kizárólag az udvari nép szórakoztatását szolgálja; néha tehetős dzsad emírek készíttetnek maguknak, de volt már példa arra is, hogy Shadon nemesei rendeltek belőle, úgymond „harci képességeinek felmérése" céljából.

A gépszolga felettébb hasznos társ. Képes küzdeni, beszélni, és bármely egyszerűbb parancsot végrehajtani. Gondolkodni, ahogy azt az emberek teszik, nem képes. Lelke nincs, van ugyan minimális tudata, de az alkotó jeleknek köszönhetően ez nem befolyásolható, csak elpusztítható – a jelek eltörlésével. Éppen ezért az asztrál- vagy mentáltestre ható mágiák semmilyen hatással nincsenek rá. Anyagi mágiával fokozottan sebezhető, készítői ezt általában Mágikus Aura varázsjellel kompenzálják. Mivel nem élőlény, a mérgekre teljesen immunis, ezenkívül semmilyen varázslat sem érvényesül rá, ami amúgy élőlényekre hat. Ugyanebből következően fájdalmat sosem érez, tehát ahhoz, hogy valaki sikerrel harcoljon ellene, nem elég eltalálnia, túl is kell ütnie. Minthogy készítői gyakran használják harci technikák gyakorlására, a külső burkolatot nemcsak kinézetében, de felépítésében is hasonlatossá tették a lovagi teljes vértezethez.

Mivel a gépszolga nem élőlény, csak tárgy – még ha felettébb bonyolult is –, esetében nem beszélhetünk életerő pontokról. A fent megadott érték inkább STP-nek felel meg. A különböző behatásokra fémként reagál, mivel a legtöbb alkatrésze fémből készült. Az erre vonatkozó szabályokat lásd az Új Törvénykönyv 215. oldalán.

Bár lelke nincsen, egyfajta értelemmel mégis rendelkezik, képessé teszi az alapvető beszélgetésre, valamint nem túl bonyolult parancsok elvégzésére.

A kalandozók számára ritkán ellenfél, annál gyakrabban egy-egy küldetés célja, hiszen értéke csillagászati.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű

Méretkategória: 1
Sebesség: 75 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 30
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 90
Célzó Érték: –
Sebzés: 3k6 vagy fegyver szerint
STP: 100
Asztrál ME: –
Mentál ME: –
Od: –
Jellem: –

Erő:	20	**Karizma:**	0
Gyorsaság:	15	**Intelligencia:**	8
Ügyesség:	15	**Akaraterő:**	0
Állóképesség:	0	**Asztrál:**	0
Egészség:	0	**Érzékelés:**	15

Kategória: 3 (30 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 0 pont
- plusz védelem – SFÉ 10: 30 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Csupa fémből álló teste remekül védi a szerkezet érzékenyebb részeit, burkolatának SFÉ-je 10.

Természetesen a gépszolga pontos értékeinek meghatározása minden esetben a KM jogköre, hisz az adott alkotás akár több végtaggal, vagy az emberitől teljesen idegen felépítéssel is bírhat. Legendák szólnak gépekből alkotott vadasparkokról is, illetve furcsa, fogaskerekek mozgatta házikedvencekről.

Végezetül fontos leszögeznünk, hogy a gépszolgák képtelenek a fejlődésre, s emlékezetük is általában egyetlen parancs teljesítéséig tart ki. Ennek megfelelően képzettségeket nem tanulhatnak és szintet sem léphetnek, minden képességük pusztán tulajdonságaikból eredeztethető, azonban azt is fontos megjegyeznünk, hogy csak tudattal bírnak, így Akaraterejük vagy Asztráljuk, illetve Karizmájuk sincs, minden esetben 8-as Intelligenciával bírnak.

Isteni küldöttek

A külső vagy isteni síkok lényei minden esetben valamely felsőbb lény, istenség parancsára, az ő akaratából vagy engedélyével léphetnek Satralis Elsődleges Anyagi Síkjára.

A legtöbb istenség az ilyen lényeket a saját isteni hierarchiájából emeli ki, s küldi el hű szolgája, népe megsegítésére. Más istenségeknél ezek az angyalok vagy közbenjárók, korábban élt s mostanra istenük oldalára megtért személyek, a hit híres harcosai, vagy szentjei. Sőt, olyan istenség is akad, amely a síkján élő más teremtményeket kér fel a közbeavatkozásra.

A három küldött megjelenését azonban egyértelműen kétfelé választhatjuk. Léteznek a hívők lelki erejéből, a vallás és a hit által formált erőkből alkotott teremtmények, illetve lehetnek valós lények.

Ugyanis, ha a hit formálta meg és a segélyt kérő fohászára öltött alakot a lelki energia, akkor manifesztálódott küldöttről beszélünk, míg más esetekben csupán megidézett küldöttről van szó.

A manifesztált küldött minden esetben megszabott energiákkal bír, ez alkotja létezését, s ebből képes istene fohászait is megidézni. Tehát fohászainak felhangzása közben fogy, lassan gyöngül az életereje is, azonban végleg legyőzni nem lehet, mivel a halálos csapás nyomán pusztán végleg szétfoszlik mágikus energiaként. Ilyen lényre a legjobb példa Domvik bármelyik angyala.

A megidézett küldött azonban önállóan is létező lény, még akkor is, ha mondjuk ehhez az adott istennek fel kellett támasztania egy rég elhunyt papot vagy paplovagot. Ilyesféle szolgákat küld hívei megsegítésére Ranagol.

Az isteni küldöttek minden esetben legalább 10. Lényalkotó kategóriába eső teremtmények, esetükben a pontos értéket meghatározni felesleges. Egy istenség úgy alakítja szolgáit, ahogy neki tetszik. Az adott küldöttek Tp-é értékét minden esetben a KM-nek kell megállapítania.

Küldöttek – Ranagol

Ranagol démonlovagjai külsőre nem sokban különböznek egymástól, ám harci képességeik közel sem azonosak. Ranagol papjai hívhatják őket a Küldött Megidézése nevű fohásszal.

Három fajtájuk van:
Raquan, Damquuis és Arhquuis.

Mindegyikük három méter magas, fejük leírhatatlan rémálom. Testüket páncél fedi, amely egyesek szerint nem egyéb saját elszarusodott bőrüknél. Tény, hogy ez helyenként mintha szőrös lenne, s hogy semmiféle ismert páncéltípusra nem hasonlít – és vajon akad-e olyan páncél a nap alatt, amely ormótlansága dacára ily híven követi gazdája minden mozdulatát?

Ranagol démonlovagjai minden esetben megjelennek a pap hívására, ha a varázslatot végrehajtják, de készüljön fel rá mindenki, aki szólítja őket, hogy ha Ranagol (a KM) úgy ítéli meg, hogy a hívás nem volt indokolt, a megjelenő lény a pap fejével tér vissza otthonába.

Ranagol démonlovagjai nem képesek varázsolni, sőt fohászokat sem tudnak megidézni – ez a bizonyíték idegen származásukra, s hogy csak behódoltak Ranagolnak –, de hihetetlen módon ellenállnak minden varázslatnak. A lovagok mindegyik fajtájának bizonyos esélye van arra, hogy a körülöttük lévő három láb átmérőjű körben aktiválódó varázslatokat kioltja, a működő varázsjeleket és bélyegeket megszünteti.

Ez alól a varázstárgyak és varázsitalok sem jelentenek kivételt. Ezeket nem semmisíti meg a lénynek ezen aurája, de amíg azok a területén vannak, nem képesek semmiféle hatást kifejteni. A százalékos esélyek a következőképp néznek ki:

Küldött	Esély
Raquan	60%
Damquuis	70%
Arhquuis	80%

Fegyverként kétkezes csatabárdot forgatnak; ennek értékei lásd lent.

A másik borzalmas képességük a Félelem aura, melyet gerjesztenek. Megjelenésük 60 E-s Félelem mozaiknak felel meg száz láb sugarú körön belül, mely hatás természetesen csak a nem ranagolitákra vonatkozik.

Ordításuk megfelel a bárdok Hangorkán nevű varázslatának, amelyet 20 E-vel képesek megidézni, akár minden körben.

Hatástalan rájuk az asztrál-, mentál- és a fénymágia is. Szárnyuk nincs, de képesek repülni.





Raquan

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: nagy
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Méretkategória: 2 vagy fegyver szerint
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 50
Támadó Érték: 100
Védő Érték: 150
Célzó Érték: 40
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
SFÉ: 10
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: 160
Asztrál ME: egyenlő Ép-i számával + 30 E a Hit jelentette védelem
Mentál ME: egyenlő Ép-i számával + 30 E a Hit jelentette védelem
Jellem: Halál
Tp: 10 000

Tulajdonságai egységesen 20-nak minősülnek, kivéve Erő, Állóképesség, Egészség értéküket, mert az a méret módosító miatt 40-es.

Damquuis

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: nagy
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Méretkategória: 2 vagy fegyver szerint
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 70
Támadó Érték: 130
Védő Érték: 190
Célzó Érték: 40
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
SFÉ: 10
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: 160
Asztrál ME: egyenlő Ép-i számával + 30 E a Hit jelentette védelem
Mentál ME: egyenlő Ép-i számával + 30 E a Hit jelentette védelem
Jellem: Halál
Tp: 15 000

Tulajdonságai egységesen 20-nak minősülnek, kivéve Erő, Állóképesség, Egészség értéküket, mert az a méret módosító miatt 40-es.

Arhquuis

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: nagy
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Méretkategória: 2 vagy fegyver szerint
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 80
Támadó Érték: 150
Védő Érték: 220
Célzó Érték: 40
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
SFÉ: 10
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: 160
Asztrál ME: egyenlő Ép-i számával + 30 E a Hit jelentette védelem
Mentál ME: egyenlő Ép-i számával + 30 E a Hit jelentette védelem
Jellem: Halál
Tp: 20 000

Tulajdonságai egységesen 20-nak minősülnek, kivéve Erő, Állóképesség, Egészség értéküket, mert az a méret módosító miatt 40-es.

Név	Időigény	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár	Lefegyv.	Fegyvert.	Átüt.	STP
Kétkezes csatabárd	10	10k6	0	20	10	10	2a	nem	igen	igen	nem törhető

*A fegyver a *nagy* méretmódosító miatt a 8. méretkategóriába tartozik.

Küldöttek – Domvik

Domvik nem aktív, létező istenség, legalábbis néhány shadoni egyháztudós azt állítja, hogy az Egyetlen már nagyon régen nem nyilvánult meg, hogy az isteni energiákat a hívek sokasága formálja, alakítja a nekik tetsző módon. Ez lehet annak a jelenségnek az indoka is, hogy minden esetben, amikor leírták Domvik valamely angyalának érkeztét, mindig hófehér, mithrill teljes, vagy félvértezetben emlékeztek meg róluk. Pontosan olyan megjelenéssel, ahogy egy zárdában nevelkedett leány, vagy egy egyszerűbb shadoni elképzeli istene angyalait. Miközben a paplovagrend nem is az Egyetlen szorgalmazására, hanem az egyháza indíttatására alakult ki, az istenség mégis pont ezeket e lovagokat választotta, hogy formát adjon szolgáinak. Kevéssé hihető ez, azonban a másik feltételezésért máglyahalál vár az eretnekre.

Domvik küldöttei csak a KM által megítélt helyzetben jelenhetnek meg a hívek és a pap segítségére, ha az ügyük az egyház számára is rendkívüli fontossággal bír. Az Egyetlen felszentelt papjai nem is képesek saját maguktól e lények megidézésére, így minden efféle lény megjelenése az isten személyes figyelmét jelenti is egyben. Aki tehát egy ilyen angyal segítségében részesült, biztos lehet abban, hogy az egyházon belül élő szentként fogják tisztelni és különleges rangot ad neki Domvik személyes jóindulatának záloga.

Az angyalok minden tulajdonsága 20. Tudatalatti Mágiaellenállásuk, Ép-ik száma mindig megfelel az általuk aktuálisan birtokolt Kegy pontok számával. Csak túlütéssel sebezhetők.

Pszivel nem rendelkeznek, ellenben a papi mágia fohászait maguk is megidézhetik Kegy pontjaikból az Élet, Lélek, Természet szférákból.

Domvik angyalainak megjelenése a hívekben leírhatatlan euforikus érzést kelt. Magas, de nem emberfeletti termetű, szép férfi, feje fölött glóriát visel. Feltűnését vakító villanás kíséri, mindig a fényből lép elő, megjelenése egy 25 E-s Isteni Áldást aktivál, mely, amíg jelen van, száz láb sugarú körben fejti ki hatását.

Fehér félvértet visel, amely természetesen ereklye, és 0-s MGT mellett 9-es SFÉ-vel bír, köpenye szintén ereklye, amely fejét és nyakát óvja 5-ös SFÉ-vel. Bal karján címeres pajzsot visel, jobbjába fogott szentelt lovagkarddal ritkítja Domvik ellenségeit – persze, csak ha más eszköz nem áll rendelkezésére.

Száz lábnyi aurájában az első négy necrográfiai osztályba tartozó minden élőholt azonnal megsemmisül. Domvik angyalai az átkokra teljesen immunisak.

Az angyalok, bár szárnyuk nincs, mégis nagy sebességgel képesek repülni.

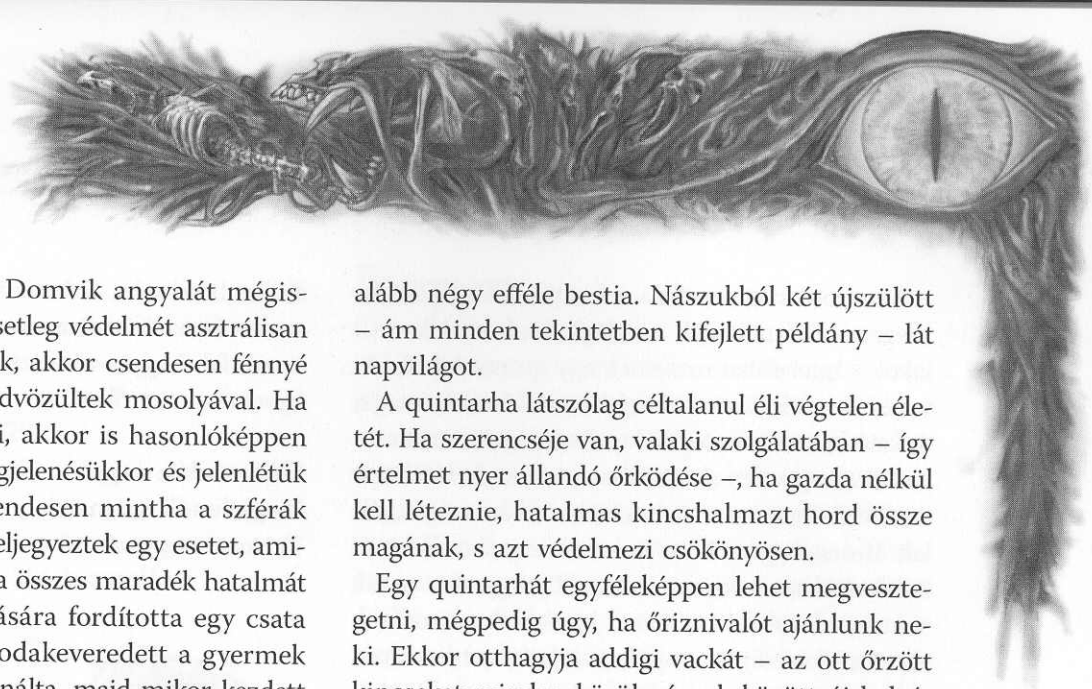
Domvik angyalai

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Méretkategória: 2 vagy fegyver szerint
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 70
Támadó Érték: 130
Védő Érték: 180
Célzó Érték: 40
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
SFÉ: 9
Kegy pontok: lásd a leírást!
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: 160
Asztrál ME: egyenlő Kegy pontjai számával + 30 E a Hit jelentette védelem
Mentál ME: egyenlő Kegy pontjai + 30 E a Hit jelentette védelem
Jellem: Élet
Tp: lásd a leírást!

Domvik angyallovagjai, a Fehér Angyal, a Kerub és az Arkangyal csupán az általuk befogadott isteni energiában, azaz Kegy pontjaik számában térnek el.

- ***A Fehér angyal*** 100 Kegy ponttal bír, Tp értéke: 10 000
- ***A Kerub*** 150 Kegy ponttal bír, Tp értéke: 15 000
- ***Az Arkangyal*** 200 Kegy ponttal bír, Tp értéke: 20 000





Abban az esetben, ha Domvik angyalát mégis csak legyőznék, vagy esetleg védelmét asztrálisan vagy mentálisan átütnék, akkor csendesen fénnyé foszlik szét arcán az üdvözültek mosolyával. Ha elfogynak Kegy pontjai, akkor is hasonlóképpen tűnik el csendesen. Megjelenésükkor és jelenlétük alatt folyamatosan, csendesen mintha a szférák zenéje szólna. Egyszer feljegyeztek egy esetet, amikor Domvik egy angyala összes maradék hatalmát egy kisfiú meggyógyítására fordította egy csata után, ahová valahogy odakeveredett a gyermek is. Összes erejét felhasználta, majd mikor kezdett csendesen kifakulni, arra még volt ereje, hogy elmondja, sajnálja, amiért nem láthatta meg a napfelkeltét a borzalmas éjjeli öldöklés után, mert oly régen nem volt része ilyesmiben. A gyermek anyja ekkor fohászkodni kezdett az Egyetlenhez, hogy engedje egy kicsit még velük maradni az angyalt. Az ima meghallgatásra talált, s mi talán két fontos bölcsességgel is gazdagabbak lettünk.

A fentiek alapján elképzelhető, hogy Domvik angyallovagjai mégsem csupán, egyszerűen a hit erejének manifesztációi, illetve, hogy a Hit ereje segítheti a lovagot, s akár még erőt is adhat neki. Hasonlóképp, ahogy az egyedi Kegy pontok megszerzéséről esik szó az Új Törvénykönyv 255. oldalán.

Quintarha

A quintarha mágikus úton kitenyésztett őrzőlény, a káosz korából – a Hatodkorból – való. Állítólag Dawa őrült máguskirályának parancsára teremtették őket, s azóta elszaporodtak Ynev legkülönbözőbb tájain.

A quintarha csupa tüske, hüllőszerű, két és fél méternél hosszabb, majd' kétmázsás szörnyeteg. Kiválóan beszél kyrül, de megérti a közös nyelvet is. Tenyésztésének köszönhetően teljesen immunis mindenfajta mentális és asztrális varázslatra, valamint a pszire és a mérgekre is. Ezüstszínű bőrét mélykék háromszögek díszítik, s ez az irha nemcsak esztétikus látvány, hanem kemény páncélzat is.

Táplálékra nem szorul, természetes körülmények között nem hal meg, igaz, nem is szaporodik. Ahhoz, hogy új quintarha születhessék, különleges égi együttállás szükségeltetik és legalább négy efféle bestia. Nászukból két újszülött – ám minden tekintetben kifejlett példány – lát napvilágot.

A quintarha látszólag céltalanul éli végtelen életét. Ha szerencséje van, valaki szolgálatában – így értelmet nyer állandó őrködése –, ha gazda nélkül kell léteznie, hatalmas kincshalmazt hord össze magának, s azt védelmezi csökönyösen.

Egy quintarhát egyféleképpen lehet megvesztegetni, mégpedig úgy, ha őriznivalót ajánlunk neki. Ekkor otthagyja addigi vackát – az ott őrzött kincseket minden körülmények között új helyére szállítja – és engedelmesen követi új gazdáját. Amennyiben az ígéret talminak bizonyulna, úgy a szörnyeteg tombolni kezd, s a csaló igencsak jól teszi, ha számtalan fegyveressel vagy egy szélnél is sebesebb lóval rendelkezik. A gond ott kezdődik, hogy az évezredek múlása némiképp eltorzította a lény logikus gondolkodó képességét, s még magának a választott gazdájának sem hajlandó engedelmeskedni a kincsek dolgában. Hiába fenyegetik, könyörögnek neki: egyetlen rézpetákot sem hajlandó kiadni őrzött drágaságai közül. Miután Intelligenciája kimagasló, a turpisságokat, a megtévesztésére tett kísérleteket azonnal észreveszi, s akkor dühöngeni kezd – mindenkire, még gazdájára is rátámad, hogy elpusztítsa.

Ezek után persze felmerül a kérdés, mire is jó egy quintarha. Elmondható, hogy majdnem semmire – amit rábíztak, az holt tőke –, ám minden érték kiváló ismerője, így szívesen beszélget ékszerekről, díszfegyverekről, drágakövekről vagy bármi egyéb értékes holmiról, s gyakorta pontosabb becsléssel szolgál, mint bármely ynevi bankár.

A quintarha békés jószág, egészen addig, amíg nem próbálják meg tőle elragadni a rábízott – esetleg saját gyűjtésű – kincseket. Tudására és hozzáértésére igencsak büszke, így képességei megkérdőjelezésével könnyű kihozni a sodrából, s akkor félelmet nem ismerő ellenféllé válik.

A quintarha két mellső lábával támad, azután harap. Ha a támadó elpusztul, a quintarha megfosztja minden drágaságától, ám a holttesttel mit sem törődik tovább – elvégre nem jelent további fenyegetést számára.

Mondják, egyes gazdagabb északi bankházak alaptőkéjük őrzését quintarhákra bízzák, s ez igencsak megnöveli a bank ázsióját a befektetők szemében.

Az erioni számvevők – a kontinens legszárnyaszegettebb fantáziájú, ám legkülönb emlékezetű lakói – legendákat mesélnek egy quintarháról, aki valamikor a hetedkor derekán önállósította magát és sajátos tevékenységbe kezdett; a szóbeszéd szerint ő az egyetlen a fajtájából, aki megbarátkozott a tőke fialtatásának gondolatával: kezességet vállalt átmeneti pénzzavarba került kereskedőkért és befektetőkért. Kincstárából eddig egyetlen peták sem vándorolt ki, az ynevi bankárok, uzsorások azonban készségesen nyújtanak kölcsönt azoknak, akiket bizalmára érdemesít – annál is inkább, hiszen a fáma szerint a rossz adósokat személyesen keresi fel, hogy a törlesztési fegyelem szentségére figyelmeztesse őket...

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: nagyméretű



Méretkategória: 2
Sebesség: 65 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 58
Védő Érték: 86
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k6 karmolás / 2k6 karmolás
Életerő pontok: 24
Fájdalomtűrés pontok: 37
Asztrál ME: 12
Mentál ME: 13
Od: –
Jellem: Halál, Rend

Kategória: 8 (80 pont)
- méret: 10 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz védelem – SFÉ 4: 12 pont
- méreg: 23 pont
- plusz méregadag: 5 pont

Erő:	32	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	13	**Intelligencia:**	18
Ügyesség:	13	**Akaraterő:**	13
Állóképesség:	24	**Asztrál:**	12
Egészség:	24	**Érzékelés:**	16

Mágia és különleges képességek:

I. Különlegesen kemény bőre miatt a quintarha 6-os SFÉ-vel bír.

II. Mivel mágikus teremtmény, anyagcseréje sincs, így mérgekre teljesen immunis.

III. Karmai mérgezettek, ez egy 4. szintű fegyvermérég, amely sikertelen Egészségpróba esetén 1k6 körön belül ájulást okoz, amelyből az áldozatot 1k6×10 percig képtelenség felébreszteni. Szerencsésebb esetben a méreg csupán enyhe görcsöket okoz.

Fejlődés:

A quintarha igen érdeklődő és okos lény, s remekül ért az Értékbecsléshez, ebből kifolyólag számos kultúra szokásaiban, legendáiban ismerős. Persze kincsei védelmét sem hanyagolja el, így harcértékeit is fejleszti.

Sanquora

A Kráni-hegység keleti lejtőin, a búskomor erdőségek rejtekében különös sziklavárosok állnak. Még az érintett városállamok vezetői közül is csupán a legfontosabbak és legnagyobb hatalommal bírók tudják, hogy kik is lakják ezeket a nehezen megközelíthető, már-már fellegvár szerű településeket. Egy különös faj, a sanquora lelt itt otthonra több évszázados vándorlás után. Ezek a nagymacskák könnyedségével és eleganciájával mozgó és ölő éjfekete bőrű humanoidok a Godon és a Krán közt dúló hosszú háború alatt jelentek meg a kontinensen. Eredetük kérdésében számos, több-kevesebb igazsággal bíró elmélet született. A leghelytállóbbnak talán az a teória tetszik, amely szerint a sanquorákat kráni mágusok alkották meg, azzal a céllal, hogy még félelmetesebbé tegyék a birodalom fejvadász különítményeit. A feladat végrehajtása sikerült, a végeredmény mégsem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A mágikus képességekkel bíró humanoidokból ugyanis hiányzik minden hajlandóság a csoportban működésre, képtelenek voltak beilleszkedni abba a tökéletesen felépített rendszerbe, amelynek részei kellettek volna, hogy legyenek. Élvezték a pusztítást, de nem fogadták el mások irányítását. Kiemelkedő képességeik ellenére küldetések tucatjait hiúsították meg fegyelmezetlenségükkel, így – mivel teljességgel haszontalannak bizonyultak – pusztulniuk kellett.

A szerencsésebbek – és minden bizonnyal az élesebb eszűek – elmenekültek a hegyláncok övezte birodalomból, de néhányan maradtak. Először igyekeztek minél messzebb kerülni az őket megalkotóktól, s a háborúk dúlta kontinens tökéletes feltételeket teremtett a fennmaradásukhoz. Egy évszázad vándorlás után – mikor Kránban már a hírük is elenyészett – végül a ranagolita városállamok területén leltek otthonra, a néptelen erdőségekben.

Ennek köszönhetőek azok az egyedülálló sziklaerődítmények is, amelyek lapos építésükkel, föld alatt futó folyosóikkal és különös csapdarendszereikkel otthonukként szolgálnak.

A sanquorák, mióta elhagyták Kránt, ugyanannak a mesterségnek hódolnak: fejvadászok, zsoldosok, elit testőrök – igény szerint. Kizárólag magányosan tevékenykednek, még fajtársaikkal sem képesek együttdolgozni. Mégis ütőképesek,



félelmetes ellenfelek lehetnek, annak ellenére, hogy nem vehetik fel a versenyt a szervezett fejvadász különítményekkel sem. Ennek oka az is, hogy sokkal inkább veleszületett képességeikre építenek, mintsem az adottságaik fejlesztésének szánják az időt. Híján vannak a tökéletességre való törekvésnek. Azonban még így is kiemelkedő képességű kardforgatók, ki tudj amire lennének képesek évtizedes gyakorlás és tanulás után.

Az átlagos sanquora viszonylag magas, teste szinte légiesen könnyűnek tűnik, melyet mozgásának könnyedsége is kiemel. Kiválóan képesek lopakodni és az árnyékban rejtőzködni, észrevétlenül megközelíteni az ellenfelet – mégis ritkán szorulnak ezen képességeik használatára. A kráni mágia, mely átitatja a testüket, lehetővé teszi számukra a villámgyors teleportációt.

Leginkább a könnyen forgatható, gyors fegyvereket szeretik, távoli ellenfelek ellen a könnyű vagy kézi nyílpuskáikat használják, közelharcban pedig ívelt pengéjű tőrt, rövidkardot, esetleg handzsárt.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Tapasztalati Szint: 1
Jellem: Káosz

Kategória: 8 (80 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- veleszületett mágikus tulajdonság: 10 pont
- teleport – 90 font, 1 E: 30 pont
- manaregeneráció: 10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A sanquora képes a látótávolságon belül bárhová teleportálni, ahová közvetlen rálátása van. A varázslat egyetlen szegmens alatt létrejön.

II. E lény, mivel az emberekéhez nagyon hasonló mentális és asztrális felépítéssel rendelkezik, képes a pszit is elsajátítani.

Fejlődés:

A sanquorák épp annyira különbözőek és sokfélék lehetnek, ahogyan az emberek is. Éppen ezért értékeik közt nem teszünk különbséget, kidolgozásukat a mesélőkre bízzuk. E lények közt éppúgy előfordulhatnak harcosok, fejvadászok, ahogyan tolvajok vagy testőrök is. Képzettségeik szerteágazók, de elsősorban a harci és alvilági képzettségeket részesítik előnyben. Annak eldöntése, hogy a kalandozók épp mifélékkel futottak össze, mindig a KM joga.

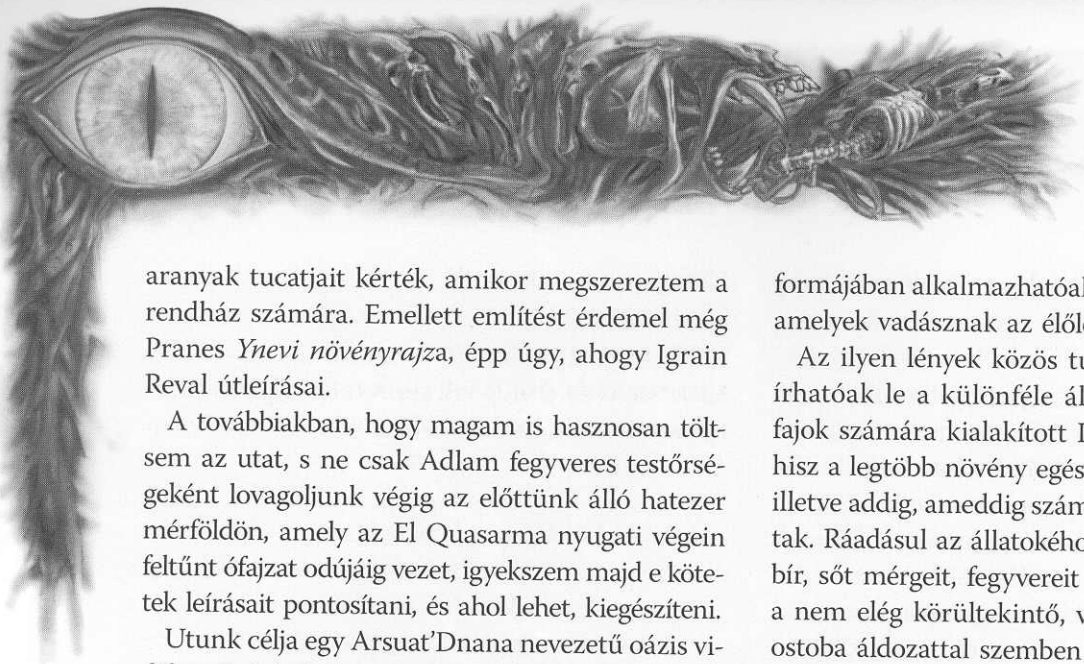
Növények

Lejegyzetett Krad akaratából
az Égi fény 3752. esztendejében
a Fogadalmak havának utolsó 20. napján.

Még az indulás előtt, Erionban vetem papírra ezeket a sorokat. Garath, aki elvállalta, hogy a délre vezető út alatt is elkísér, már odalent, az udvaron várakozik rám, s épp a lányomat tanítja lovagolni. Még csak alig tízéves, de már most tudja, hogyan kell az ujja köré csavarni a férfiakat. Innen az ablakból is látom, ahogy mosolyog és megesketi Garath-t, hogy vigyáz rám, és nem hagyja, hogy hősködjek. Szavát veszi a marcona lovagnak, és egy igazi úri hölgy pillantásával fúrja tekintetét a lovagéba, hogy amaz emlékezzék ígéretére.

Jómagam még pár sorban igyekszem számba venni a készleteket, az Ordanban beszerzendő dolgok listáját, és minden más egyebet, amit ilyenkor kell.

Az imént épp a könyveket válogattam szét, és pár kötetet a két utazóládám egyikébe zsúfoltam. Igaz, sok mindent nem vihetek magammal, hisz a sivatagban még az az egy vezeték ló is luxusnak számít a víz miatt, amit megiszik, azonban ezek a művek életet menthetnek. Itt van mindjárt Roxund Homoki históriájának egy hiányos kivonata, amelynek megszaggatott eredetijéért is



aranyak tucatjait kérték, amikor megszereztem a rendház számára. Emellett említést érdemel még Pranes *Ynevi növényrajza*, épp úgy, ahogy Igrain Reval útleírásai.

A továbbiakban, hogy magam is hasznosan töltsem az utat, s ne csak Adlam fegyveres testőrségeként lovagoljunk végig az előttünk álló hatezer mérföldön, amely az El Quasarma nyugati végein feltűnt ófajzat odújáig vezet, igyekszem majd e kötetek leírásait pontosítani, és ahol lehet, kiegészíteni.

Utunk célja egy Arsuat'Dnana nevezetű oázis vidéke, ahol Adlam az utolsó jelek és képrejtvények megfejtését reméli az ott élő ősi szörnyetegtől. Ez az aquirféle fajtája más tagjaival ellentétben úgy fest, valamiért hajlandó alkudozni a számára csekélyebb fajokkal – például az emberekkel –, ha van valaki oly botor, hogy felkeresi menedékén. Azt még nem tudjuk, hogy ez a fajzat milyen árat kér a tudásért cserébe, s a korábbiak fényében nem is akarom Adlamot szóra bírni. Ő hordozza az eljövendő súlyát, s én majd csupán akkor megyek át azokon a bizonyos hidakon, ha odaértünk. Nem hiszem, hogy volna elég erőm tudni előre, hogy bármelyikünket is a biztos halálba vezetem minden remény nélkül.

Krad fénye óvja enyéim, amíg messze járok, és Ő vezessen vissza hozzájuk.

Ynev füvei, fái

„...Ynev veszedelmes növényei nagyobb részt önmagukban ártalmatlanok, s csupán a megfelelő, értő felhasználás, vagy épp a szerencsétlen véletlen teheti őket áfiummá. Természetesen léteznek olyan fű- és fafélék, amelyek nemcsak valamely hatásukban veszélyesek, hanem egyenesen életciklusukhoz tartozik más lények elpusztítása, hogy ekképp szerezzék meg életerejüket, vagy valamely számukra szükséges anyagot testükből. Ez utóbbiakat vadászó növényeknek nevezem..."

Darem Pranes: *Ynev növényrajza*

A különféle, Yneven tenyésző növények közt akad veszedelmes és egészen jóindulatú is. Némelyiket megeszik az emberek, vagy épp ruhákat szőnek, fonnak anyagukból, esetleg bútoraikhoz használják fel ezeket. Egyes fajok azonban inkább áfiumok formájában alkalmazhatóak, de vannak olyanok is, amelyek vadásznak az élőlényekre.

Az ilyen lények közös tulajdonsága, hogy nem írhatóak le a különféle állatok, illetve értelmes fajok számára kialakított Lényalkotó rendszerrel, hisz a legtöbb növény egészen haláláig növekszik, illetve addig, ameddig számára a lehetőségek adottak. Ráadásul az állatokéhoz hasonló lélekkel sem bír, sőt mérgeit, fegyvereit is leginkább passzívan a nem elég körültekintő, vagy esetleg egyenesen ostoba áldozattal szemben alkalmazhatja csupán. Ennek megfelelően a növények megismerése, vagy elpusztítása sem jelent annyi Tapasztalati pontot, mint mondjuk egy hasonló méreggel rendelkező kígyó legyőzése, befogása.

A legtöbb növény megismeréséért nem jár Tp, s csakis a veszedelmesebb, vagy különösebb fajok esetében kell a KM-nek Tp-vel jutalmazni az ilyesfajta lényekkel megesett kalandokat. Azonban semmiféle esetben sem adható 200 Tp-nél több egyetlen növény megismeréséért és legyőzésért sem. Természetesen a különféle szörnyek vagy lelkek, amelyek egyes füvekkel vagy fákkal szimbiózisban élnek, már külön megítélésalá esnek.

Ami a növények tulajdonságait illeti, ők is rendelkeznek Egészség tulajdonsággal, amely esetükben átlagosan 1–20 között változik, s a méretüknek megfelelő méretmódosítóval szorozva adjuk Ép-ik számát. Jó közelítéssel ez azt jelenti, hogy egyetlen ujjnyi szárral rendelkező növény bír 1 Ép-vel (illetve az ennél kisebbek), az ennél nagyobbak pedig a törzsük sugarának mérete alapján 1 ynevi hüvelykenként újabb 1 Ép-vel erősebbek.

A másik e lények által birtokolt tulajdonság az Asztrál. Mivel rendelkeznek egyfajta, a három külső rétegből álló asztrálcsírával, ezért Asztráljuk egységesen 3.

A mentáltest csakis a különféle akaratlagos mozgásra képes, érzékszervekkel is bíró, vadászó félnövényekre jellemző, ezt azonban minden esetben feltüntetjük.

A növények VÉ-je minden esetben 30, hacsak nem képesek mozgásra, s ezt nem tüntettük fel külön a leírásukban.

Vadászó növények

„...A növények és más, „aliglelkű" létformák, akik csupán asztrális kivetüléssel bírnak, általában vagy élősködnek, vagy valamely más létforrás felé fordulnak. A növényeknek, mivel nincsen meg bennük az összes őselem, s az Őstűznek leggyakrabban nyoma sincs, ellentétben az Ősvízzel szükségük van valamely forrásra, amely életük lángját felszítja. Ezért van szükségük az éltető fényre, a leghatalmasabb tűzre a mindenségben, a napra.

Egyes növények, főleg a sötétebb, esetleg barlangos területen, vagy más, hatalmasabb fák árnyékában élők nem férhetnek hozzá az éltető fényhez. Ők az élet lángját onnan szerzik meg, ahonnét tudják: más lények testéből, ritka ásványokból. Épp ezért gyakoriak a különféle vadásznövények az esőerdők mélyén, illetve hatalmasabb barlangok homályában..."

Barlangi folyondár

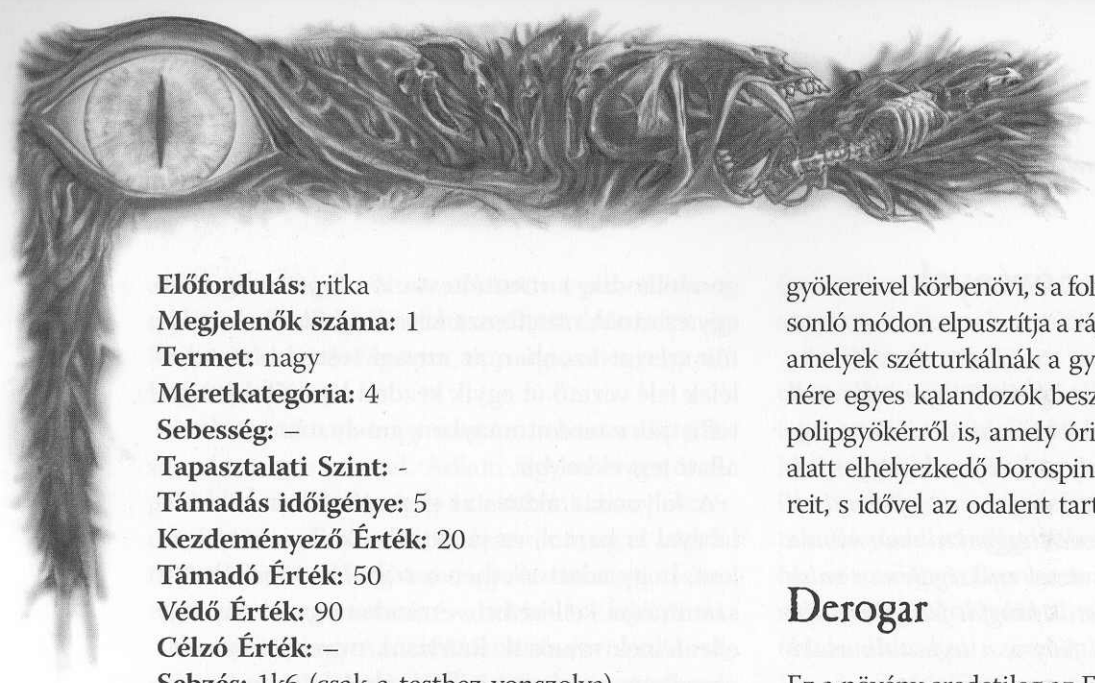
A barlangi folyondár általában a melegebb éghajlatú erdővidékek alatt rejtőző barlangokban, víznyelőkben tenyészik, a Sheral mindkét oldalán megtalálható. Testfelépítését tekintve meglehetősen egyszerű, sötétszürke színű, leginkább hatalmas, alaktalan gombatelepre emlékeztető fél-növény; általában alaktalan massza formájában telepszik meg a barlangok mennyezetén, kitöltve a réseket, repedéseket. Lassan növekszik, ám a folyamatot felgyorsíthatja, ha növekedése közben valamely üregben élőlényeket ejt csapdába. Az állatok mozgását azonnal megérzi, mivel hőérzékelése igen fejlett, gyakorlatilag infralátással bír. Ha a lény a folyondár alá, esetleg mellé kerül, e teremtmény egyfajta állábakat ereszt ki magából, s megpróbálja körbefonni áldozatát. Ha támadása sikerrel jár, megpróbálja testén belülre vonszolni áldozatát, megfojtani, majd megemészteni. Mivel külön emésztőszerve – az ember gyomrához és beleihez hasonlatos belsősége – nincs, ezért az áldozat lassan összeaszó teste még napokig csünghet a mennyezet alatt az állábak és a test vékony piszkosszürke anyagába csavarva. A folyondár növény lévén nem gondolkodik, s mentálteste is csupán alig több egy csíránál, mindössze két rétegből áll. A tudós fők szerint azonban az anyagi testtel bíró teljes lélek felé vezető út egyik kezdeti lépcsőfokát tisztelhetjük e teremtményben, amely már majdnem állati jegyekkel bír.

A folyondár áldozatai ellen általában több állábával is harcol, ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy adott esetben a *túlerő* módosítókat is számításba kell venni – minden egyes csáp egy ellenfélnek minősül. Ráadásul, mivel a folyondár csendben, egy hang nélkül, általában igen sötét helyeken támad áldozatára, ezért leggyakrabban a *meglepetés* módosítók is érvénybe lépnek.

Egyszerre egy átlagos méretű folyondár felkészültségétől és éhségétől függően 2k10 állábat ereszt ki magából. A csápok mivel igen lassan mozognak, ezért komoly harcértékekkel nem bírnak, illetve sebzésük is minimális 1 Sp. Azonban ha sikeresen túlütik az áldozatot, akkor az azt jelenti, hogy sikerült rácsavarodniuk, s megragadni a célpontot. Egy álláb 3 pontnyi Erővel bír, s az áldozatnak ez ellenében kell Erő-ellenpróbát tennie, hogy szabaduljon; azonban minden sikeres próba csupán egyetlen csáptól szabadítja meg, s körönként csak egyszer próbálkozhat. Ha a csápok győznek, akkor elkezdik áldozatukat felfelé vonszolni, s elszakítják a földtől. Ekkor *a harc helyhez kötve* módosítók is érvénybe lépnek, ráadásul a lefogott végtagokkal sem hadakozhat a célpont. A barlangi folyondár minden egyes sikeres Erőpróbával 1 ynevi lábbal vonszolja feljebb az áldozatot. Fontos megjegyeznünk, hogy az esetleges szabadulás akár komoly zuhanással is járhat, mivel nem ritka az akár tízlábnyi belmagasságú barlangban vadászó folyondár sem. Ha a csápoknak sikerült az áldozatot a testhez rángatni, akkor következik csak igazán a szerencsétlen tortúrája, mivel ekkor a csápok és a fél-növény torzója savas emésztőnedvet kezd el váladékozni, amely körönként 1k6 Sp-t sebez.

A folyondár csápja akkor fejezik be támadásukat, ha összes Fp-jüket lesebezték róluk, illetve ha összes Ép-jük lesebzésével levágták őket a központi testről; vagy ha a testet elpusztították. Értelemszerűen ez utóbbi esetben a lény azonnal meghal.

Az alábbiakban feltüntetett értékek minden esetben egy csáp képességeit jellemzik.



Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: nagy
Méretkategória: 4
Sebesség: –
Tapasztalati Szint: -
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 20
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 90
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6 (csak a testhez vonszolva)
Életerő pontok: 5/csáp, (20 – a testnek)
Fájdalomtűrés pontok: 10 (40 – a testnek)
Asztrál ME: 4
Mentál ME: 2
Tp: 50

A barlangi folyondár általában a sok zsákmányt jelentő barlangnyílások közelében igyekszik megtelepedni, az adott helyett a nappal és éjszaka váltakozása, illetve a barlang állandó hőmérséklete által kijelölt határvonalon infralátása segítségével jelöli ki. Ha esetleg rossz sorsa miatt máshová vetődött volna, akkor minimális helyváltoztatásra képes, óránként pár hüvelyk sebességgel.

Szaporodására az osztódás jellemző. Általában egy sikeres vadászat után a már túlméretezett lény választja le egyik darabját, s a barlang padlózatára ejti a legyilkolt áldozattal együtt, hogy gyermeke új vadászterület után nézzen, ám addig se kelljen éheznie.

Ynev egyes földmélyi szerzetei előszeretettel telepítik ezt a lényt a mélybe vezető járataikba, egyfajta első védelmi vonalként. Emellett például a törpék is alkalmazzák légkürtőik védelmében, hogy a különféle rágcsálók és denevérfélék ne telepedhessenek meg a járatokban – hisz a drótokkal előre befont testű folyondárt mégiscsak könnyebb időszakonként kirángatni, s visszanyesni a megfelelő méretre.

A barlangi folyondár mellett meg kell említenünk a polipgyökeret, amely az előző növény rokona, azonban inkább shuluri parkokban, és Észak más nemesi házak kertjeiben honos. Ez a különleges növény egyfajta mágikus keresztezése a pázsitféléknek és a folyondárnak, s különlegessége abban rejlik, hogy gyökereivel körbenövi, s a folyondár támadásához hasonló módon elpusztítja a rágcsálókat és vakondokat, amelyek szétturkálnák a gyepet. Apró termete ellenére egyes kalandozók beszámoltak azonban olyan polipgyökérről is, amely óriásira növekedett, a park alatt elhelyezkedő borospincébe is belógatta gyökereit, s idővel az odalent tartózkodókra támadt.

Derogar

Ez a növény eredetileg az Elátkozott Vidék korábbi őserdeinek eredeti növénytakarójához tartozott, de mostanság már Ynev több zugában fellelhető. Az utazók és az erdőjárók szerencséjére az esőerdők párás éghajlata szükséges fennmaradásához, ellenkező esetben bizonyára sokkal több áldozatot szedne a kontinens lakói közül. Megjelenésében leginkább hatalmasra nőtt, óriáslevelű tölgyhöz hasonló növény levelei sötétzöldek, fonákjuk egészen mély, majdnem fekete színű. Virágzata nincs, új növények általában hajtásaiból sarjadnak.

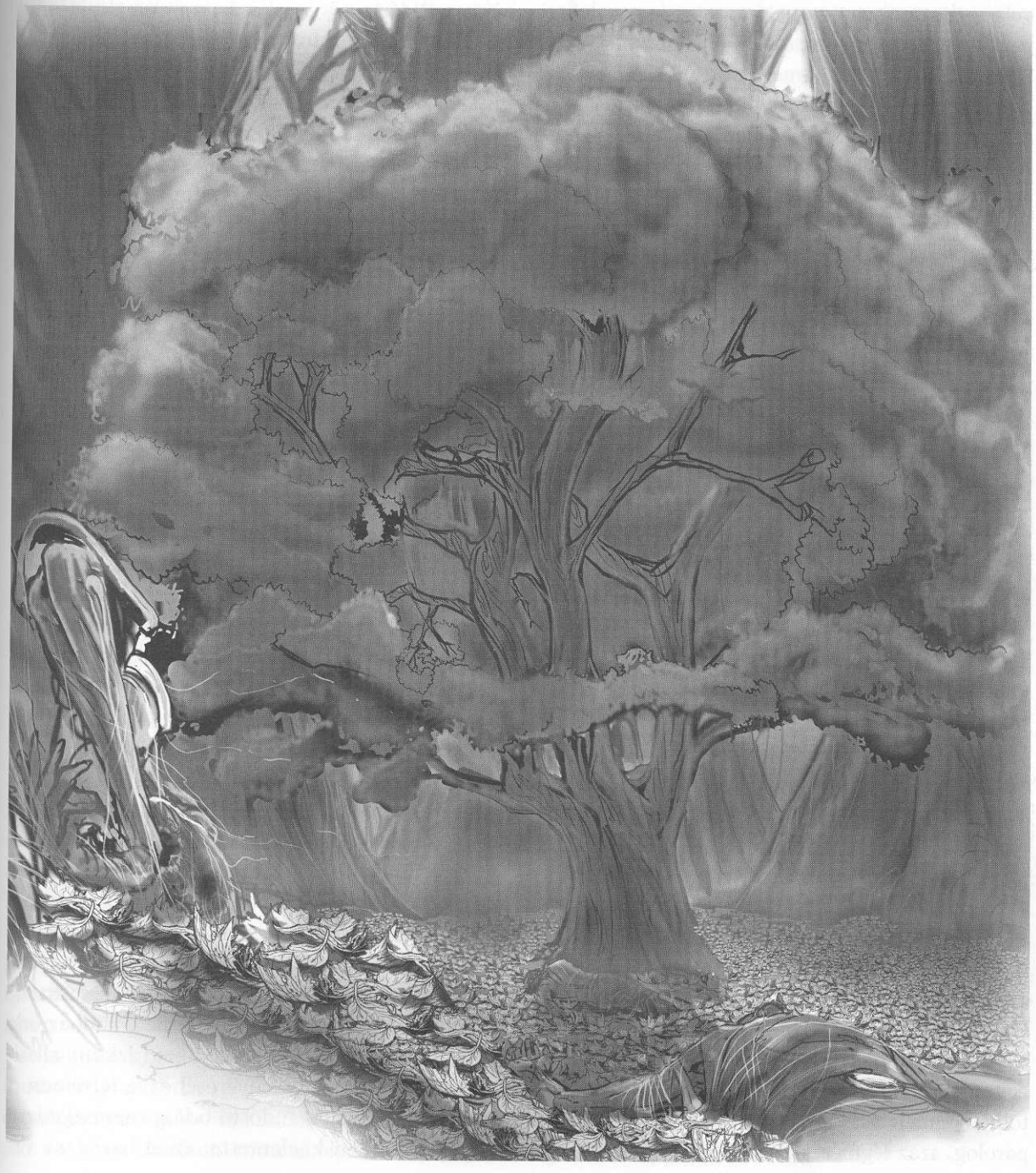
A fa a veszélyes növények aktív csoportjába tartozik, bár helyváltoztatásra nem képes, s helyzetváltoztató mozgása sem fejlettebb más faféléknél. Ami igazán elterjedtté teszi, az az, hogy minden talajtípuson megél, hisz tápanyagait maga ejti csapdába, s ugyanezzel a módszerrel védekezik a kártevők és a legelő állatok ellen is. Egy-egy áldozata a hihetetlenül gyors növekedése ellenére is két-három hónapra elegendő utánpótlással láthatja el.

Két alfaja ismeretes: az egyik csak mérsékelten nagy veszedelmet, a másik biztos halált jelent a melegvérű lények számára. A fák nem válogatnak, az erdő állatai ugyanúgy áldozatukul eshetnek, mint azok a szerencsétlen utazók, akik letérnek az erdei útról vagy kitaposott ösvényekről.

Gyengébb méreganyagot termelő alfaja mérsékelt övi erdők dús csapadékú régióiban talál megfelelő élőhelyet. Áldozatainak csapdába ejtésére illóolajat termel, amely állatokat és embereket egyaránt elbódít. Belélegzett párája 1. szintű méregként hat, amely az idegrendszert támadja és ájulást okoz. Az olaj akkor kezd nagyobb mennyiségben szivárogni a növény pólusain keresztül, amikor a földközeli gyökereire nyomás nehezedik – vagyis, amikor a gyanútlan áldozat közelít. Ezek a léggyökerek pókhálószerűen veszik körbe a fát hófehér szálaikkal

a lehullott avar alatt megbújva, a növény lombja által lefedett terület sugaránál kétszerte nagyobb körben. Az áldozat, ha Méregellenállása sikertelen volt, összeesik, s 1k6 órára tudattalan álomba hull. Ha a próba sikeres volt, akkor a méreg csupán görcsöt okoz, s a hatás is csak 1k6-szor 10 percig jelentkezik.

A növény a földre hanyatló áldozat nyomását is érzékeli, és ha a hatás elég hosszú ideig tart, akkor a léggyökerei lassan kinőnek az avar alól, s befurakodnak az áldozat bőre alá, gombafonalak módjára nőve be testét. Ehhez a folyamathoz mindössze két napra van szüksége a növénynek, s eztán leáll a méreganyag kiáramlása. Az esetleg még magához térő áldozatból a mérgezés megszűnte után óránként 1 Ép-t szív el a derogarfa. Aki sikeres (az elszívott Ép-nek megfelelő mínusszal) Egészségpróbát tesz, az elmenekülhet a fa jelentette végzet elől, hisz az ilyenkorra már minden épp felhalmozott méregkészletét az áldozata féken tartására a levegőbe





engedte, s még k6 órán át képtelen újabb támadást intézni. Az így elszabadult nyomorultnak azonban csak napjai vannak hátra, mivel elszívott Ép-inek gyógyulása nem indul meg, sőt naponta ismételten (szintén az elvesztett Ép-k számával megegyező, negatív módosítójú) Egészségpróbát kell tennie, különben újabb Ép-t veszít.

A hihetetlenül égető érzéssel járó folyamat során a fa gyökérszálai tanyát vernek a testben, s lassan minden zugát behálózzák, ráfonódnak a belső szervekre, s kiszipolyozzák az áldozatot, míg annak Ép-i nullára nem esnek; mindenféle külső nyom, vagy jel nélkül. Ez után jelenik meg csak a fa első hajtása, a halott valamely testrészén átütve a bőrt.

Miután a fertőzés megtörtént, az áldozaton csakis papi gyógymágia (Halálos betegség gyógyítása), varázslói természeti anyagmágia, illetve az egyszarvú szarvából készült balzsam segít, amelynek hatására a növény inkább a balzsamban rejlő életerőt habzsolja fel, s nem az áldozatot gyengíti le, ezenkívül rendesen kihajt, s szálait visszavonva egy egyszerű csonkolással kimetszhető a testből.

A veszélyesebb alfaj annyiban különbözik a fentebb említettől, hogy jóval agresszívebb rokonainál, s az életerő elszívása nem két nap után, hanem egyetlen óra alatt megindul.

A növény leggyakrabban áldozatai révén szaporodik, s ez magyarázza igen komoly elterjedését is. Másik ismertebb nevét is e szokásáról kapta: az elhunyt utazót, aki túlélte a fa támadását, később mit sem sejtő idegenek temetik el saját temetőjükben, ahol egy-két év alatt hatalmas fa nő ki, s magának követeli a helyet. Épp ezért halálfának vagy temetőátoknak is nevezi a köznyelv.

A növényt könnyű felismerni, ha még nem bomlott le egészen a korábbi zsákmánya. Ilyenkor még az állatok is messze elkerülik, keveseket vonz az elmúlás átható szaga.

A növény megfejésének egyetlen ismert biztonságos módja, ha kilevegőztetjük, azaz valamely nagyobb farönköt vagy tárgyat hajítunk a töve közelébe, s biztos távolban kivárjuk, míg két nap alatt összes mérgét a levegőbe engedi. Ezután a gyakorlott méreggyűjtők hamar félresöprik az avart, s felszedik léggyökerek alkotta szőnyeget, amelynek egy négyzetlábnyi anyagából egy adag méreg sajtolható, amely már szobahőmérsékleten is erősen párolog, azaz légméregként viselkedik.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k3
Méreg: 1. szintű, idegrendszerre ható légméreg, amely gyors hatású, s hatás időtartama közepes; hatása: ájulás/görcs.
Tp: 25

El haradzsa

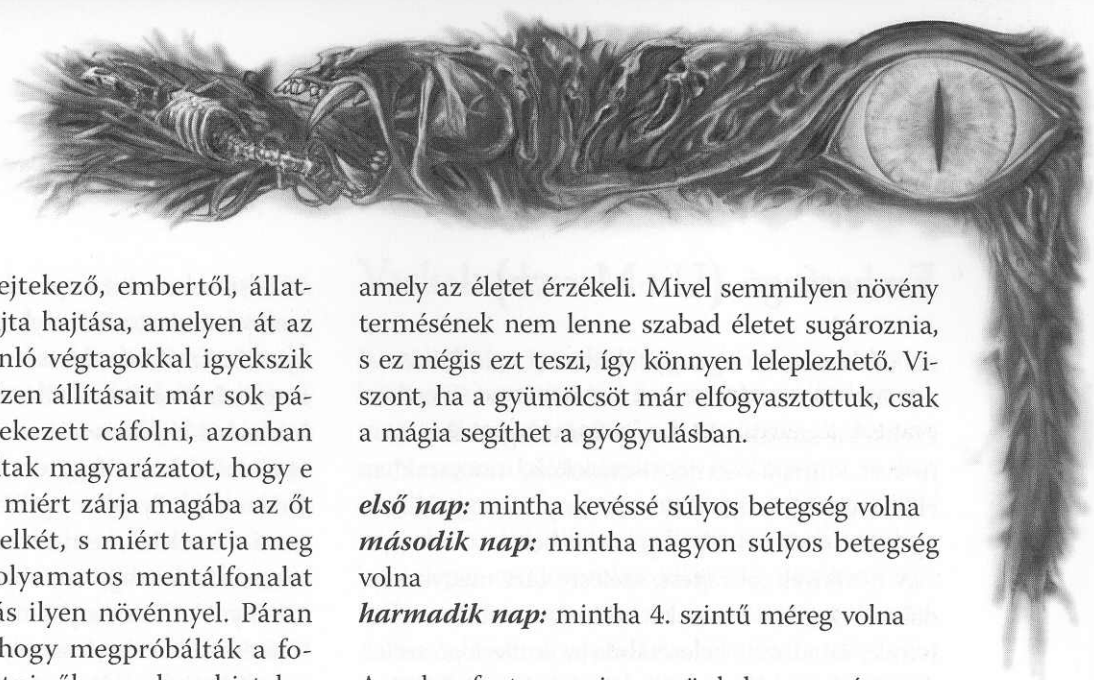
Ynev világán a növények is komoly meglepetéseket tartogathatnak mindenki számára. Erre példa a sivatagos, félsivatagos klíma egyik őshonos növénye, az el haradzsa. A szó dzsad eredetű, a sivatag vándorai találkoztak először ezzel a növénnyel, s ők adták neki a nevet is, amely szabad fordításban annyit tesz: a bitorló.

Később Ynev többi kultúrájának tudósai is megismerték (legalább hírből), hála egy, a sivatag magányát választó Domvik-szerzetesnek. A szent életű Folcred tanúja volt a növény átalakító hatásának, csak az utolsó nap tudta az Egyetlen erejével megállítani a szörnyű folyamatot, mely majdnem egy eltévedt utazó életébe került. Feljegyzése, amely azóta a legkomolyabb növénytani munkáknak is szerves részét képezi, így számol be erről:

„Az ördögi gyümölcs pedig elragadá az ifjú testet, s kezdetét vevé a lassú, ámde démoni átalakulás. A meggyötörtetett lélek utolsó sikolyának metsző éle hozta el vala a világosságot, mely megmutatván a helyes utat, győzelemre vezetett a gonosz ezen támadása ellenében, s Istenem erejét diadalra emelve elpusztította az romlottság csíráját."

Az egyik ezzel foglalkozó természettudós az első mondattól ihletve a Testnek Bitorló Gyümölcse, vagyis a Fructus Usupator Corporis nevet adta a növénynek, s így került bele a különböző növényekkel foglalkozó nevesebb munkákba is.

Pranes szerint e növény a mélysivatagot korábban fedő hatalmas erdők alatt húzódó mészkőbarlangokban növekedett eredetileg, ahol az oda betévedő lényeket mérgezte, majd lassan alkalmazkodva a sivatag térnyeréséhez, a felszínen is megjelent. A neves tudósfő odáig merészkedett, hogy egyenesen kijelentette: az el haradzsa va-



lamely föld mélyén rejtekező, embertől, állattól idegen fajzat egyfajta hajtása, amelyen át az eper hajtásaihoz hasonló végtagokkal igyekszik behálózni a vidéket. Ezen állításait már sok pályatársa többször igyekezett cáfolni, azonban arra még ők sem találtak magyarázatot, hogy e növények mindegyike miért zárja magába az őt megteremtő élőlény lelkét, s miért tartja meg egyfajta torzóként, folyamatos mentálfonalat kialakítva minden más ilyen növénnyel. Páran odáig merészkedtek, hogy megpróbálták a fonalak eredetét kikutatni, ők azonban hirtelen és szörnyű kínok közt múltak ki, mialatt valami elemésztette a lelküket.

Az el haradzsa, mint a neve is mutatja, valóban a test bitorlója. A fa termése, a leginkább zöldalmára emlékeztető gyümölcs ugyanis a növény szaporodását egészen sajátos módon szolgálja. Az alma elkezdi átalakítani az ember – vagy egyéb őt elfogyasztó élőlény – testét, s három nap lefolyása alatt teljesen fává változtatja, mialatt egyfajta lélekcsapdaként nyeli el a lelkét, s a lélekcsírában is megváltoztatja az áldozat önképét. Az átalakulás folyamata az idő előrehaladtával egyre gyorsul, s csak a harmadik napon válik fájdalmassá. Az első nap az alma részeinek beépülési ideje, a szervezet forrásainak az átalakulás céljaira való átállítása. A második napon a vér zöld színűvé válik, az izmok egyre nehezebben mozognak, a vér zöldes színe előbb csak a szem hajszálereiben mutatkozik meg, vagy sebződéskor figyelhető meg. Az izommozgás lassulása miatt a nap kezdetén -10, majd minden órában újabb -2 levonás jár minden Ügyességgel és Gyorsasággal kapcsolatos dobásra. A harmadik napon a szövetek pokoli fájdalom kíséretében elfásulnak, az egész bőr zöldes, majd barnás színt ölt, azaz erek háncs- és farészekké, míg a végtagok ágakká és gyökerekké alakulnak, s a nap végére az áldozat gyökeret ereszt, s faként folytatja az életét. Az első 1-2 héten alakja még emlékeztet áldozatára, de ez is megváltozik, s 2-3 hónap múlva már megkülönböztethetetlen egy igazi fától. Természetesen egy idő múlva ez a fa is termést fog hozni...

A gyümölcs hatásának kivédésére azonban több módszer is alkalmas. A méregfelderítő amulettek és mágia nem érzékelik, hiszen nem méregről van szó, azonban észlelhető minden olyan varázslattal, amely az életet érzékeli. Mivel semmilyen növény termésének nem lenne szabad életet sugároznia, s ez mégis ezt teszi, így könnyen leleplezhető. Viszont, ha a gyümölcsöt már elfogyasztottuk, csak a mágia segíthet a gyógyulásban.

első nap: mintha kevéssé súlyos betegség volna
második nap: mintha nagyon súlyos betegség volna
harmadik nap: mintha 4. szintű méreg volna

Azonban fontos megjegyeznünk, hogy a már megjelent változások nem gyógyíthatóak – illetve csakis az elveszett képességek adhatóak vissza –, a szem, a bőr színe és tapintása már sosem lesz a régi.

A növény tulajdonságainak megvizsgálása után néhány ravasz dzsad felismerte a benne rejlő lehetőségeket, s a tökéletes gyilkosság egyik legideálisabb eszközét. Egy lakomán például a gyümölcsöstálba helyezve a méregellenőrzést is kijátssza – s utána elszabadul a pokol. Egyes helyeken különösen hatékony gyümölcsöt termesztenek az elvetemült gazdák a kertjeik félreeső zugaiban. A termő gyümölcsöt a rabszolgáikkal etetik meg, majd kikötözik őket arra a helyre, ahová az új fát szeretnék ültetni. A gyümölcsöket eladásra is termelik, áruk Yneven más és más lehet, ám minél messzebb kerül a dzsad államalakulatoktól, annál borsosabb.

Egyes jobban informált varázstudók azonban ennél jóval körmönfontabb módon igyekeznek hasznosítani e növényt. Réges-régi, elfeledett oázisokban, a fajháborúk korában kialakult el haradzs-ligetek nyomát kutatják, hogy szóra bírják a fákban senyvedő lelkeket. Így kívánnak első kézből származó tudáshoz jutni az óidőkről, hogy ősi kincsek és városok nyomára bukkanhassanak. Természetesen ehhez mindig alaposan fel kell készülni, mivel a mentálfonalakon keresztül hamar megérkezik a megtorlás a messzeségben rejtekező lénytől. Ezért általában csak igen erős védőkörök megalkotása után merészel bármely mágiaforgató is egy effajta lélek felé kinyúlni, hacsak meg nem unta az életét.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k10
Tp: 100



Emberfogó (Uit-Marach)

Az emberfogó a legnagyobb ismert valódi húsevő növény Yneven. Alattomos, szívós és igen veszélyes: ezekkel a szavakkal lehetne leírni leginkább ezt a nedves klímájú őserdei tisztásokon, mocsarakban élő növényt, amelyből akár tucatnyi is megtalálható egyetlen tucatnyi láb sugarú körben.

A növények jól rejtett, szélesre tárt medvecsapdaként várják áldozatukat, akinek semmit sem kell tennie, mindössze belesétálnia az emberfogó széles, tavirózsára emlékeztető levélkelyhébe. Első látásra ez tökéletesen lehetetlennek hangzik, ám, mivel ez a lény a mocsaras talajt szintén igen kedvelő hatalmas páfrányfélékkel nő egy helyen, ezért általában észrevehetetlen a többi növény térdéig érő, óriási levelei alatt. A kehely levelei ráfekszenek a talajra, s villámsebesen záródnak össze, ha a közepén található érzékelőszőröket – amelyek leginkább fűszálakra emlékeztetnek – bármiféle inger éri. Ezek az alig arasznyi nyúlványok meglehetősen merevek, így a szél nem készteti őket bezáródásra. A legkisebb erő, amitől az érzékelőszálacskák elhajlanak, pár ynevi font, így az erős szelek is csak komoly viharban tudják bezárni a csapdát, ami a növény számára még kedvező is lehet. Az emberfogó tehát az érzékelőszálak elhajlásával bezárul, s a kehely szirmai acélos szilárdsággal tartják zárva a növényt. Mivel az emberfogó magassága ilyenkor megközelítőleg fél láb, bizony előfordulhat, hogy nagyjából térdig csapdába ejti áldozatát. A levelek szorosan záródnak, de a szélei fogazottak is – ezek a tüskék mély sebet ejthetnek mindazokon, akik megpróbálják erővel szétnyitni a kelyhet.

A növény összezáródása önmagában még semmiféle veszélyt nem rejt, de a kehely ekkor emésztőnedveket kezd kibocsátani magából, amelyek nem kímélik az áldozatot. A termelt folyadék erős savnak is beillő nedv, amely bontja ugyan a szerves anyagokat, de a szervetlenekkel már nehezebben boldogul. Ezért a fémvértek SFÉ-je – már amennyiben az áldozat lábán is volt vértezet – csak lassan csökken, a sav a szokásos STP-sérülésnek csak a felét sebzi rajta. A páncélok sajnos csak időleges védelmet nyújtanak a maró folyadékok ellen, mert az a réseken beszivárogva már néhány pillanat után kifejti roncsoló hatását. Ez azt jelenti, hogy a lábszárukon páncélt viselők csak k3 körön belül kezdenek csak sebzést szenvedni a savtól. A nedv sebzése k6 Sp, amely minden, a kehelyben eltöltött körben érvényesül. Az áldozat persze megpróbálhatja kivágni magát, de óvatosnak kell lennie, mert a felhasogatott levelekből kifröccsenő sav újabb sebzést is okozhat, és elemésztheti a fegyvert is. Ebből is látszik, hogy érdemesebb ilyenkor egy keskeny kis tőrrel kihasogatni a leveleket, semmint nekiveselkedni egy kétkezes karddal vagy csatabárddal ennek az átkozott növénynek. A növény nem érez fájdalmat, így csak túlütéssel sebezhető, amely ez esetben minden 100 pont feletti támadásra érvényes.

Mivel az emberfogó nem gondolkodik, csak akkor tudja elereszteni áldozatát, amikor strukturális sérüléseket szenvedett és nem képes tovább zárva tartani leveleit. Ez azt jelenti, hogy ha a növény 18 Ép-jéből 15-öt elvesztett, kinyitja a kelyhet. Amennyiben a maradék 3 Ép-jét is elveszti, nem képes többet kihajtani.

Az emberfogót sokszor a háztáji veteményesben is termesztik, persze csapdaként. A gondos gazda alkalmanként hússal eteti a növényt, így biztosítva túlélését akkor is, ha senki nem lép a kelepcébe. Több sorban ültetve őket, nehezen áthatolható területet lehet létrehozni, ám a szakavatottaknak könnyű dolguk van: elég egy nagyobb kő és a kehely bezáródik – a veszély pedig megszűnik.

E növényt általában alkimisták termesztik kertjeikben, mivel igen erős sava bármilyen nemesfémet könnyedén old.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2k10
Tp: 25

Ördögkóró

Krán szinte bármely részén megtalálható ez a veszedelmes növényfajta. Igrain Reval *Geofrámiá*ja szerint hajdanán egy démoni síkról kerülhetett Ynevre. Kátrányszínű, jellegzetesen szerteágazó száráról és gyötrelmes halált rejtő töviseiről hamar felismerhető. Bokrai a legkietlenebb helyeken is képesek megtelepedni, gyakran sűrű bozótosokat alkotva. Ujjnyi hosszú tövisei a rajta átcsörtető lények irháját vagy az óvatlan utazók ruháját átdöfve, azok húsába mélyednek és eltörnek. A tövisek annyira vékonyak,

hogy az áldozat eleinte némi gyorsan múló, viszkető fájdalomnál többet nem érez. Ha nincs tudatában annak, hogy miféle veszedelembe keveredett, sorsa bizony megpecsételődött, ha -2-vel dobott Egészségpróbáját elvétette. A kezdetben alig észrevehető sebek – általában 1k6 darab – perceken belül meggyűlnek és bűzös váladékot eregetve kifakadnak (2Fp/seb), miközben az ördögkóró apró szilánkjai a test mozgását és az izommunkát kihasználva egyre mélyebbre fészkelik magukat, hogy odabent új életre kelhessenek. Minél többet mozog az áldozat, annál drámaibb lesz a folyamat gyorsasága, húsából akár percek alatt ördögkóró sarjadhat. A folyamat akkor éri el csúcspontját, amikor az iszonytató fájdalmaktól vonagló szerencsétlen belehal a testén nyíló sebekbe, amelyek percenként 1k3 Sp-t sebeznek, s az Fp-k elfogytával az Ép-k számát csökkentik. Az áldozat halálával pedig az ördögkóró rák módjára elburjánzik a holttesten, felemésztve annak nedveit és sóit, s lassan maga alá temeti, ahogy gyökereivel a talajba kapaszkodik. A növekedése körülbelül egy, az áldozattal hasonló méretű bokor terjedelmének elérésekor áll le. Ekkorra azonban a lényből csupán csontok maradnak a gyökerek közé ékelődve.

Ha a töviseket még kezdeti stádiumban, kivétel nélkül eltávolítják – ez jobbára a sérült testrész csonkolását jelenti –, az áldozat megmenekül. Mágiával vagy mesterfokú sebgyógyítással a sérülések akár egy hét alatt is kikúrálhatóak, nyomuk azonban – apró hegek formájában – örökre megmarad. Az előrehaladott átalakulásnak csakis egy 5. szintű méreg okozta mérgezést gyógyító papi mágia vethet véget.

E növény különlegessége gyenge mágikus aurája, amelyet a növény halála után is megőriz, emiatt Kránszerte alkalmazzák szellemcsapdák kialakítására és légies behatolók elleni védekezésre. E bokor tüskéi még levágásuk után is jó darabig veszedelmesek, hatásukat még akár 1k6 nappal később is kifejtik.

E növény másik különlegessége, hogy a démonokhoz hasonlóan igen védett az asztrálmágia ellen: esetében a 3 pontos Asztrálértékhez minden esetben hozzáadandó az aktuális Ép-inek a száma, s így számítandó ki az Asztrális Mágiaellenállás.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k3
Tp: 25

Vaskaktusz

A vaskaktusz igen különös növény, amely leginkább a Taba el Ibara kősivatagában elterjedt, de megtalálható egyéb kietlen helyeken is. Ránézésre nem nagyon különbözik egy közönséges, vaskos oszlopkaktusztól, törzsén minden irányban kisebb-nagyobb tüskék állnak ki. Ezek a tövisek azonban különleges módon tokozódtak be a kaktusz törzsébe – mint megannyi felajzott, apró nyílpuska. Amint a kaktusz zajt észlel a közelében, a tüskéket tartó tokok elpattannak, kilőve azokat. A hegyük enyhén mérgező, ami elegendő ahhoz, hogy kisebb állatokat leterítsen. Ezek az állatok azután valamelyest dúsítják a kaktusz környezetében a talajt.

Természetesen a kaktusz nem intelligens, így célozni sem tud, azonban olyan fokon érzékeny a zajra, hogy nagy valószínűséggel az áldozat felé eső tövisek pattannak el. Hacsak különösebben nem zajong, a puszta mozgás neszei alapján ember méretű célpontot körülbelül öt láb távolságból érzékel, hacsak az valamilyen módszerrel nem védekezik ellene. Amint a kaktusz „meghallja" célpontját, elkezdi kilőni a tüskéit, a kaktusz méretétől függően összesen 1k6 maximum 4k6 darabot. Mindegyik tövis 1k3 Sp sebet okoz. A fokozott érzékenységnek hála a kaktusz CÉ-je 30, minden egyéb tekintetben a normál célzás szabályai vonatkoznak rá, azonban természetesen a fényviszonyok módosítói nélkül. A tüskék végén enyhe méreg van, ami 1. szintű izomzatra ható méreg, következménye semmi/gyengeség, hatását gyorsan fejti ki és közepes ideig tart. Természetesen, ha egy körben több tüske is eltalálta az áldozatát, minden egyes próba -1 módosítót jelent az Egészségpróbához. A növény maximális lőtávja 15 ynevi láb.

A tüske mérete 1-2 hüvelyktől az arasznyiig változhat. A kaktusz természetesen nem képes helyet változtatni, sem védekezni. A behatásokkal szemben teste a fa kategóriának felel meg, s az így kiszámított sebzés vonandó le az Ép-i számából. A kaktusz – méretétől függően – 20–60 Ép-vel rendelkezik. A kaktusz minden mágikus behatással szemben növényként viselkedik. Asztráljellegű varázslatokkal szemben a szokásos módon védekezik, mentálteste azonban nincs, s a tüskék kilövése sem akaratlagos, így az nem váltható ki, vagy nem gátolható meg semmiféle asztrálmágiával.

A vaskaktusz igen sok ásványi anyagot dolgoz fel szervezetében és ez észrevehető a tüskéken is. Ezek ugyanis merevek és kemények, innen a növény neve is. Sok sivatagi nomád törzs is felfedezte ezt a tulajdonságát, így gyakran készítenek a tüskéikből nyílhegyet, fúvócső lövedéket, de ritkábban dárdahegyet, de akár tőrt is, mivel más módon igen nehezen juthatnak fémpengékhez. Természetesen az olcsó, kemény nyílhegynek a legfőbb előnye, hogy még mérgezett is.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2k6
Termet: nagy
Méretkategória: –
Sebesség: –
Tapasztalati Szint: –
Támadás időigénye: 1
Kezdeményező Érték: 40
Támadó Érték: –
Védő Érték: 30
Célzó Érték: 30
Sebzés: 1k3
Életerő pontok: 20-60
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: 3
Méreg: 1. szintű izomzatra ható fegyverméreg, ami gyorsan fejti ki hatását és közepes ideig tart, eredménye gyengeség/semmi.
Tp: 30

Egyéb növények

Természetesen Ynev tájain még sok más különféle hatású különleges növény él, amely nem vadászik áldozataira, hanem az egyszerű fákhoz és füvekhez hasonlatosan növekszik csupán. Ám ezek között is akad nem egy igen érdekes, vagy veszedelmes faj.

E növények megismeréséért, vagy a velük való találkozás elszenvedésért a kalandozó általában 1–5 Tp-t oszthat szét a KM belátása szerint.

Trentea végzete

Az Elátkozott Vidék természettől elrugaszkodott földje már megrontása előtt is megszámlálhatatlanul sok különleges növény és állatfajnak adott otthont, hála trópusi fekvésének, s ezek közt szép számmal akadtak különösen mérgező növények is. A rosszindulatú vajákosok egyik kedvenc növénye is az innen származó Trentea végzete. Nevét arról a szerencsétlen sorsú hajadonról kapta, aki az első – de biztosan nem utolsó – halálos áldozata volt a növénynek. Szomorú történetét számos bárd elégiája őrzi mind a mai napig szerte az Északi Szövetségben.

Trentea Eren szülötte volt, aki beleszeretett a Szövetség egyik kapitányába. Szerelmüket megirigyelte egy boszorkánymester leánya, s a növény olajával elcsúfította Trenteát, aki keserűségében a folyóba ölte magát. A boszorkánymester lányának szerepére csak évekkel később derült fény, de akkor már mit sem tehettek ellene, vagy a szerencsétlenül járt Trenteáért.

E növény sem kerülhette el azonban az átok hatását, s mostanra nehezen különböztethető meg a vidék többi elkínzott fajától. Hosszú, göcsörtös száron tenyésző hatalmas zöld, húsos, csavarodott levelei az általában igen szerteágazó, alacsony, fás száron ülnek. Az egész növény egy fonnyadt kóró benyomását kelti, még virágzás közben is. A virágok leginkább szétfolyó tölcsérekhez hasonlítanak, színük fakó, a piszkosfehértől egészen a szürkéig terjedhet. A növény minden pólusán illóolajat présel ki magából, amely a virágokon vagy a leveleken cseppekbe gyűlhet össze. Színtelen, szagtalan, vízszerű folyadék ez, amely nagyon gyorsan párolog, de bőrre kerülve csúf hatást vált ki.

Sikertelen méregellenállás esetén egy k100-as dobástól függően az áldozatnak:

1-35	kihullik a haja (Karizma: -2)
36-55	az egész testén vörös kiütések jelennek meg (Karizma: -3)
56-70	nedvedző kelések nyílnak az egész testén (Karizma: -4)
71-80	az egész testén kifakul, szinte áttetszővé válik a bőre, amelyből kidagadnak az erek (Karizma: -5)

81-89	a testén egyre mélyülő sebek jelennek meg, amelyek állandóan rothadó szagot árasztanak (Napi 1k6 Fp vesztés; Karizma: -6)
90-96	a haja és a szőrzete kihullik, a körmei lepotyognak, a testén kisebb-nagyobb vérző, gennyes, gyulladásos sebek keletkeznek (Napi 1k10 Fp vesztés; Karizma: -7)
97-100	a bőre minden szarufüggelékkel együtt csíkokban vagy foltokban leválik (Napi 3k10 Fp vesztés; Karizma: -8)

A folyadék szörnyű hatását mágiával, papi fohásszal: – egy 5. szintű méreg semlegesítésének megfelelő módon vagy egy ritka kenőcs segítségével lehet gyógyítani. A kenőcsöt sasszirom virágából és quireus gyökeréből kell elkészíteni. Ezek a növények igen ritkák, s megfelelő feldolgozásuk is legalább 4. fokú herbalizmust igényel.

A boszorkányok és boszorkánymesterek néha egész csapatokat küldenek az Elátkozott Vidékre, hogy megszerezzék ezeket a növényeket, amelyeknek lesajtolásával két adag olaj nyerhető ki. Megrendelésre bárki elcsúfítható vele, gyógyítás hiányában akár örökre is. A növény jelenlegi tudásunk szerint máshol nem terem meg, így a folyadékért nagyon jó árat kaphatnak azok, akik a megfelelő vevőhöz fordulnak vele.

Pöfetegek

Pöfetegekből sokfélét találhatunk Yneven. Ezek a gombafélék akár teljes sötétségben is megélnek, csupán nedvességre és korhadékra van szükségük. Méreteikben is igen változatosak lehetnek, s csak ritkán jelentenek veszélyt az arra járókra. Közös bennük, hogy spóráik a gomba belsejében helyezkednek el, s nagyobb ütésre, szúrásra, esetleg a nagy belső nyomás hatására kiszóródnak. Ez kisebb robbanáshoz hasonlítható: jókora dörrenés kíséretében spórák milliói repülnek szerteszét a levegőbe.

Égető pöfeteg

Égető pöfetegek azok a gombák, amelyek spórái a légutakba kerülve égető érzést, esetleg marást okoznak. A szelídebb forma csak képzelt égést eredményez belégzése esetén, méghozzá 3k10 Fp értékben, ha a méregellenállás sikertelen volt. Az elszenvedett sebzésérzet ájulást okozhat, de halált vagy maradandó sebzést semmiképp. A fájdalomérzet és ezzel együtt az Fp-veszteség 1k6 óra elteltével szűnik meg. Az áldozatok az ájulást követő néhány órával felébrednek, és ők is hasonlóképp nyerik vissza Fp-iket.

Ezek a gombák keresett zsákmányai azoknak, akik e spórákat használni tudják. Leggyakrabban kis porbombákat készítenek belőle, amelyeket elhajítva, labdacsokban alkalmaznak. Ideális orvgyilkos fegyver lehet őrzött helyekre való behatoláskor az őrök vagy állatok ártalmatlanná tételére.

A másik formája a valódi sebzést okozó pöfeteg, amely már számos utazó halálát okozta. A sebzés mértéke 2k10 Sp a sikertelen és 1k10 Sp sikeres méregellenállás esetén, hisz a szervezetbe került maró anyagok ellen nincs tökéletes védelem.

Az égető pöfetegek viszonylag ritkák, rengeteg vizet igényelnek, így előszeretettel tenyésznek mocsarakban, vagy más, korhadékokban gazdag, nedves talajon.

Óriás pöfeteg

Az óriás pöfeteg a legnagyobb létező pöfeteg. Nagyon ritka, hegyekben, sziklák környékén fordul elő. Méretei miatt a nagyobb kövekkel, sziklákkal könnyedén összetéveszthető, a gomba ugyanis két-három láb átmérőjű, több tucat ynevi font súlyú is lehet. A spórák is nagyobbak a szokásosnál, nagyjából ökölnyi méretűek, s igen kemények. Ezért ha egy ilyen pöfeteg felrobban, hatása heveny megkövezéssel ér fel. A gombától háromlábnyira vagy azon belül álló karakterek 6k6, a hat lábon belül tartózkodók 3k6, míg a kilenc lábon belül tartózkodók 1k6 Sp-t veszítenek el.

Őrület pöfeteg

Az őrület pöfeteg nevének megfelelően a tudatra bír káros hatással. Legtöbbször erdőkben fordul

elő, de föld alatt és elhagyatott romokban is megél. A spórái bőrre vagy nyálkahártyára kerülve mérget juttatnak a véráramba. Ez elég erős 1. szintű idegméreg, amely hatását gyorsan fejti ki, s közepes ideig hat, hacsak a leírás másképpen nem rendelkezik. Természetesen a sikeres Egészségpróba mentesít a hatás alól.

Az őrület pöfetegének hatása az adott gomba alfajától függ.

K10	Alfaj	Hatás
1-3	Idegenség hordozója	Személyek neve, kiléte ideiglenesen törlődik, mindenkié.
4-5	Tudatlanság gyümölcse	A karakter bizonyos képzettségeit veszítheti el ideiglenesen.
6-8	Szellemrabló	Az áldozat Intelligenciája 1k3 ponttal esik, véglegesen.
9-10	Az akarat gyilkosa	Az áldozat Akaratereje 1k3 ponttal csökken, véglegesen.

Krad akaratából lejegyeztetett

a Fogadalmak havának 12. napján.

Hosszú ideje nem vetettem papírra semmit, legalább is semmi olyat, amit érdemes lett volna e naplóban megörökíteni.

Azt hiszem, most már elég tárgyilagosan tudok fogalmazni ahhoz, hogy ne tűnjön dühödt fröcsögésnek vagy ítéletnek minden szavam.

Adlam Revis Thramar, akit idáig a barátomnak mondtam, elárult minket. Hazudott, mert megbízói részben feltárták előtte a jövendőt, s tudta, hogy a pusztulásba megyünk. Tudta, hogy megszerezzük a szükséges tekercseket Rakhysstől, de azt is, hogy mind ott veszünk. Leszámítva őt.

Amikor ezt elmondta nekem három napja, nem sokkal az után, hogy kilovagoltunk Erion déli kapuján Ordan felé, csak azért nem teremtettem le lováról, mert még mindig éltünk.

Nem áldozott fel minket, csupán furcsa játékot játszott a Sorssal és nyert. Legalább is nem veszített túl sokat.

Amikor a Felemelkedők havának 18. napján este beállított két szolgájával, hogy most azonnal indulnunk kell, nem értettem, hová ez a nagy sietség. Adlam ekkor a kialvatlanok lapos pillantásával mért végig, s tett egy furcsa mozdulatot kezével, mintha csak intene, s ezzel mindent el is magyarázott volna. Utólag, amikor ismét elbúcsúztam enyéimtől – s már az utcán vezettük lovainkat – értettem meg, hogy a holdak felé akart mutatni. Rádöbbentem, kettős telihold ideje köszönt be hamarosan, s ekkor – legyen az bárki is – senkit nem eresztenek a Holtak Városába Darton papjai.

Ekkor az utcán találkoztam ismét a szolgáival. Az ezüstös fényben az árkádok alatt fáradt tekintetem először holtaknak láttatta őket, s kardot is vontam volna rájuk, ha Adlam nem siet hozzájuk, hogy a lova után érdeklődjön. Csak később ébredtem rá, hogy akkor egyikük már halott volt.

Nem mutatta be őket. Állítása szerint nincs nevük, legalábbis addig nincs, amíg le nem mossák a szégyent magukról. Nem kérdeztem mit tettek, ahogy azt sem, miért kell velünk tartaniuk. Elfogadtam Adlam döntését, mert láttam a tekintetében, esdekel, ne faggassam őt.

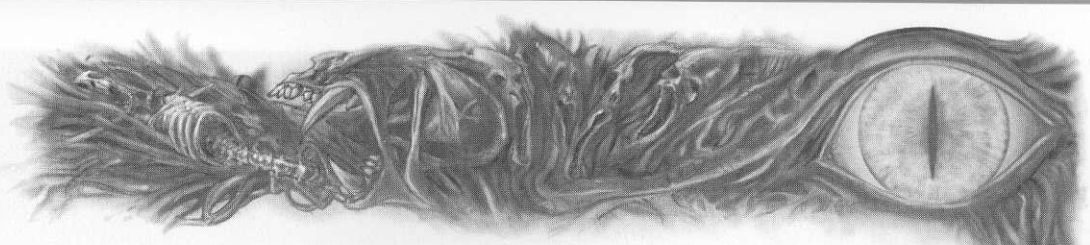
Mostanra már azt is tudom, miért.

Adlam Revis Tharamar megismerte a jövőt, legalábbis a sors egyik fonalát, s úgy döntött, hogy változtat a mintázaton, s nem engedi, hogy azok a szálak szétfussanak vagy kihulljanak a szövetből, amelyek fontosak lettek számára.

Most, az egésznapos lovaglás után a tűz mellett ülve értettem meg, miért volt olyan elgyötört. Nem igazán reá szabott a hóhér szerepe.

A Nekropoliszba nem volt nehéz bejutnunk, hisz Darton szolgái felismerték sigillumainkat, mint ahogy az engedélyt is, amely belépést nyújtott nekünk erre az elátkozott földdarabra. Ekkor csatlakoztak hozzánk a többiek: Garath, Avrel és Calendril. Mindenki, akit hirtelen össze tudtam hívni, s aki életben maradt korábbi útitársaink közül.

Mikor a hatalmas mauzóleumok, síremlékek és obeliszkek között kanyarogva egyetlen nap lovaglással elértük Rakhyss palotáját, amely nem volt egyéb, mint a családi kripta, már azt hittem, ránk



mosolyog a szerencse és hálát adtam Kradnak és az égieknek.

Amint Adlam a rövid tárgyalást követően kissé sápadtan, de sértetlenül bukkant elő a falak közül, már majdnem megnyugodtam; hisz az egyik Dartonnak szentelt aprócska kápolnát alig egy mérfölddel korábban hagytuk el, s napnyugtáig még könnyedén visszatérhettünk volna, hogy ott éjszakázzunk.

A tekintetét látva azonban megértettem, nem szabadulunk ilyen könnyen. A levegőt dühödt üvöltés rázta meg, s a kripta kapui hangos döndüléssel zárultak be. Igyekeztünk volna lóra kapni, de megmozdult körülöttünk a vidék. A legtöbb élőholt, kóborló dög és más efféle entitások csak ritkán mutatkoznak fényes nappal, a lesath hívása mégis megtette hatását. Esélyünk sem volt elmenekülni, mert a föld alól jöttek. Az iszonytató dühkitörés, amellyel a Holtakkal Szóló tépte-szaggatta az Asztrálsíkot, hamar elenyészett ugyan, de mozgásra és pusztításra bírt minden holtat a kripta körül. Az ösvényen, amelyen át megközelítettük Rakhyss palotáját, egyre-másra nyíltak fel a sírok fedőlapjai, melyeken korábban lábunk tapodott.

Csak nehezen vágtuk át magunkat azon az életbe vezető mérföldön. Adlam mágiája, s kardjaink tucatjával taszították őket a nemlétbe, azonban úgy tűnt, sosem fogynak el. Szerencsénkre Darton elég jó tréfának találta, hogy Krad lovagjai a halál házában keressenek menedéket a holtak elől. Kérdésemre, hogy mivel dühítette fel a szörnyeteget, Adlam csak annyit mondott, az eredeti könyvet, s minden benne rejtező tudást mégsem hagyhatta ott a lesath-nak, így inkább annak másolatát cserélte el vele a nekünk kellő tekercsekre. Amikor tovább értetlenkedtem, fáradt mosollyal az arcán azt is hozzátette, hogy az efféle másolatok igen sérülékenyek és minden bizonnyal Rakhyss nehezen viselte új szerzeménye hirtelen porrá omlását, alig pár perccel távozásunk után.

Jó kedve ránk is átragadt, s mikor másfél nappal később a Holdakhoz címzett fogadóban iszogattuk borunkat, még mindig viccelődtünk kijelentésén és nem értettük, miért lesz egyre komorabb. Éjjel aztán megtudtuk titkát.

Bormámoros álmunkból nyüszítés és férfisikoly hangjai vertek fel, ingujjra vetkőzve rontottunk elő szobáinkból, hogy Adlam szolgájának segítségére siessünk, mivel felismertük tüdőbajosan sípoló hangját. Mielőtt a fogadó ivójába léphettünk volna, még hallottuk, amint egy másik férfihang ennyit mond: „Egész életedben harácsoltál, s most nincs semmi más mit elvehetnék tőled, csak az életed, de azt is ajándékba kaptad."

A söntés mellett törte ki a nyakát a szerencsétlennek az ismeretlen férfi. Oly hihetetlen erő lakozott a vámpírban – akinek kilétére csak legyőzetése után derült fény –, hogy még a fogadó falának deszkavázát is bezúzta a szolga holttestével, amikor felénk hajította.

A rögtönzött ütközet akkor ért véget, amikor Adlam teljesen felöltözve belépett a fogadó ajtaján, s két kurta parancsszóval láthatatlan bilincsekbe verte, majd mágiájával elhamvasztotta a kétségbeesetten vergődő lényt.

Akkor még azt mondta, ez bizonyosan a lesath egyik szolgája lehetett, afféle bosszú a megcsúfolásáért. Ekkor még állította, hogy sejtette, utánunk jön majd valaki, és csapdát akart neki állítani, azonban elkésett.

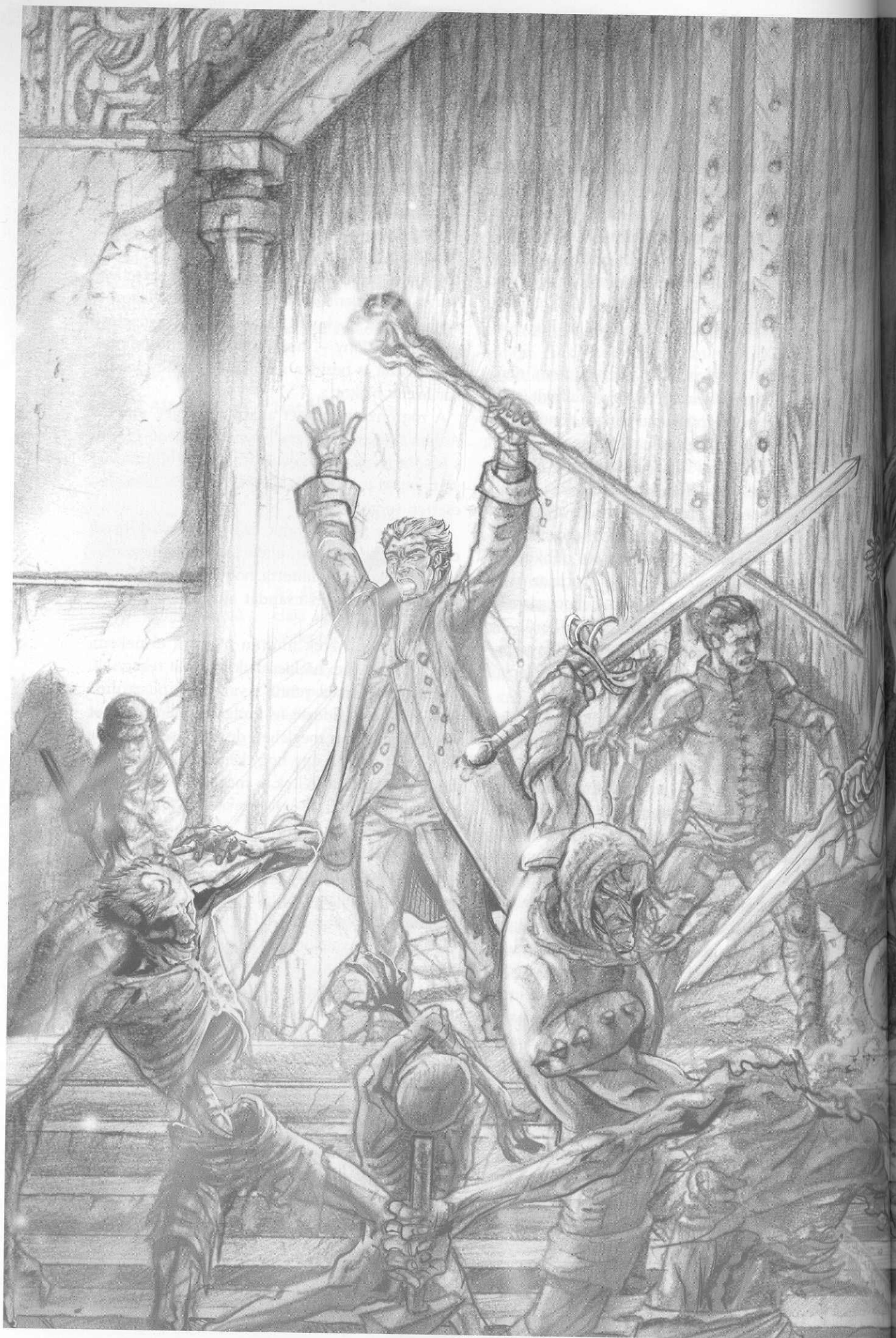
Csak most, hetek múltán mondta el nekem, hogy tudta előre: ha kicsaljuk a lesath tekercseit, bosszút akar majd venni, s valakinek pusztulnia kell. Hát ezért áldozta fel szolgáját, mert a sorsot megcsalni ugyan meglehet, de valakinek fizetnie kell. Ezért döntött úgy, hogy kerít valakit, akit már amúgy is halálra ítéltek, s megajándékozza még pár napnyi élettel.

Nem akartam ugyan tudni, de elmondta, a férfi, akit szolgálatába fogadott, Pyarronban állt bíróság elé, mert elsikkasztotta Dreina egyházának pénzét, amelyből a hadiárvákat istápolták.

Adlam lett hát hóhéra, hogy minket mentsen. Találni akart valakit, aki megvehető, s aki hozzánk csatlakozva a legkönnyebb prédának tűnik majd az utánunk küldött üldözők szemében. Adlam csapdát állított, azonban elkésett és nem tudta kimenteni belőle a csalit. A könyv persze ezúttal is biztonságban volt. Legalább is Adlam ezt állította, hisz újabb másolatot készített belőle.

Azt hiszem, megbocsátottam neki, amiért nem adta kezünkbe a választás lehetőségét. Nem tudom, magam hogyan döntöttem volna, s nem is kívánok ilyen terheket a nyakamba venni.

Talán Uram, Krad mégis jobban kegyel engem és enyéimet, mint hinném.





A KRÓNIKÁS - ERIONTÓL DÉLRE

Érzem, utam lassan a végére ér. Már ahhoz is alig van erőm, hogy homonkulusz testem mozgassam. Az apróbb tárgyakért D'alambertet, patkányomat küldözgetem ide-oda a szobában. Tegnap, amikor ez a helyzet állandósult, kiépítettem egy mentálfonalat, így most már csak akarnom kell, s máris hozza az újabb üveg tintát vagy épp a kést, hogy megmetszem a tollat.

Lelkem valamiért lassanként elszivárog testemből, pedig a lélekcsapda vonalai töretlenek, s mágiám hibátlanul működik. Ha nem így lenne, mostanra már akkor sem számítana, mert nem maradt elég erőm, hogy újra megidézzem a megfelelő rúnákat.

Sajnálom, hogy Ascaron din Laeris naplója pont akkor ért véget, amikor megvádolt engem. Így csak az én szavam állítja, hogy idővel megértette: a jövendő titkainak ismerete oly felelősséget ró ránk, amit nem akartam megosztani velük. Talán meg is bocsátott.

Sajnos legutolsó naplóját már nem vehettem magamhoz, azt a homoki sárkány nyelte el mindenestül, nem messze, azon az elátkozott sós síkságon, amikor Garath megpróbálta kirángatni a homoktölcsérből.

A történet azonban nem maradhat befejezetlen, így nekem kell összefoglalnom mindazt, ami Erion után történt.

Elöljáróban azonban le kell szögeznem: én tudtam, hogy mi fog következni. A sejtéseim, amelyekben egyre bizonyosabb lettem a sissuath-i beszélgetés után, Erionban értek tényekké, amikor a Varázslótanács elé álltam.

Akkor már biztos voltam bene, hogy csak akkor győzhetek, csak akkor juthattak ki élve Thrak'soror barlangtermeiből, ha a hihetetlen véletlenek, avagy inkább úgymond a sors a kezükre játszott.

Az erioni varázstudók nem jósok, nem is látnak a jövőbe, hanem benne élnek. Olyasféle különös fajzatok, akik az időben utazva lesnek ki mindent, s tudják ki titkainkat.

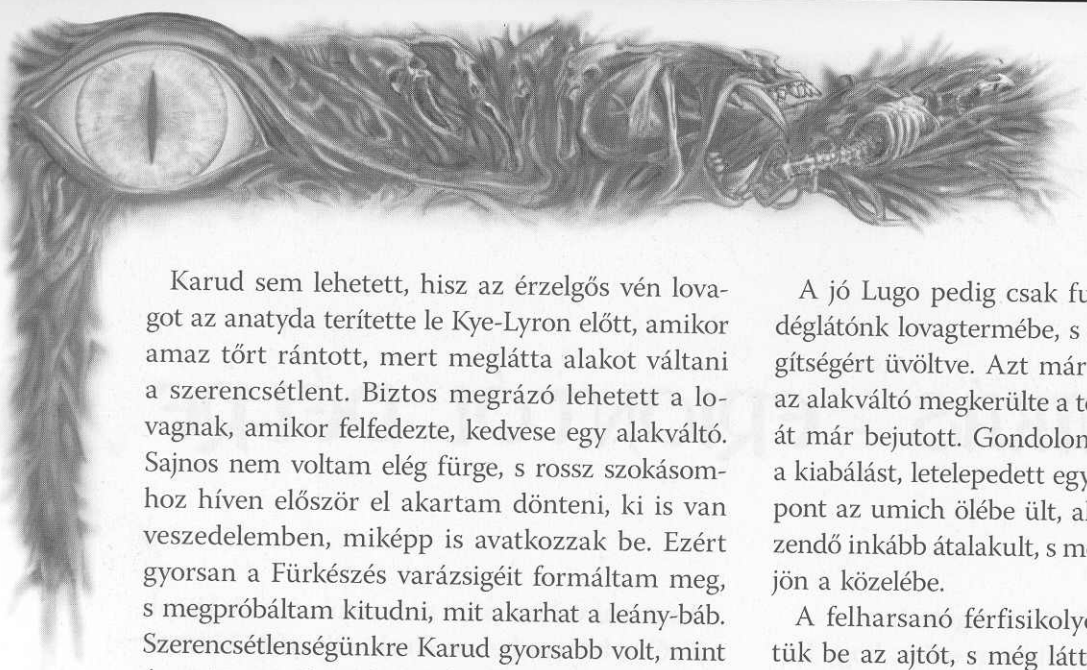
Nem avatkoznak, nem avatkozhatnak be, hiszen akkor az Időkígyó végezne velük. Csupán figyelnek, s nekik ez pont elég. Elég volt Kyria bukásától kezdve napjainkig, s ha hinni lehet nekik, akkor a jövendőben is elég lesz.

Ők sosem álltak ki nyíltan, nem hangoztatták érdekeiket, csak vártak és figyeltek. Néha, amikor nagyon kitért a sors kereke az általuk megszabott történelem nyomvonalából, akkor taszítottak rajta egyet. Elsuttogták a megfelelő fülekbe a nekik tetsző legendákat vagy épp megbízták közvetítőkön keresztül a városukban rajzó kalandozók valamelyikét – a sors fegyvereit, ahogy ők nevezik –, majd újra várakozni kezdtek, s figyeltek tovább.

Amikor neszét vették a Fekete Hold keltének, ráébredtek: új, erős legendákra van szükség, amelyekben ott az igazság. Így hát suttogni, tervezni kezdtek, hogy mindenki ott és akkor, abban a pillanatban legyen a helyén, amikor kell. Igyekeztek, hogy a döntéseink, mások döntései már ne, legrosszabb esetben is csak piciny mértékben változtassanak az általuk kifundált dolgokon, hogy az legfeljebb a legendák mellékszereplőit érintse, vagy sodorja veszélybe. Nehogy választott bajnokuknak bármi baja essék, s a feladatát időben elvégezze.

Mind a mai napig nem sikerült kitalálnom, melyikünk volt a bajnok.

Avrel vagy Kivrad biztosan nem, hisz mindkettő elég hamar meghalt, amikor a koboldokkal összecsaptunk a Risyd-hágóban Eriontól délkeletre, jó négyszáz mérföldnyire. Ennek a jelentéktelen helynek is csak onnan tudtam meg a nevét, hogy Karud am Veres az ifjakért elmondott fohászában méltatta hősiességüket, amivel tartották magukat a hágóban a sokszoros túlerő ellen.



Karud sem lehetett, hisz az érzelgős vén lovagot az anatyda terítette le Kye-Lyron előtt, amikor amaz tőrt rántott, mert meglátta alakot váltani a szerencsétlent. Biztos megrázó lehetett a lovagnak, amikor felfedezte, kedvese egy alakváltó. Sajnos nem voltam elég fürge, s rossz szokásomhoz híven először el akartam dönteni, ki is van veszedelemben, miképp is avatkozzak be. Ezért gyorsan a Fürkészés varázsigéit formáltam meg, s megpróbáltam kitudni, mit akarhat a leány-báb. Szerencsétlenségünkre Karud gyorsabb volt, mint én, s iszonyodva rántott kardot, hogy levágja az antydát. Amaz azonban még fürgébb volt és tőrt rántva ledöfte – ezt akkor, az épp megfoganó varázs miatt tudtam meg – ijedtében a lovagot, aztán melléje omlott. Akkor sem védekezett, amikor Ascaron üvöltve halálra sújtotta.

Hamar megszakadt kettőnk elméje közt a kapcsolat az alakváltó halálával, annyit mégis megtudtam, nem akart ártani a lovagnak, valóban szerette őt.

Így csak Ascaron maradt és Lugo, a szolgám.

Az inasom, aki már annyiszor meglopott, s mindig azt hitte, megússza. A látszólag kutyahűségű férfi, aki arra használta hatalmam és befolyásom, hogy másoknak ártson, pedig évekkel ezelőtt őt is a tönk mellől mentettem ki, amikor a hóhér már emelte a bárdot, hogy lecsapja a kézfejét. Állítólag valamiféle tollnok volt, de meglopta gazdáit, hát kitették.

Ő volt a csalim, elkerülendő az árulókat. Ezt a trükköt az erioniaktól tanultam, akik mindig tartottak egy gyenge embert a háznál, akit nem avattak ugyan be semmibe, de látszólag nem is őrizték alaposan, sőt megbíztak benne. Csupán messziről tartották szemmel. Az ilyennek hamar híre kél, s nem kell aggódnod, melyik emberedet környékezik meg ellenfeleid, hisz a kardot is a leggyengébb pontján kezdi el enni a rozsda.

Én hoztam magammal a tolvajt, saját árulómat, s figyeltem is rá. Meg is fogta nekem a kémet, bár nem úgy, ahogy szerettem volna, egyszerűen végzett vele egy karosszék. Leleplezte az alakváltó umichot, aki din Laeris lovag ládájaként rejtőzött közöttünk, amikor megpróbálta elemelni a lovag ezüstjeit, s kereket oldani velük. A láda először csak megharapta, majd emberi alakot öltve üldözőbe vette.

A jó Lugo pedig csak futott. Bemenekült vendéglátónk lovagtermébe, s elreteszelte az ajtót segítségért üvöltve. Azt már észre sem vette, hogy az alakváltó megkerülte a termet, s az ablakrácson át már bejutott. Gondolom, egy idő után elunva a kiabálást, letelepedett egy székbe, s balvégzetére pont az umich ölébe ült, aki a kergetőzést befejezendő inkább átalakult, s megvárta, amíg az ember jön a közelébe.

A felharsanó férfisikolyokkal egy időben törtük be az ajtót, s még láttuk, ahogy a lény vagy fél tucat helyen egyszerre döfi át Lugo testét, aki hamar kiszenvedett. Az umich felállt, s miközben harci testtartást vett fel, egyszerűen széttépte az inasomat, aki még ekkor is markában szorongatta Ascaron din Laeris fél marék ezüstjét.

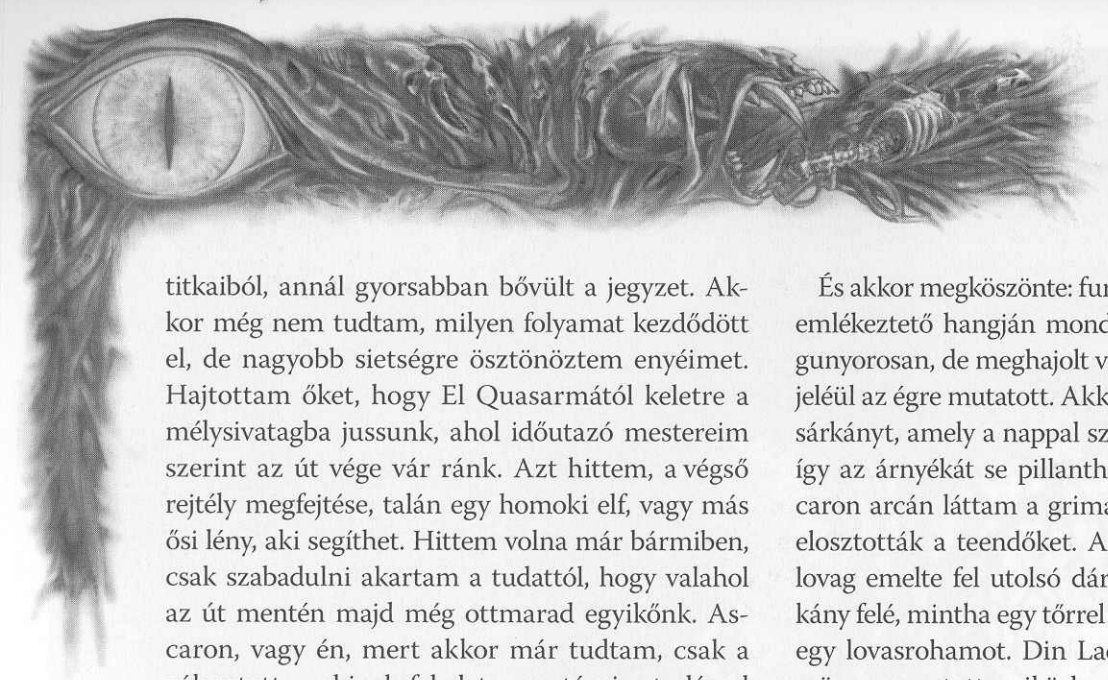
Ekkor már komolyan tudnom kellett volna, hisz az anatyda és az umich együttes feltűnése nem lehetett véletlen, hisz mindkét lény oly ritka. De nem fogtam gyanút... pedig ott volt előttem rúnákkal a Krónikás-tanú lapjaiba égetve. Nem tudtam, vagy nem akartam olvasni a sorok között. Csak jóval később tudtam meg, hogy a zauder, ez a hatodkori alakváltó faj, amely majdnem elsöpörte Ryeket, s akinek Quiphan és Argurem pusztulását köszönhetjük, uralkodó faj saját honában.

Síkjukon, ahol a létezés törvényei nem oly szilárdak, mint mifelénk, ezerféle alakváltó él. Ezeket, mint ahogy mi is visszük magunkkal kutyáinkat, bútorainkat, a zauderek is magukkal cipelték a világ közti útjuk során. Uraik bukásával pedig az alattvalók szétszéledtek, elkallódtak és belakták az új világot is.

Csakis egy zauder lehetett, aki utunkba parancsolta e kettőt az alakváltók közül. Most már azt is tudom, miért: vigyázott ránk. Óvott minket, s magát, eközben pedig hajtott előre, hogy megfejtsem a könyv minden titkát, az ómágia rejtelmeit.

Valahol Ordan után lettem figyelmes arra, hogy a könyv elkezdett bővülni. Nem lett nehezebb, csak új oldalak jelentek meg benne. Lassan és módszeresen, mintha egy tollnok írná; lejegyzett minden olyan veszedelmesebb lényt, amivel összefutottunk. Elborzadva figyeltem egy idő után magam is, ahogy szépen lassan magáévá teszi tudásunkat, ahogy Ascaron naplójegyzetei is lassan megjelentek oldalain. Ahogy egyre többet fejtettem meg az ómágia





titkaiból, annál gyorsabban bővült a jegyzet. Akkor még nem tudtam, milyen folyamat kezdődött el, de nagyobb sietségre ösztönöztem enyéimet. Hajtottam őket, hogy El Quasarmától keletre a mélysivatagba jussunk, ahol időutazó mestereim szerint az út vége vár ránk. Azt hittem, a végső rejtély megfejtése, talán egy homoki elf, vagy más ősi lény, aki segíthet. Hittem volna már bármiben, csak szabadulni akartam a tudattól, hogy valahol az út mentén majd még ottmarad egyikőnk. Ascaron, vagy én, mert akkor már tudtam, csak a választott – akinek feladata megtérni a tudással – maradhat életben, senki más. Egyetlen embernél többet a sorsforgató erioniak sem mernek elperelni a végzettől.

Ahhoz, hogy El Quasarmát elérjük, először délre kellett hatolnunk, hogy átkeljünk a Sheralon, majd egészen a Shibaráig, aztán az kellett, hogy annak vize mellett tartsunk északra.

Az útból csak pillanatnyi, villanásnyi emlékeim maradtak, mintha homály fedné történetét, csak a sötét és forróság emléke maradt meg bennem. No meg az átkos kötet feljegyzései a vadakról, amelyekkel találkoztunk, s amikre sajnos elevenen emlékszem.

Belém égett El Hamed romjainak látványa, ahol a coronella ölte meg az utolsó lovunkat és a sivatagi vezetőnket. A Hradzs új kikötőjének, Mutari el Dzsamam városának főterére, ahol a láncra vert, megvakított manasét mutogatták a csőcseléknek. Vasati kősivatagának kietlen tájaira, ahol a homoki elfek obeliszkjeit megtaláltuk az egykor volt hatalmas tó fenekén a sóba ágyazva. Ahol végül megfejtettem a könyvet és ezáltal az aquir mágia titkainak kitudásával – igaz, akaratomon kívül – szabadjára is engedtem a fenevadat.

Furcsán emlékszem a pillanatra, ahogy a fedőlapok sarkaiba égetett fémpeckek felforrtak, s elmállottak, s a szörny először kiemelte fejét a bőrből, ami a kódexet fedte. Lassan alakult át, s mintha figyelt volna minket, az undorunkat, a félelmünket. Laponként szedte össze magát, s vonta egyre magasabbra testét, ahogy formát öltött a könyvből, ahol rejtekezett. Csak mi voltunk ott négyen, mérföldekre semmi és senki, csak a fehéren izzó, sós kövek és a homok.

A zauder koponyájának nyílt részéről csendesen emelkedett a nedvesség a levegőbe, ahogy a sivatag magának követelte jussát.

És akkor megköszönte: furcsa, sáskaraj vonulására emlékeztető hangján mondott valamit, és mintha gunyorosan, de meghajolt volna felénk, majd hálája jeléül az égre mutatott. Akkor láttuk meg a homoki sárkányt, amely a nappal szemközt támadott ránk, így az árnyékát se pillanthattuk meg időben. Ascaron arcán láttam a grimaszt, ahogy Garath-szal elosztották a teendőket. A nagydarab, kopaszodó lovag emelte fel utolsó dárdáját, s hajította a sárkány felé, mintha egy tőrrel akart volna megfékezni egy lovasrohamot. Din Laeris pedig az alakváltó szörnyre rontott, miközben fennhangon szólította urát az igazak védelmére. Magam is a zauder ellen fordultam, és kedvenc elemi erő bilincseimet igyekeztem megidézni, amikor mögöttünk a homokba vágódott a sárkány. A por fullasztó volt, és semmit sem láttunk. Elvakkantottam a Térvarázs igéit, majd fohászkodva – nehogy valamelyik bestia elé kerüljek – kiteleportáltam a homokfelhőből.

Azt sosem tudtam meg, Garath végül legyőzte-e a sárkányt, én oldalról csak annyit láttam az ülepedő sós homok felhőitől, hogy egy hatalmas homoktölcsér nyeli el társaimat. Kiáltottam ugyan, sőt egy varázsba is belekezdtem, de akkor alattam is megindult a homok. Ekkor pillantottam meg a göcsörtös, kiszáradt fát, amely egykor itt állhatott, mostanra azonban belepte a homok és a só, s csak az örvényből tűnt elő sötétté kövesedett ágaival, gyökereivel.

Mire végre felhúztam magam, s ismét belekezdhettem volna a varázsba, Ascaron és Garath már nem voltak sehol. A homok folyása is megállt, s csak csendesen szitált a levegőből.

Ekkor sújtott le rám a lény...

A nyakamat akarta eltörni, ahogy hátrafeszítette a fejem, s miközben elkezdte felvenni alakom, a felkaromba is beleharapott. Üvöltöttem kínomban, ahogy éreztem, megízlelte véremet, s most a lelkem készül elnyelni. Nem menekülhettem, hisz sokkalta erősebb volt nálam, s kész csoda, hogy nem tépte fel azonnal a torkom.

Csak egyfelé volt kiút, bár erre még sem ő sem, én nem álltunk készen. Csak a varázslóbotomba menekülhettem, egyesülve a lélekkel, ami születésem pillanatában kettévált, s egy darabig – míg akolitává nem avattak – nélkülem fejlődött tovább. Doran jelképe, lélektestvérem volt az egyetlen kiút.



A zauder pedig rajtavesztett, mert testvérem megvédett, a velem szembeszállni merészkedőt pedig mi nyeltük el végleg, ahogy feloldódott kettőnk közös lelkének tüzében. Megpróbált onnét is kirángatni, ahová már nem lett volna szabad követnie; s ez okozta vesztét.

Ezután indultam majd' egy évnyi vándorutamra, hisz a botból csak egy kezdetleges testet tudtam formázni, s nem kérhettem segítséget senkitől, nem értették volna, mit látnak. Még Krad bölcs lovagjai is fegyvert vontak az anatydára, pedig ő hozzám képest egészen emberi volt. Doranba nem indulhattam, hisz az oly messze, annyi veszedelmen túl fekszik. Hát a másik irányba mentem, Lar-Dorba.

A zauderből nem sok maradt, csupán egy megtépázott, nyaka törte férfi, aki egészen úgy festett már, mint én. Otthagytam, a félig átformálódott bottal a kezében, a sivatagban.

Elvesztettem testvéremet is, akinek helyébe léptem, s magamba olvasztottam. Elveszett és hallgat, nincs itt, nincs sehol, de lassan követem a nemlétbe, már csak pár rajz és karcolat, egynéhány sor, és befejeztem utunkat, s a magamét is.

Most már csak azt kívánom, hogy ne porosodjon e kötet Lar-Dor könyvesházának polcain, forgassák gyakran és megfogadva tanácsait a kalandozók, a szerencsevadász katonák, vagy ahogy az erioniak mondanák: a végzet fegyverei.

Mérsékelt égövi tengerpartok, hegyvidéki erdők lényei és értelmes fajzatai

Erdőpille

Az erdőpillékről nem tudni, hogy az óidők egyik elveszett faja, vagy még új jövevény Yneven. Ezek az igen apró, mondhatni pöttöm teremtmények alig nagyobbak egy arasznál. Felépítésük sokban hasonlít az elfekére, de hátukon két áttetsző, hártyás szárny rezeg, kolibrikéhoz hasonló röptük látványa lenyűgöző.

Általában eldugott erdőségek ember nem járta vadonjaiban, szakadékok oldalában, esetleg meredek sziklafalak barlangjaiban keresnek menedéket és építik fel városaikat. Ezek a leginkább madárfészkekhez hasonló menedékek általában tucatjával találhatóak egymás alatt vagy felett. Ide gyűjtik kincseiket, de a királynőnek és leghűségesebb szeretőiből válogatott testőrségének is itt a székhelye.

Az erdőpillék egyáltalán nem monogám típusú aprónépek: általában pillanatnyi kedélyük irányítja tetteiket, azzal állnak össze, akivel akarnak. Évről évre választott királynőjük pedig élen jár ebben a hóbortban, vagy bármi másban, amit épp ki tudnak találni.

Szeretik a színes és díszes ruhákat, amelyeket növényi rostokból készítenek és élőhelyük közelében fellelhető anyagokkal festenek. Filozófiájuk szerint nincs nemesebb időtöltés a gyanútlan utazók zargatásánál – erről a gyanútlan utazók persze másként vélekednek. Ha valaki erdőpillék lakta mérsékelt övi erdőbe téved, azonnal különös dolgok kezdenek el történni. Annyi eszük azért mindig akad a bujkáló kis bajkeverőknek, hogy tudják, kibe nem érdemes belekötni.

Ha valaki kárt tesz otthonuk növényzetében, vagy „ártatlan" szórakozásuk miatt ellenük fordul, komiszabb dolgokra kell felkészüljön: a pillék apró nyilaikkal veszik célba, s noha a vesszők csak a vékonyabb vásznakat viszik át, és annyit sebeznek csupán, mint egy tű, a rájuk kent növényi hatóanyagok csúf meglepetéseket okozhatnak. Legtöbbször mély álomba taszítják a támadót, majd egyesült erővel olyan messzire cipelik, amennyire csak képesek, de apró termetük miatt ez nem több négyöt ynevi mérföldnél. Ha azonban az adott személy szántszándékkal pusztít el akár csak egyet is közülük, a bánásmód nem lesz ennyire kíméletes. Az erdőpillék tőrei aprók, ám borotvaélesek...

Komolyabb mérgeket csak nagyobb testű lények ellen használnak – saját viszályaikat, félretéve íjaikat, csapdák és szilánknyi szálfegyverek



segítségével igyekeznek rendezni. Nem ritkák közöttük a lovagok sem: ezek a bátrabb erdőpillék apró ragadozó madarak, vércsék, karvalyok hátán rontanak egymásnak, s az emberektől eltanult lovagi tornát mímelik.

Az elaltatott vagy megölt személyt általában azonnal megszabadítják fegyvereiktől, amelyeket utána elhagynak valahol és szinte rögtön meg is feledkeznek róluk.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 2k6
Termet: pöttöm
Méretkategória: 1
Sebesség: 40
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 28
Támadó Érték: 33
Védő Érték: 98
Célzó Érték: 28
Sebzés: 1 vagy fegyveré
Életerő pontok: 3
Fájdalomtűrés pontok: 17
Asztrál ME: 14
Mentál ME: 14
Od: –
Jellem: Élet, Káosz

Erő:	3	**Karizma:**	12
Gyorsaság:	15	**Intelligencia:**	16
Ügyesség:	15	**Akaraterő:**	14
Állóképesség:	3	**Asztrál:**	14
Egészség:	3	**Érzékelés:**	13

Kategória: 6 (55 pont)
- méret: -10 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz végtag – szárnyak: 5 pont
- otthonos közeg – repül: 10 pont
- pszire és mágiára fogékony: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Kedvelt mérgük, az álomkenőcs 3. szintű fegyverméregnek felel meg, amely azonnal hat, sikertelen méregellenállás esetén 1k6 órára mély álomba taszítja az áldozatot.

KAP-ok:

Mivel az erdőpillék leginkább egymás szórakoztatásában lelik örömüket, szintenkénti KAP-jaikat előszeretettel költik Művészetekre, Színészetre.

Az erdőpille mint játszható faj:

Az erdőpillék közül ritkán ugyan, de kerülnek ki kalandozók is. Amennyiben egy játékos ilyen lénnyel kíván Ynev felfedezésébe belevágni, úgy az Új Törvénykönyv szabályrendszere alapján készítheti el karakterlapját. Ez esetben a következő szabályokat kel figyelembe venni:

I. A pille mint játszható faj, a többi embertől eltérő fajhoz hasonlóan 1 KAP-ba kerül, amit minden szinten le kell vonnia a rendelkezésre álló 50 pontjából.
II. Az erdőpilléknek, az emberekhez hasonlóan, minden tulajdonságuk legfelső határa 18, ám minden eseten figyelembe kell venni a méretéből adódó szorzó módosítókat is.
III. Őseiktől játékosságot és a csínyekre való hajlamot örökölték, így tehetséggel viszonyulnak a Művészetek, Színjátszás és Herbalizmus képzettségekhez. Ezeket úgy tanulják, mintha 4. fokú oktatótól sajátítanák el (a képzetség minden szintje 2 Kp-val olcsóbb a képzettség 4. fokáig, de legalább 1; ez a levonás nem adódik össze az Oktatás képzettség nyújtotta előnyökkel).
IV. Mivel az erdőpillék szertelen és szeleburdi népség, sok rend nem is hajlandó megtűrni őket sorai közt. Csak a következő iskolák választhatók számukra: Tolvaj, Bárd.
V. Mivel a pillék 6. lénykategóriába sorolt faj, ezért szintlépéskor mindig az adott kategóriának megfelelő szinttáblázatot kell figyelembe venni. (Lásd a 311. oldalon, a Lényalkotás című fejezetben)

Feenhar

Bár nem köztudott tény, de a feenharok is éppúgy az óidők teremtményei közé tartoznak, mint az elfek vagy a föld mélyén rejtőző gnómok. Nem tudni, hogy a feenharok beszélték-e valaha is a teremtés nyelvét, s ha igen, akkor mely szféráknak parancsoltak, de annyi bizonyos, hogy mára egy sem akad közülük, aki képes volna a hatalomigék használatára.



A feenharok azon kevés nép közé tartoznak, akik nem a kyreknek köszönhetik bukásukat vagy civilizációjuk alkonyát. A gyíklényekkel vagy elfekkel ellentétben soha nem háborúztak a hószín hajú hódítókkal, való igaz, társaságukat vagy szövetségüket sem keresték, ahogy később a Birodalom bukása után az emberekét sem.

A feenharok ember méretű, madárformájú lények, fejük leginkább egy jól fejlett sólyoméra emlékeztet, testüket tollazat borítja, amelynek színe a lakhelyüktől függően változhat. A sziklás, növényzettel ritkásan vagy egyáltalán nem borított bérceken élők szürkés tollakat növesztenek, míg a lombhullató vagy tűlevelű erdőkkel takart ormok lakói barnákat, sárgásakat vagy vöröseseket. Szemük az égkéktől a szürkésig változhat, de előfordulnak aranyszín írisszel megáldott példányok is közöttük. Csőrük sötétvörös vagy napsárga. Karjukról – merthogy karjuk és nem szárnyaik vannak – hosszú, esetenként akár kétarasznyi fedőtollak csüngenek alá. Szürke vagy sárga szarupikkelyekkel borított kezük négy ujján apró karmok meredeznek.

Puha, fehér pihéik a legnagyobb hidegben is képesek őket melegen tartani, míg felső, színes fedőtollaik lepergetik a vizet, valamint a szél ellen is remek védelmet nyújtanak, így ruhákra sincs szükségük. Ha viselnek is magukon valamit, legfeljebb – emberi normákhoz képest – visszafogott, ám mesterien kidolgozott ékszerekkel ékítik magukat, amelyeket általában csillogó fémekből és üvegből, ritkábban drágakövekből készítenek. A hímek és nőstények között termetre vagy alakra nehéz különbséget tenni, az azonban bizonyos, hogy a hímek tollazata valamivel díszesebb, színei élénkebb, sötétebb-világosabb foltokkal pettyezett vagy sávokkal tarkított, s karjaikon lévő tollaik vége is sziporkázóbb színekben játszik.

Abban az esetben, amikor külső ellenség vagy saját fajuk más falvai ellen vonulnak hadba, széles, színes szalagokat öltenek magukra, amelyek nem akadályozzák őket a harcban és repülésben, ám könnyedén megkülönböztethetővé teszik őket az ellenféltől.

Majd' minden kevéssé lakott magasabb hegységben megtalálhatóak a feenharok kicsiny kolóniái, de leggyakrabban a Sheral bércei között fordulnak elő. Falvaikat művészi tehetséggel faragják a sziklaormokba, de előszeretettel építkeznek a gyors folyású hegyi patakok által vájt keskeny szurdokok oldalába is. Légies, karcsú barlangházaik bejárata mindig magasan található, ahová a hívatlan betolakodók csak nehezen juthatnak fel. Fémből készült ajtóik három-négy embernyi magasságban nyílnak, ablakaik még ennél is feljebb, az ennél alacsonyabb helyiségekre pinceként tekintenek és úgy is használják őket.

Bár szállásaik nehezen megközelíthetők, mégis halálos csapdává válhatnak a lakók számára azon ellenfelekkel vívott harcban, amelyek könnyen képesek áthidalni ezt az akadályt, így gyakran több ki- és bejárata van egy-egy ilyen sziklába vájt falunak. Persze ez nem jelenti azt, hogy könnyen megfutamodnának a támadók elől, mindössze remek lehetőség, hogy megkerülve őket egy kis meglepetésben részesítsék a behatolókat.

Barlangjaik „külső homlokzatát" faragásokkal és festéssel díszítik. Nem ritka, hogy kisebb-nagyobb falfülkéket alakítanak ki, ahová szívesen építenek fészket különféle madarak, a feenharok pedig e lények mását faragják az adott falszakaszra.

Társadalmuk az erősebb uralmára épül, az ugyanazon hegységben élő településeket egyetlen hadúr fogja össze, akinek személyét gyakran nem egykönnyen fogadják el a különböző falvak, így nem ritka, hogy a faj tagjai egymás ellen is hadba vonulnak. Talán ebből kifolyólag, de a feenhar nőstényeket épp olyan kemény fából faragták, mint a hímeket, s ők is éppúgy kiveszik a részüket a fegyverforgatásból és a harcokból, mint az erősebbik nem.

Társadalmuk legkisebb eleme nem a család, hanem a közösség, így párjukat sem egy életre, csupán egyetlen „fészekrakás" idejére választják. Kora tavasszal településeik élete felbolydul, ahogy a hímek ajándékokkal halmozzák el választottjukat vagy épp párbajokat vívnak annak kegyeiért.

Egy nőstény egyszerre általában egy tojást rak – évtizedenként egyszer, ha megesik, hogy két vagy három utód születik. A sárgásbarna színekben játszó tojásokból kikelő „fiókákat" nem szüleik, hanem a törzs együttesen gondozza, a „költést" végzőket és az őket ellátó segítőket pedig a mindenkori vezető jelöli ki.

Alapvetően vadászatból és gyűjtögetésből élnek, de mindezek ellenére kiváló kézművesek, jó

szobrászok és festményeik is nagy hírnévre tettek szert, bár igen ritka esemény, hogy egy-egy alkotásuk a külvilágba kerül, hisz kereskedni jobbára csak egymás közt kereskednek.

A közösség szellemi teendőit a papok látják el. Istenüket a Szelek Urának nevezik, s a madarakat is az ő ajándékának tekintik; magukra pedig, mint e lények őrzőire, pásztoraira tekintenek. Szentélyeik változatosak: a magas szirteken felállított kopjafák; a különösen magas, szalagokkal és üveggyöngyökkel, fémcsengőkkel teleaggatott fák vagy elérhetetlen sziklapárkányokra kitett, díszesen faragott kőtálak egyaránt betölthetik ezt a szerepet. A madarak és a repülés iránt érzett hűségük miatt nem ritka, hogy egy-egy szél- vagy madárszellem a pártfogásukba veszi őket, s kiválasztottjainak a Szelek Ura is bebocsátást enged a Természet szférájába tartozó papi varázslatokba. Egyetlen emlék sem utal arra, hogy valaha is képesek lettek volna akár hatalomigék, akár másfajta mágia alkalmazására, de elméjük csiszoltsága miatt nincs akadálya annak, hogy a pszi metódusait elsajátíthassák. Énekeik szinte egytől egyig a Szelek Urát vagy az őáltala teremtett felső világot dicsőítik, annak szépségét éneklik meg. Hangjuk csengése olyan, mint a vékony csőharangoké, nem egy bárd szerint a szférák zenéjéhez hasonlatos. Talán pont ez az oka annak, hogy a feenharok képtelenek az emberi beszéd hangjainak kiejtésére, így könnyen előfordulhat az is, hogy egy egyed tökéletesen érti, illetve írja és olvassa az elfszabásúak valamely nyelvét, azonban megszólalni képtelen rajta. Hasonlóképp az emberek hangképző szervei számára is lehetetlen a feenharok beszédének hangjait kiejteni. Azonban terjednek olyan legendák is, hogy egynémely bárdnak már sikerült a madáremberekkel beszédbe elegyedni mágiája segítségével.

A feenhar magától nem támad rá az emberekre, amennyiben azok nem veszélyeztetik élőhelyüket. Ha nem támadó vagy ellenséges szándékkal közelednek feléjük, ő maga is békésen viselkedik velük, ha azonban valaki megsérti őt, vagy úgy érzi, hogy érdekeit semmibe veszik, félelmetes ellenféllé válik. Amennyiben ellenfele jobbnak bizonyul nála, megadja magát; de ha lehetősége nyílik rá, orvul támad. Életszemléletük szerint a becsület csak fajtájukon belül jár ki, az embernépeket túl fiatalnak tartják ahhoz, hogy megtanulják, mit is jelent az adott szó és inkább ők maguk döfik a tőrt mások hátába, minthogy azok tegyék ezt velük.

Békés helyzetben segítségük nem terjed ki sokkal többre, mint egy útbaigazítás, vagy némi élelem, esetleg jó tanács, de a járhatatlan kopár hegyek magasában már ez is jóval több, mint bíztató.

Vadászathoz előszeretettel használnak kisebb nyílpuskákat – még a kyrektől lesték el készítésük fortélyait – vagy lándzsákat. Harcban a legkülönfélébb fegyverekkel küzdenek, de előnyben részesítik a könnyű vágó- vagy szúrófegyvereket, amelyeket repülés közben is használhatnak. Harci taktikájuk is – főleg röpképtelen ellenfelek esetében – gyorsaságukra, manőverező képességükre és repülési tehetségükre épít.

Fegyvereiket általában a magashegyi teraszbányáikból kitermelt ritka fémekből készítik; gyakran lunír, a vezérek pedig – különösen egy megbecsült hadúr – mithril fegyverzettel vonulnak harcba.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: közepes méretű
Jellem: Rend

Kategória: 6 (60 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- repülés: 10 pont
- pszire és mágiára fogékony: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A feenharok istenükként a Szelek Urának nevezett felsőbb hatalmat imádják. Azoknak, akiket kegyeibe fogad és papjává válnak, a Természet szférájába tartozó papi varázslatokhoz enged hozzáférést.

Fejlődés:

A feenharok épp annyira különbözőek és sokfélék lehetnek, ahogyan az emberek is. Éppen ezért értékeik közt nem teszünk különbséget, kidolgozásukat a mesélőkre (vagy épp játékosokra) bízzuk. E madáremberek közt éppúgy előfordulhatnak, tudósok, papok, sámánok, mint harcosok, bárdok vagy felderítők is. Annak eldöntése, hogy a kalandozók épp mifélékkel futottak össze, mindig a KM joga.

Gliád

Dél-Ynev egyik legtitokzatosabb faja a magát gliádoknak nevező nép. Legszorosabb kapcsolatban az elfekkel állnak, tőlük kapták a Kövek Őre nevet is, amely valóban jól is illik hozzájuk. A hosszú életűek legendáiból tudhatunk meg róluk a legtöbbet, bár korántsem bizonyos, hogy ezek valóban megbízható források volnának. Mesélik, a gliádok nem az Elsődleges Anyagi Sík teremtményei, hanem az egyik tökéletlen teremtés által létrehozott, főleg Őselemi Földből létrejött sík lakói voltak. A sellőkhöz hasonlóan e kis teremtmények is félelemi típusú lényeknek minősülnek, ám előbbiekkel ellentétben nem a vízhez, hanem értelemszerűen a földhöz kötődnek leginkább. Az elf mesék említést tesznek arról, hogy nem a teremtés kezdete óta élnek Yneven, ahogy az ófajok, hanem kevéssel az emberek megjelenése előtt menekítette át őket e síkra a mára elfeledett istenük, akit Földanyaként tiszteltek. Egy régi fóliáns feljegyez egy – maguktól a gliádoktól származó – történetet, melyben azt állítják, a Földanya azért küldte őket Ynev világára, mert az Elsődleges Anyagi Sík ad nyughelyet egy nálánál is hatalmasabb földszellemnek, aki képes volna helyreállítani eredeti lakhelyük békéjét és a teremtés e tökéletlen részét megóvni számukra. A gliádok kicsi, ám annál ügyesebb és szorgosabb lények. Magasságuk alig haladja meg az egy lábat. Első ránézésre leginkább apró emberekre emlékeztetnek, ám jóval karcsúbbak azoknál. Testüket mindenütt sűrű szőr borítja, amely a sötétszürkétől egészen a barnáig terjedhet. Az elfeknél is jóval karcsúbbak és vékonyabbak. Fejük viszonylag kicsi, ám szemük ehhez képest jókora, remekül alkalmazkodott a barlangok gyenge fényviszonyaihoz. Hasonlóan nagyok kerek, szőrtelen füleik is, amitől megjelenésük mókásnak hathat a kívülállók számára, főleg hosszú karjukkal együtt. Ruhát nem nagyon viselnek, legfeljebb valamiféle ágyékkötő vagy tunika fedi prémes testüket. Mivel a függőleges sziklafalak barlangjaiban élnek, kezük alkalmazkodott a szokatlan élettérhez: vaskos körmeik, erős ujjaik és laza ízületeik hihetetlen ügyes és fürge falmászókká teszik őket, lehetetlen szögben is képesek megerőltetés nélkül kifacsarni végtagjaikat, hogy jobb kapaszkodót találjanak maguknak. Mivel életük nagy részét a falon töltik, a falmászás teljesen beidegződik számukra, mint a közönséges emberek számára a járás és éppoly természetesen mozognak a függőleges terepen, mint a vízszintesen. A gliád fürgesége sima talajon is elképesztő, rövidtávon még a jól futó embereket is maga mögé utasítja, különösen, ha nem egyenesen kell futni, hanem össze-vissza kanyarodva.

Elsősorban Elfendel nyugati és délnyugati sziklás partvidékein élnek, de megtalálhatóak a Shadonióból sziklái közt vagy a Godorai-tenger egyes partszakaszain is. Elfendel óceánpartjainak tekintélyes részét magas, meredek sziklafal alkotja. Hajó itt nem képes kikötni, település sincs, hiszen az elfek nem építenek városokat. A sziklafal számtalan, kisebb-nagyobb, megközelíthetetlen barlanggal tagolt. Senki nem is akarna odamenni, ha ezek a sziklák nem lennének telis-teli a legkülönfélébb drágakövekkel és ércekkel. Azonban nemcsak a drágakövekkel vannak tele a barlangok, hanem azok őreivel is.

A helyzet nagyon hasonló a többi partvidéken is, de az ottani drágakövek messze nem olyan értékesek, mint az elfendeliek.

E part menti barlangjaikban élő kis lények némely tudós főket komoly gondolkodásra késztettek. Ugyanis nehéz volna eldönteni, hogy az emberekhez hasonlóan civilizált népeknek tekintendők, vagy egyszerűen csak okos és találékony állatoknak. Az elfek persze nem foglalkoznak ennyit a dologgal, ők elfogadják őket olyanoknak, amilyenek, s eszükbe sem jut, hogy valódi fontossággal bírhatnak ilyen kérdések. Mindazonáltal a felvetés jogosnak bizonyulhat.

Nagyobb közösségekben élnek a barlangrendszerek mélyebb csarnokaiban, ahol az egyes egyedek saját kis üregeket vájnak maguknak. „Falvaik", már ha lehet odúrendszereiket így nevezni, kizárólag természetes eredetűek, csupán saját szállásaikat, illetve a felszínre és a sziklapartra vezető járataikat faragják, vájják ki maguk. Előbbiek nem tűnnek egyébnek, mint kutyák által kapart kotorékoknak, míg utóbbiak az apályvonal feletti mély üregeknek. Mindezek persze csak arra szolgálnak, hogy táplálékaikat könnyedén megszerezhessék, ugyanis ezek a kis lények leginkább gyűjtögető életmódot folytatnak. Apálykor a közösség tagjai kisorjáznak a sziklák közé és a visszahúzódó víz által szárazon hagyott halakat, rákokat, kagylókat csemegézik, de nem vetik meg a polipokat vagy tintahalakat

sem. Felszínre vezető járataik is hasonló célokat szolgálnak. Előszeretettel fosztják ki a sziklákon fészkelő madarak fészkeit, vagy a közeli ligetekbe merészkednek gyümölcsökért. Ezek segítségével tartják a kapcsolatot más lényekkel is.

Értékrendjük alapvetően az Életet tekinti legfőbb értéknek. Egyetlen gyengéjük akad csupán: már-már gyermeki rajongásuk a drágakövekért. Használni – a szó hagyományos értelmében – nem használják semmire, mindössze gyönyörű csillogásukért szeretik őket. Egyes mágiaelméleti tudósok szerint a drágakövek szépségük mellett spontán mágikus tulajdonságaik miatt is értékesek a gliádok számára. Valójában egészen másról van szó. Az Elsődleges Anyagi Síkon az őselemek megjelenése igen ritka, csak idézéssel jöhetnek létre. Azonban a drágaköveket valaha e síkon is az őselemekből gyúrták, s ezek az Őselemi Föld legtisztább megnyilvánulásai. A gliádok azonban ennél is misztikusabb tulajdonságot tulajdonítanak nekik: hitük szerint e drágaságok a föld szellemének megtestesülései, amelyekből ha eleget gyűjtöttek, a Földanya értük jön, s felébreszti a szellemet, aki majd megmenti síkjukat a széthullástól. Mindenesetre tény, hogy a gliádok drágaköveket sem nyers, sem csiszolt formában nem adnak csak úgy oda senkinek sem, kivéve talán az elfeket. Minthogy minden olyan követ, amit a barlangjaikban találnak, a sajátjukénak tekintenek, ez néha komoly nézeteltérést okozhat a pénzéhes szerencsevadászokkal.



Egyedül az elf néppel vannak jó kapcsolatban, akik a nyers drágakövekért cserébe élelmet és gyönyörű fémeszközöket adnak a gliádoknak. Az emberekben nem bíznak meg ennyire, így ha a shadoni vidékeken rászánják magukat arra, hogy egy-egy kőtöl megváljanak, maguk csiszolják őket.

Ha emberrel vagy más faj képviselőivel találkoznak, a gliádok nagyon kedvesek és barátságosak – mindaddig, amíg az idegenek el nem akarják venni drágaköveiket. Ha ez szóba kerül, azonnal szótlanok, mogorvák és elutasítók lesznek. Aki tisztességes fizetséget kínál a drágakövekért, azzal esetleg hajlandóak tárgyalni, de számukra az arany és az ezüst teljesen értéktelen – ha drágakövek utáni kutatás közben esetleg nemesfémtelérekre vagy aranyrögökre bukkannak, elhajítják őket, vagy ügyet sem vetve rájuk, tovább kutatnak.

Ha valaki erőszakkal próbálna tőlük drágaköveket szerezni, azonnal elmenekülnének. Ismerve emberfeletti ügyességüket, ez nem nehéz feladat számukra, hiszen ha üldözőik nyílt terepen fel is vehetnék velük a versenyt, a félhomályos-sötét barlangokban bukdácsolva semmiképp sem érhetik utol őket. Miután mind egy szálig eltűntek, az óvatlan kalandor azt hihetné, szabad a vásár, azonban a harc csak ekkor kezdődik. A gliádok ugyanis nem túl bátor lények, ellenben annál agyafúrtabbak. Kihasználva helyismeretüket, a barlangokban számtalan csapdát építenek ki, amelyek mind arra szolgálnak, hogy a hívatlan betolakodók kedvét egy életre elvegyék a fosztogatástól. Mivel alapvetően Élet jelleműek, a csapdák között igen kevés a halálos, de ez nem jelenti azt, hogy végszükség esetén ne vetnék be azokat is.

Ha egy gliádnak netán harcolnia kell, mert menekülni képtelen, apró rövidkardjával teszi, ami egy ember számára leginkább tőrnek lenne jó. Így is csak addig küzd, amíg feltétlen muszáj, majd az első adandó alkalommal kereket old. A menekülésben nemcsak fürgesége, hanem remek lopakodó és rejtőzködő képessége is segíti.

A drágakövek – bár ezt nagyon kevesen tudják – valóban segítik a gliádokat. Nyers mágikus kisugárzásuk jótékonyan hat rájuk, amitől jelentős mértékben gyógyulnak. Egy-egy példánynál általában 50–200 karátnyi drágakő található, de fészkeikben ennek akár a sokszorosa is.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 2k10
Termet: kicsi
Méretkategória: 1
Sebesség: 108 (SZ), 90 (falon mászva)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 34
Támadó Érték: 42
Védő Érték: 96
Célzó Érték: 34
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 6
Fájdalomtűrés pontok: 19
Asztrál ME: 10
Mentál ME: 12
Od: –
Jellem: Élet

Erő:	6	**Karizma:**	11
Gyorsaság:	18	**Intelligencia:**	12
Ügyesség:	18	**Akaraterő:**	11
Állóképesség:	7	**Asztrál:**	10
Egészség:	6	**Érzékelés:**	16

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: -5 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- félelemi lény: 10 pont
- extra érzékszerv – infralátás: 5 pont
- otthonos közeg – falon mászás: 10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A gliádok az Ősföldhöz kötődő félelemi lények. Ez azt jelenti, hogy nagy mennyiségű Ősföld közelében képesek regenerálódni és már kis mennyiség mellett is igen élénkké válnak. Minden 100 karátnyi drágakő, amit a gliád magánál hord, körönként 1 Ép-t és 2 Fp-t regenerál, amely a karátok többszörözésével növelhető, vagyis 200 karát már körönként 2 Ép-t és 4 Fp-t gyógyít, és így tovább.

Fejlődés:

Szintenként eloszthatóKAP-jaikból a gliádok Lopakodás és Rejtőzés, valamint Csapdaállítás képzettségeiket fejlesztik, de gyakori, hogy a Bányászat (Szakma) mellett néhányuk a Drágakőcsiszolásban is járatos. HM-ekre szinte soha, legfeljebb Fp-kre költenek.

Gnóm

A gnómok – egyes hiedelmekkel ellentétben – nem a Káosz teremtményei, s nem is elkorcsosult, dicső múltjukat feledett emberek. Hozzáértők szerint az idők kezdete óta élnek Yneven, vagyis az ősi népek közé tartoznak, akár az elfek, az amundok, a dzsennek vagy az aquirok, azonban bölcsességüket dicséri, hogy sohasem ártották bele magukat a „nagyok" dolgába és soha nem szegődtek egyik náluknál hatalmasabb faj szolgálatába sem.

Egyes tudós fők egyenesen tudni vélik, hogy a gnómok különleges anyagformáló mágiája, s csodás hozzáértésük bármiféle kézművességhez

bizonyíték arra, hogy a gnómok a teremtett világ első és eredeti lakói.

A tipikus gnóm kurta termetű, arányos testfelépítésű, hatalmas szemű, horgas orrú, sötét hajú és testszőrzetű elfszabású. Ötujjú kezével hihetetlen ügyességgel forgat bármely szerszámot – beszélik, a gnóm mesterek látják a kőben, fában, fémben megbúvó erővonalakat, ami gyakran nem is túlzás, hisz az ősi tanokat valló, nem emberek közt nevelkedett gnómok népük szent ónyelvének titkaiba is beavattatnak.

Településeik a kontinens minden, életre alkalmas zugában megtalálhatók. A zugok esetünkben szó szerint értendők: noha a gnómok nem vonultak föld alá, mint az aquirok vagy a törpék, városaikat hegyvidéki barlangrendszerekbe, vagy azok közvetlen közelébe építik. Egyik legfontosabb jellemzőjük az elővigyázatosság: ha hírét veszik, hogy sereg indul valamely fészkük ellen, s az ellenállás eleve reménytelennek látszik, készek elhagyni sok évtizedes – vagy évszázados – munkával épített otthonukat és másutt, a felfordulástól biztonságos távolban telepednek meg újra. Általában ha lehet, kerülik a kapcsolattartást szomszédaikkal, s csak a legritkább esetben kérnek tőlük segítséget. Fontos azonban megjegyeznünk, hogy kevés olyan gnóm akad, aki egy hozzá segítségért forduló jóindulatú lényt pácban hagyna, hacsak ezzel nem von igazán komoly veszedelmet családja feje fölé.

A gnómok szinte kivétel nélkül beszélik valamely nagy kereskedőnyelvet; saját, ördöngősen bonyolult beszédüket azonban csak néhány tudósnak és kalandozónak sikerült elsajátítania. Tőlük tudjuk, hogy a gnómok érzelmi élete kifinomult, noha – gyakorlatias nép lévén – inkább a kézművességben, semmint a versfaragásban jeleskednek. Az emberekkel – és minden más néppel – szemben alapvetően bizalmatlanok, ám akadnak köztük kalandosabb természetűek is, akik utazásaik során a nagyvárosokba – különösképp Erionba – is bemerészkednek.

Az általuk készített ötvösmunkák párjukat ritkítják Yneven, de kitűnnek különös, bonyolult technikájú szerkezeteikkel



is – egyes feltevések szerint Kahre technokratái tőlük tanulták művészetük alapjait. A legszívesebben nemesfémekkel, drágakövekkel dolgoznak, de nem vetik meg az acélt sem: az általuk készített fegyverekért háromszoros árat sem sokallnak a kalandozók. Természetükre nézve kiegyensúlyozottak, eleven eszűek és egyenesek, bár a faj hagyományaiban élő tapasztalatok kissé fanyarrá tették őket. Saját istenüket, Berzebaalt imádják; e misztikus lényt, akit a dorani és pyarroni hittudorok magával az anyatermészettel azonosítanak, s egyes gondolkodók szerint azonos a gliádok által keresett nagy Földszellememmel.

A gnómok a törpékhez hasonlóan egy életre választanak párt. Hosszú ideig élnek, de egy családban ritkán akad kettőnél több gyermek, ez magyarázza, hogy nem olyan gyakoriak Ynev tájain.

Fegyvert szinte minden esetben csakis családjaik védelmében vesznek kezükbe, ilyenkor rövidkardokkal, egykezes csatabárdokkal és esetenként ismétlőrendszerű nyílpuskákkal küzdenek; bátrak, szívósak; sosem ellenfeleik megsemmisítéséért, pusztán saját életterük megóvásáért küzdenek, s mindig az egyensúly fenntartására törekednek.

Míg a gnómok jelentős része elvesztette hatalmát a szavak felett, néhányuk – az elfekhez hasonlóan – a mai napig képes volt megőrizni ezen képességét. A magukat szólóknak nevezők általában az egymástól elszigetelt kis gnóm közösségek vezetői, elöljárói.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 65 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 26
Támadó Érték: 37
Védő Érték: 88
Célzó Érték: 28
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: 29
Asztrál ME: 15 + 14
Mentál ME: 15 + 14
Od: 14
Jellem: Rend vagy Rend, Élet

Erő:	11	**Karizma:**	12
Gyorsaság:	13	**Intelligencia:**	15
Ügyesség:	13	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	14	**Asztrál:**	15
Egészség:	14	**Érzékelés:**	13

Kategória: 8 (75 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz érzékszerv – ultralátás: 5 pont
- ómágikus – köznyelv: 40 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A gnómok ómágikus teremtmények, s mint ilyenek képesek Od pontjaikat aktívan használni, valamint szavaikat a köznyelvnek megfelelően hatalommal feltölteni hatalommal.

II. Földfelszín alá szorult életmódjuknak hála a gnómok 50 láb távolságig ultralátással rendelkeznek.

Fejlődés:

A gnómok alapvetően igen jámbor népség, szólóik pedig még a szokottnál is kevesebbet foglalkoznak a csatározásokkal, s inkább szavaik hatalmával védik meg övéiket. Ebből kifolyólag a legritkább esetben költik csak szintenként szerzett KAP-jaikat HM-ekre vagy Fp-ik növelésére, ellenben rengeteg szociális és tudományos képzettséget sajátítanak el.

Közgnóm

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: változó
Termet: ember nagyságú
Méretkategória: 1
Jellem: Rend vagy Élet, vagy ezek keveréke

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- pszire és mágiára fogékony: 20 pont
- plusz érzékszerv – ultralátás: 5 pont
- gyenge védelem – mentál: -5 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Hajdani mágiájuk maradványaként a gnómok, amennyiben lehetőségük van rá, elsajátíthatják a mágia és a pszi tudományát.
II. Földfelszín alá szorult életmódjuknak hála a gnómok 50 láb távolságig ultralátással rendelkeznek.
III. Mivel a gnómok természetétől igencsak távol áll a felszíni népek zsibongása és városaik forgataga, a sajátjaiktól elszakadt egyedek – a felszín felett élő kolóniák tagjai vagy a Játékos Karakterek, kalandozók mindig e csoportba tartoznak – kissé elveszettnek és védtelennek érzik magukat. Ez Mágiaellenállásukra is kihat, így minden Mentálmágia alapú varázslat ellenük 5E-vel erősebben jön létre.

Fejlődés:

A gnómok épp annyira különbözőek és sokfélék lehetnek, ahogyan az emberek is. Éppen ezért értékeik közt nem teszünk különbséget, kidolgozásukat a mesélőkre (vagy épp játékosokra) bízzuk. E lények közt éppúgy előfordulhatnak mágiahasználók, felfedezők, tudósok, bölcsek, harcosok vagy egyszerű kézművesek. Annak eldöntése, hogy a kalandozók épp mifélékkel futottak össze, mindig a KM joga.

A gnóm mint játszható faj:

A kiszakadott vagy közgnómok közül ritkán ugyan, de kerülnek ki kalandozók is. Amennyiben egy játékos ilyen lénnyel kíván Ynev felfedezésébe belevágni, úgy az Új Törvénykönyv szabályrendszere alapján készítheti el karakterlapját. Ez esetben a következő szabályokat kell figyelembe venni:

I. A gnóm, mint játszható faj, a többi embertől eltérő fajhoz hasonlóan 1 KAP-ba kerül, amit minden szinten le kell vonnia a rendelkezésre álló 50 pontjából.
II. Alkati adottságaik miatt a gnómok Ügyessége, Állóképessége és Intelligenciája akár 19-es is lehet, míg Erejük legfeljebb 15-ös.
III. Rendelkeznek ultralátással, amely vaksötétben is 30 láb látótávolságot biztosít nekik.
IV. Őseiktől örökölték az anyaghoz való vonzalmukat, s bár szavaikkal már nem bírnak felette hatommal, mégis ösztönös tehetséggel viszonyulnak az Alkímia, Számtan-Mértan, Mechanika és Szakma képzettségekhez. Ezeket úgy tanulják, mintha 4. fokú oktatótól sajátítanák el (a képzettség minden szintje 2 Kp-val olcsóbb a képzettség 4. fokáig, de legalább 1; ez a levonás nem adódik össze az Oktatás képzettség nyújtotta előnyökkel).
V. Mivel a gnómok természetétől leginkább a Mentálmágia esik távol, ennek képesek a legkevésbé ellenszegülni, így minden Mentálmágia-típusú varázslat ellenük 5 E-vel erősebben jön létre.
VI. A gnómok nem minden rend vagy iskola eszméit tudják magukénak vallani, vagy nem mindenhol hajlandóak őket tanítani, ezért gnóm kalandozók csak a következő rendekből és iskolákból kerülhetnek ki: Harcos, Fejvadász, Tolvaj, Bárd, Varázsló.

Kobold

A koboldok népe egyike azon ősi fajoknak, amelyek már a Másodkorban is Yneven éltek. Hajdani tündöklésüknek mára csak szánalmas árnyékai csupán, régmúlt birodalmukra lakatlan romok, népmesék és legendák emlékeztetnek.

A tipikus kobold másfél láb magas és legkevesebb hetvenöt ynevi fontot nyom. Szőrtelen, kissé zömök testét zöldes pikkelyek fedik; pofájából két hatalmas, sárgás színű agyar meredezik. Apró, mélyen ülő szemük vörös: segítségükkel az infra- és ultratartományban is közel kétszáz láb távolságig látnak. Bár megjelenésük sokban emlékeztet az orkokra – azoknál viszont jóval kisebbek –, életmódjuk gyökeresen eltér azokétól.

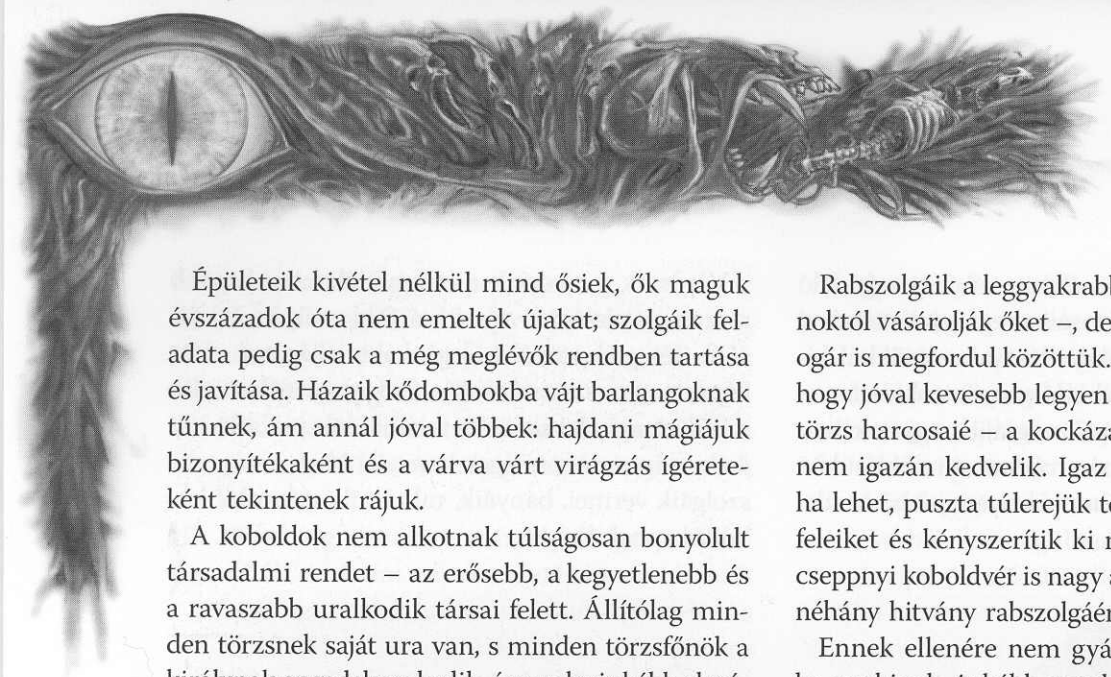
Csúf és puhány testüket előszeretettel öltöztetik finom selymekbe, puha kelmékbe; ruháik leginkább a dzsadok kaftánjaira emlékeztetnek. Maguk és hatalmuk dicsőítésére öltözékeik arany, óarany, vörös és bíbor színekben pompáznak, melyeket temérdek drágakővel vagy cirádás vésettel díszített ékszerekkel öveznek.

A koboldok igen büszkék fajtájukra, minden esetben ragaszkodnak népük kiemelkedettségéhez és hajdanvolt birodalmuk nagyságához. Bár számuk virágkoruk óta igencsak megcsappant, tanyáik megtalálhatók majd' minden ősi városuk romjai közt, ahonnan nem üldözték még ki őket erősebb vetélytársaik.

Mostanság legfeljebb néhány száz főt számláló csoportokban élnek. Városaik megfogyatkozásával és a Harmadik Hold aláhullásával szavaikból kiveszett az erő, amellyel addig építették és fenntartották birodalmukat, mágiájuk egyszeriben elapadt. Mostanra csupán hajdani tündöklésükbe kapaszkodnak, és hatalmuk helyett jobbára rabszolgáikra támaszkodnak.

Városaik gyakoriak a hegyvidékek lankásabb részein, itt jelentős részük a föld mélyének külsőbb rétegeibe nyúlik, leginkább a járatok előtt képzett, teraszszerűen kialakított platókon élik mindennapi életüket. Itt találhatóak piacaik, házaik, míg a mesterséges csarnokokban csak rabszolgáik vermei, bányáik, raktáraik, valamint kohóik kapnak helyet.





Épületeik kivétel nélkül mind ősiek, ők maguk évszázadok óta nem emeltek újakat; szolgáik feladata pedig csak a még meglévők rendben tartása és javítása. Házaik kődombokba vájt barlangoknak tűnnek, ám annál jóval többek: hajdani mágiájuk bizonyítékaként és a várva várt virágzás ígéreteként tekintenek rájuk.

A koboldok nem alkotnak túlságosan bonyolult társadalmi rendet – az erősebb, a kegyetlenebb és a ravaszabb uralkodik társai felett. Állítólag minden törzsnek saját ura van, s minden törzsfőnök a királynak engedelmeskedik, ám ez leginkább elmélet; a gyakorlat azt mutatja, hogy e népség legfőbb ura mindig a fizikai erő marad.

Az idők folyamán büszkeségük gőggé, önsajnálatuk lustasággá, csalódottságuk agresszivitássá vált. Mindenfajta munkát gyűlölnek, ez alól csak a kovácsmesterség jelenthet kivételt, hisz mérhetetlen dölyfösségükben úgy hiszik: ahhoz mindenki másnál jobban értenek. Valóban különös, hogy a fém megmunkálását milyen hozzáértéssel és odaadással végzik – élő bizonyítéka ez annak, hogy hajdanán szavaikkal maguknak az anyagoknak is parancsolhattak. Elsősorban fegyverek és dísztárgyak kerülnek ki a kobold kovácsok kezei alól: e tárgyak az emberek közt nagy értéket képviselnek, elsősorban kiváló minőségük és bizarr, torz díszítésük okán.

A koboldok nem kereskednek senkivel. Amit maguk nem tudnak megtermelni – az efféle alantas munkát persze rabszolgákkal végeztetik –, azt elrabolják. Olykor védtelen falvakra vagy karavánokra csapnak le, de az is előfordult már, hogy kisebbfajta rablóhadjáratot indítottak készleteik feltöltésére. Az egyetlen faj, amivel békében megférnek, a goblinoké, ugyanis őket könnyen meg tudják félemlíteni, s afféle „hűbérúrként" parancsolnak felettük. Feljegyeztek egy olyan esetet, mikor a kobold város közelében tanyázó goblinok a környéken fosztogattak, raboltak, ám minden esetben visszatértek „uraikhoz", akik a zsákmány jelentős részéért cserébe fegyvereket és a goblinokra illő vértezeteket készítettek nekik.

A koboldok életkora gyakorta eléri a két évszázadot és egyszer feljegyeztek egy olyan példányt, aki a kobold nyelv mellett a goblint és a pyart is elsajátította, vagy legalábbis szitkozódni biztosan tudott rajtuk.

Rabszolgáik a leggyakrabban emberek – a goblinoktól vásárolják őket –, de néha egy-egy ork vagy ogár is megfordul közöttük. Arra mindig ügyelnek, hogy jóval kevesebb legyen a rabok száma, mint a törzs harcosaié – a kockázatos kimenetelű harcot nem igazán kedvelik. Igaz ez rablásaikra is, hisz ha lehet, puszta túlerejük tényével zsarolják ellenfeleiket és kényszerítik ki megadásukat: akár egy cseppnyi koboldvér is nagy áldozat lenne részükről néhány hitvány rabszolgáért cserébe.

Ennek ellenére nem gyávák és nem hódolnak be senkinek, inkább meghalnak, mintsem hogy fogságba essenek. Ha valaki sarokba szorít egy koboldot, bizony meglepődhet, mert kemény ellenfélre akad. Amennyiben a kellő mennyiségnél több foglyot ejtenek, elpusztítják őket. Velejéig romlott és kegyetlen hírüket leginkább ez alapozta meg, hisz ilyenkor a leggyengébb, legkevésbé hasznosnak tűnő szolgáktól szabadulnak meg – öregek, nők és gyerekek a leggyakoribb áldozatok.

Fegyverzetük igen kiváló, egykezes csatabárdokat, rövidkardokat, rövid kopjákat és íjakat használnak. Páncélt sohasem hordanak, de pikkelyes bőrük nagyobb védelmet nyújt néhány emberek által készített láncingnél is (SFÉ 3). Előfordul olykor, hogy pajzsokkal és sisakokkal is kiegészítik fegyvertárukat – ez azonban csak a vénebb és tapasztaltabb koboldokra jellemző.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 5k10
Termet: kicsi
Jellem: Káosz

Kategória: 6 (59 pont)
- méret: -5 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz védelem – SFÉ 3: 9 pont
- plusz érzékszerv – ultralátás: 5 pont
- mágiára és pszire fogékony: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A koboldok pikkelyes, vastag bőre jól ellenáll a fizikai hatásoknak, így 3-as SFÉ-t biztosít számukra.

II. A földalatti életmódhoz szokva e lények 50 lábig ultralátással rendelkeznek.

Fejlődés:

A koboldok épp annyira különbözőek és sokfélék lehetnek, ahogyan az emberek is. Éppen ezért értékeik közt nem teszünk különbséget, kidolgozásukat a mesélőkre (vagy épp játékosokra) bízzuk. E lények közt éppúgy előfordulhatnak boszorkánymesterek, fejvadászok, tolvajok, mint harcosok vagy, bárdok is. Annak eldöntése, hogy a kalandozók épp mifélékkel futottak össze, mindig a KM joga.



Nardael

A nardael ősi elf szó, jelentése: a fák lelke. Ez persze elég pongyola fordítás, hiszen az elf nyelv árnyaltságát meg sem közelíti a közösként használt pyar. Azonban úgy vélem, a név e fordítása is kellően visszaadja a nardaelek lényegét. E valóban ősi faj rejtőzve éli életét a legsűrűbb erdők mélyén, származásukról csak néhány elf legendából szerezhetünk tudomást. E történetekből a nardaeleket kutatók azt a következtetést vonták le, hogy a fákkal valamiféle szimbiózisban élő, humanoid teremtményekről van szó. Az elfek persze megmosolyogják az ilyen magyarázatokat, ők azt mondják, a nardaelek egyek a fákkal. Az tény, hogy az első elmélet semmiféle magyarázatot nem ad a nardaelek különleges képességeire. Ha egy elfet kérdezünk meg, ő valószínűleg azt mondaná: értsd meg az erdőt, s megérted a nardaelt is. Persze ez egy elfnek mindent elmond, de egy kívülálló számára csak egyike az elfek köztudottan ködös szólásainak. Azonban mégis ott rejlik a mélyén az igazság számunkra is. A nardael egy erdőszellem, amely képes testet ölteni. Mivel szimbiózisban él fáival, ezért azoknak életerejét, illetve saját tartalékait is képes mozgósítani a közösségük védelme érdekében, emiatt az igen tevőleges és nagyhatalmú természetszellemek közé sorolható.

Nyíltan ritkán mutatkozik, leginkább egy felnőtt elfre hasonlít, hogy férfi-e vagy nő, esetenként változik, de mindig fiatalos külsejű.

A legtöbb erdő mélyén található egy ligetszerű terület, ahol az erdőre legjellemzőbb fáknak néhány tökéletes példánya áll. Az ilyen ligetekben mindig akad egy forrás. Ha valaki a liget békéjét árasztó, csodálatos fákkal szegélyezett forráshoz ér, szinte biztos, hogy egy nardael birtokán jár. Ilyen helyen



tilos fát vágni, vagy valamely növényt szántszándékkal elpusztítani. Ha mindenáron tüzet akar gyújtani, csak elszáradt, lehullott ágakból tegye az utazó. A forrás vizét ne szennyezze, a tisztásra tévedő állatokat ne bántsa. Sok állat szeret e forrásból inni, hiszen itt tökéletes biztonságban van, mivel ragadozók sem támadják meg a területre betévedt vagy bemenekült prédát. Előfordulhat, hogy a pihenő utazók mellett egy szarvascsorda vonul inni a forráshoz, miközben ügyet sem vetnek a kalandozókra. Aki nem tud ellenállni a csábításnak, az bizton számíthat a nardael haragjára. A lény a liget körüli erdőterületet is a birtokának tekinti, itt sem enged semmiféle vadászatot vagy erdőírtást.

A nardael szívesen segít a rászorulóknak, de segítsége csak gyógyításra vagy az erdőről való információkra korlátozódik. Hívásra esetleg előjön, de keveset mutatkozik. Ez alól csak az elfek jelentenek kivételt, az ő hívásukra azonnal megjelenik, s remekül megértik egymást, órákig képesek beszélgetni. A nardael csak az elfek nyelvét beszéli.

Ha valakit meg kell leckéztetnie, rendkívüli képességekről tesz tanúbizonyságot. Egy nardael hatalma egyenes arányban van a fái számával. A legkisebb ligetek 10-12 fát, míg a legnagyobbak akár 150-et is számlálhatnak.

Fegyvereik speciálisak, kívánságára bármelyik a kezében terem, így egy nardael akár körönként tud fegyvert váltani, ha úgy hozza a szükség. Hosszúkarddal, illetve hosszúíjjal harcol, szükség szerint. Kardjuk anyaga fa, ám minőségében a legjobb acélokkal is felveszi a versenyt, ha azonban valaki mégis eltöri, a következő körben már egy újabb lesz a kezében. Ha íjjal lő, a vesszők a kívánságára jelennek meg az idegen.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 110 (SZ)
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 25–60 fái számától függően
Támadó Érték: 50–100 fái számától függően
Védő Érték: 90–200 fái számától függően
Célzó Érték: 10–75 fái számától függően
Sebzés: 1k6 vagy fegyvertől függ
Életerő pontok: speciális
Fájdalomtűrés pontok: –
Asztrál ME: speciális
Mentál ME: speciális
Od: –
Jellem: Élet

Mágia és különleges képességek:

I. Mivel a nardaelek valójában maguknak a természetszellemeknek a testet öltött formái, s ezáltal nem teremtett lények, hanem maguk a teremtők, különleges szabályok érvényesek rájuk.
II. Ligeteik valójában hatalmuk fókuszaként szolgálnak, s mint olyanok, ezek a ligetek a nardael hatalmának forrásai. A liget első tíz fája biztosítja, hogy a szellem elég hatalmat gyűjtsön ahhoz, hogy fizikai alakot ölthessen. A liget minden fája egy-egy fókusznak felel meg, amely a szellem területének egy-egy négyzetmérföldnyi szegletét jelenti.
III. Életerő pontjaik mindenkori fáik számától függ. A testet öltéséhez szükséges tíz fa 20 Ép-t biztosít számukra, s innentől kezdve minden újabb példány újabb 10 Ép-t. Fp-i nincsenek, csak túlütéssel sebezhető.
IV. Varázshatalmukat és ellenállásukat saját erejükből nyerik, ezáltal Ép-jüket használják varázshatalmuk megidézésére is, mintha csak Kegy pontok lennének, mágiaellenállásuk is ennek felel meg. Varázslataik megegyeznek a Papi mágia Élet és Természet szféráival.
V. Gyógyítani nem képesek magukat, ám amennyiben egy órát háborítatlanul eltölthetnek fáik közt, visszanyerik teljes hatalmuk, s ez igaz arra is, ha esetleg testüket elpusztítanák, ám ligetük sértetlen.
VI. Ligete fáit mint egymáshoz kapcsolt térkapukat használhatja – gyakorlatilag hagyja szétfoszlani testét, majd horgonyként használva a fákat, kissé odébb testet ölt.
VII. Ligetén belül 100%-os lopakodással és rejtőzéssel bír, egyszerűen hagyja szétfoszlani manifesztálódott testét.

Pegazus

A pegazusok, azaz szárnyas lovak, az óidők hírmondói; már csak Észak-Ynev egyes tájain, s vérvonalukra esküdött rendek tenyészetében lelhetők fel. Színük általában fehér, de léteznek szürke vagy fekete példányok is.

Egykoron az elfek hősei szárnyaltak hátukon csatába, hogy legyőzzék a mélység és magasság fenevadjait, az aquirok nagyjait, legalábbis a legtöbb legenda így szól. Az azonban elgondolkodtató, hogy ezek az egyszerű állatok igen erős ómágikus statikus pajzsokkal bírnak, s hogy az elfek őrzik mind a mai napig méneseiket.

Másfelől a pegazusok természetes körülmények között a legmagasabb hegységek fennsíkjain élnek – a bölcsek ebből következtetnek eredetükre. Elterjedt nézet szerint az istenek akkor teremtették őket, amikor Ynev és Satralis még ifjú volt, levegője ritkább és édesebb; ez idő tájt úsztak és küzdöttek a mennyboltján az Égi Hajók, a hősök pedig pegazusok szárnyán szálltak csatába. A pegazusok maradéka az új idők hőseit nem sokra becsüli, bár a kiválasztottak némelyikével olykor kivételt tesznek, s bizalmukkal szerencséltetik őket. Ez annyit jelent, hogy pegazust venni ugyan lehetséges, mivel nem rendelkezik azzal az öntudattal és intelligenciával, mint egy unikornis, azonban ez közel sem jelenti azt, hogy eme szárnyas ló megtűri hátán lovasát. Azt pedig mindannyian tudjuk, hogy mi a különbség aközött, ha az embert egy ló dobja le, vagy egy pegazus veti le magáról háromszáz láb magasságban.

Ha e különös teremtmények harcra kényszerülnek, rúgnak, harapnak, akár a harcra nevelt lovak, sőt, előszeretettel szökkennek a levegőbe, hogy onnét tiporják le ellenfeleiket, kihasználva magasságfölényüket.

Ynev egyetlen szervezett, pegazusokat használó lovassága a Yankaraon, mások nem nagyon engedhetik meg maguknak ezt a luxust. A Quironeia déli partjának nem egy koronás fője megjegyezte már, hogy ez az egész dolog nem más, mint talmi magamutogatás a városállam részéről, felülmúlniuk azonban mindezidáig még nem sikerült, pedig próbálkoztak...

Roppant nagy értékűek – sok tízezer aranypénzt kell lefizetni értük – és nem is mindig hozzáférhetők, efféle hátast csak a legtehetősebbek engedhetnek meg maguknak.

Ráadásul az eladók is megválasztják, kinek adnak el lovaikból, miután kiderült, hogy a Kobrák egyik ügynöke által megvásárolt hátast Shulurba vitték, és ott a Birodalmi Magastanács segítségével felboncolták, hogy mágikus védőamaulettet, élő trófeát készítsenek belőle.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: nagyméretű
Méretkategória: 2
Sebesség: 160 (SZ) 250 (L)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 33
Támadó Érték: 60
Védő Érték: 94
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k6 rúgás / 2k6 rúgás
Életerő pontok: 22
Fájdalomtűrés pontok: 32
Asztrál ME: 8 + 22
Mentál ME: 8 + 22
Od: 22
Jellem: Élet

Erő:	26	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	17	**Intelligencia:**	8
Ügyesség:	17	**Akaraterő:**	8
Állóképesség:	24	**Asztrál:**	8
Egészség:	22	**Érzékelés:**	16

Kategória: 7 (65 pont)
- méret: 10 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- plusz végtag – szárny: 5
- otthonos közeg – repül: 10 pont
- ómágikus: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A pegazusok ómágikus teremtmények, s bár képtelenek a teremtés nyelvének bármely dialektusát elsajátítani, odpontjaikat képesek statikus odpajzsként használni, valamint sérüléseik regenerálására fordítani.



II. A pegazusok szép és kecses állatok, ám nem viselik valami jól a természet viszontagságait, így nem kapják meg a méretükből adódó 2 pontnyi SFÉ-t.

Fejlődés:

A pegazusok, bár okosabbak egy állatnál, tudatuk mégsem képes a fejlődésre, így nem léphetnek szintet, s kezdeti KAP-jaikat is javarészt harcértékeikre költik.

Sellő

Ynev-szerte hallani legendákat a sellőkről, bár csak keveseknek adatott meg, hogy találkozzanak is velük. A történetekben legtöbbször a sellők tavát fenyegeti veszély, és a tó hölgyei persze nem elég erősek a győzelem kivívásához, s közel a vég. Ám az utolsó pillanatban mindig megérkező hős – általában a közeli várúr lovagja – megmenti az ártatlan teremtményeket. A sellők ezután maguk közé hívják a fegyverforgatót, megajándékozzák, majd tovább élik idilli életüket a tó mélyén. Az ilyen és ehhez hasonló történetek különösen szépen szólnak a csillagos ég alatt, egy bárd lágy baritonján, tavaszi estéken, de szinte semmit nem tudunk meg belőlük a sellőkről, azt leszámítva, hogy tavakban élnek.

A kontinens tudós főit azonban a sellőkkel kapcsolatban egészen más kérdések foglalkoztatják. Vajon honnan erednek e különös lények? Vízhez való kötődésük alapján azt mondhatnánk, a gliádokhoz hasonlóan félelemi faj, ám ez rengeteg tényt nem magyaráz meg. Testükben valóban az Őselemi Víz a legerősebb alkotóelem, ám velükszületett mágikus fogékonyságuk bizonyos asztrális és mentális praktikákra egészen más gondokat vetnek fel. Hogy volna képes egy, az Őselemi Víz síkjához köthető lény olyan varázslatokat alkalmazni, melyek elsősorban az Őselemi Tűz és Levegő síkjaiból eredeztethetők? Valójában a sellők az unikornisokhoz hasonlóan az óidők teremtményei. Soha nem beszélték a teremtés nyelvét, ám testüket mégis annak mágiája itatja át, abból képesek megidézni varázslataikat is.

A sellők igen különös lények. Felsőtestük egy fiatal, álomszép nőé, míg deréktól lefelé láb helyett hosszú halfarkuk van. Pikkelyeik ezüstös, kékes vagy zöldes fényben játszanak.

E lények két nagyobb nemzetségbe sorolhatók. A syenallák mérsékelt övi hegységek kristálytiszta tengerszemeiben, jéghideg tavakban élnek, a trópusi forróságot és szinte belélegezhetetlenül páradús levegőt kedvelő valyarák pedig az egyenlítő környéki folyókat, tavakat választották lakhelyül.

A két nemzetség életvitele kevés eltérést mutat, csupán a klíma okozta különbségek választják el őket egymástól. A sellők különlegessége, hogy kizárólag nőnemű egyedek alkotják a fajt. Nincsenek hímek, egy sem. Ennek hallatán többekben merülhet fel a faj fennmaradásának kérdése, teljes joggal. A sellők emberek segítségével hoznak világra utódokat, s ezt kétféleképp is megtehetik. Vagy a kiszemelt férfit csalogatják be a vízbe, vagy ők kénytelenek a szárazföldre lépni. Mindkét módszer rendelkezik előnyökkel és hátrányokkal, a sellők mégis az elsőt alkalmazzák szívesebben. A mesébe illő szépségű tó vagy folyó, amelyben a sellők élnek, már önmagában is fenséges látvány, de ha a magányos vándort még a tóban élő hölgyek is a vízbe csábítják, kevesen állnak ellent a kísértésnek.

Ez annál inkább igaz, mert a sellők mágiája leginkább a boszorkányok asztrális és mentális praktikáihoz, valamint a csókmágiájukhoz hasonló, ám mivel mágiájuk az óidőkből ered, nem pedig tapasztalati mágiaforma, csupán egy-egy szó elég, hogy a hatást megidézzék. Azonban ritkán kerül sor arra, hogy természetes szépségükön kívül bármiféle más fegyvert be kelljen vetniük az ismeretlen meghódítására. A varázslatok akkor jutnak igazán fontos szerephez, ha a tavat veszély fenyegeti. Ilyen esetben a sellők vagy maguk űzik el a betolakodókat, vagy idegen harcosokat kényszerítenek, csábítanak a szolgálatukba mágia segítségével.

A mágiahasználat egyébként akkor is szükséges fegyver lehet, ha egy utazó esetleg visszatérne az egykor társaságát kereső sellők közé. A hölgyek ugyanis soha, semmilyen körülmények között nem tűrnek meg közvetlen közelükben egy férfit kétszer. Ha mégis visszatérne, mágiával űzik el vagy vezetik félre.

Fontos még különleges képességük, amelynek segítségével szárazföldön is képesek életben maradni. Ha úgy kívánják, emberi alakot ölthetnek. Felsőtestük természetesen nem változik meg, de a halfarok helyett láb nő. A sellők minden mágikus képessége

is megmarad a szárazföldön, így semmilyen hátrányba nem kerülnek, ha elhagyják a vizet, ám ezt kényelmetlennek és idegennek érzik. Az egyetlen veszélyt az jelenti, hogy egy nap múlva visszaváltoznak eredeti formájukba, amennyiben nem tudnak megmártózni valamiféle vízben, és ekkor már nehezen jutnak vissza a tóba vagy folyóba a többiek közé. Megfulladás nem fenyegeti őket, mert eredeti alakjukban is tüdővel lélegeznek, de meglehetősen kiszolgáltatott helyzetbe kerülhetnek. Persze, ha egyik vagy másik sellő ilyen problémával kénytelen szembenézni, megpróbálja felhívni magára egy férfi figyelmét, majd mágiával kéri, vagy kényszeríti, hogy vigye vissza otthonába. Legtöbbször ezek után a szolga szabadon távozhat, de előtte gyakran kitörlik emlékezetéből a történteket a Feledés Csókja segítségével.

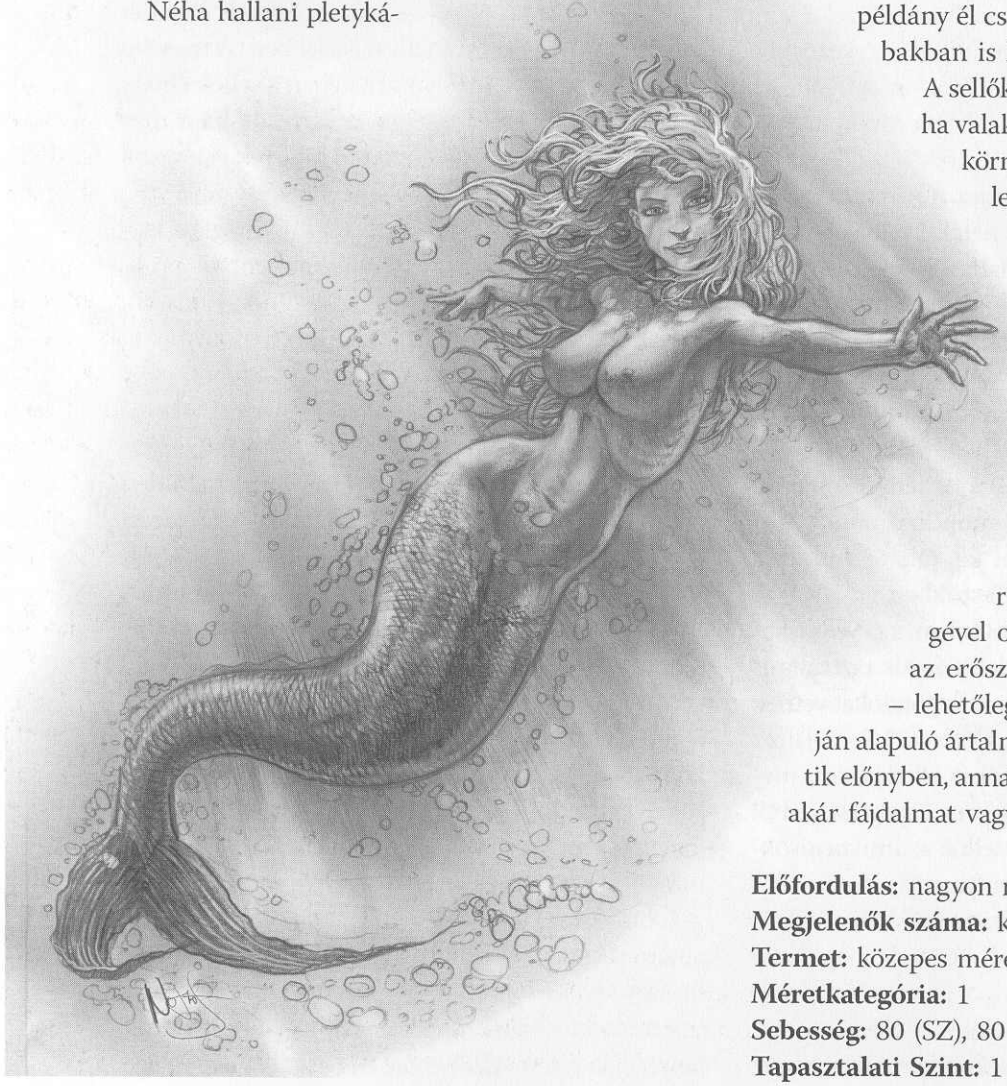
Néha hallani pletykákat és meséket arról, hogy vannak olyan szerencsés falvak, szerte Yneven, aminek közelében sellők élnek valahol, s néha – egy-egy emberöltőben egyszer – a tó hölgyei emberi alakot öltenek, s csapatosan látogatnak el a településre, hogy ott együtt háljanak az ifjakkal, majd másnapra ahogy jöttek, újra el is tűnnek. Hogy ebből mi igaz, s mi mese, nem tudni, ám annyi bizonyos, hogy sok férfi örülne, ha mindez nem csak képzelgés volna.

Idejük nagy részét zenével és „tánccal" töltik, hangszereiket vagy maguk készítik, vagy a hozzájuk tévedő utazóktól szerzik be, amelyeket gondosan őriznek a parton, nehogy tönkremenjenek, ám saját készítésű zeneszerszámaik alkalmasak arra is, hogy a víz alatt használják őket.

A sellők sokfelé megélnek, viszont mégsem oly számosak, mint azt először gondolná az ember. A kisebb tavakban alig két-három példány él csupán együtt, míg a nagyobbakban is legfeljebb egy tucatnyi.

A sellők békés és békeszerető népek, ha valakit nem látnak szívesen tavuk környékén, azt elűzik, de csak a legnagyobb szükség viszi őket arra, hogy támadójuk életét kioltsák, ezzel beszennyezve környezetük tiszta ártatlanságát. Eldugott tavacskáik a nyugalom szigetei, s ezt igyekeznek is megőrizni.

Nem használnak fegyvert, minden felmerülő problémát mágia segítségével oldanak meg. Nem kedvelik az erőszakot, gyűlölik a vérengzést – lehetőleg az érzelmek manipulációján alapuló ártalmatlan megoldásokat részesítik előnyben, annak ellenére, hogy mágiájukkal akár fájdalmat vagy halált is okozhatnának.



Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: k6
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 80 (SZ), 80 (V)
Tapasztalati Szint: 1

Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 25
Támadó Érték: 34
Védő Érték: 84
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 10
Fájdalomtűrés pontok: 25
Asztrál ME: 16+20
Mentál ME: 15+20
Od: 20
Jellem: Élet, Káosz

Erő:	10	**Karizma:**	20
Gyorsaság:	12	**Intelligencia:**	16
Ügyesség:	12	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	10	**Asztrál:**	16
Egészség:	10	**Érzékelés:**	14

Kategória: 6 (55 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- alakváltás: 5 pont
- ómágikus: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Bár a sellők nem rendelkeznek Mana pontokkal, ómágikus képességeiknek hála használhatják a Boszorkánymágia hatáskörébe tartozó Asztrális praktikákat, Érzelemkeltő varázslatokat, Mentális praktikákat, valamint a Csókmágiát. Teszik mindezt úgy, hogy varázslataik Manapont-költségét Od pontjaikból vonják le, ám mivel ez utóbbi jóval sűrűbb, ezért egy Od pont 10 Mana pontnak felel meg. Vagyis, ha a sellő a 16 Mana pontba kerülő, 16 E-s Rettegést kívánja támadójára varázsolni, úgy erre 2 Od pontját kell rááldoznia. Szintén különbség, hogy míg a boszorkánymágia tapasztalati mágiaforma és a hatások megidézéséhez szigorú kézmozdulatok és varázsszavak kellenek, addig a sellők szavaikba képesek rejteni az erőt, így minden varázslatuk egyetlen szegmens alatt létrejön.

II. A sellők alakváltó képessége erősen korlátozott. Amennyiben egy nap múltán sem jutnak vízhez, és sikertelen Akaraterő próbát tesznek, visszaváltoznak eredeti alakjukba, s csak akkor képesek újra emberi külsőt ölteni, ha vízbe kerülnek. Minél tovább nélkülözik a vizet, annál nehezebb fenntartaniuk halandó formájukat, egy nap múltán módosítók nélkül, két nap múltán -1-gyel, a harmadik napon -2-vel, és így tovább.

Fejlődés:

Mivel a sellők békés lények, KAP-jaikat alapvetően Kp-okra költik, amelyekből művészeteket vesznek. Bár mágikusan fogékonyak, még nem volt példa arra, hogy egy sellő bármiféle mágiát is elsajátított volna a saját, veleszületett formán kívül. A harcot kerülik, mágiájuk segítségével üldözik el a hívatlan vendégeket, így HM-kra sincs nagy szükségük.

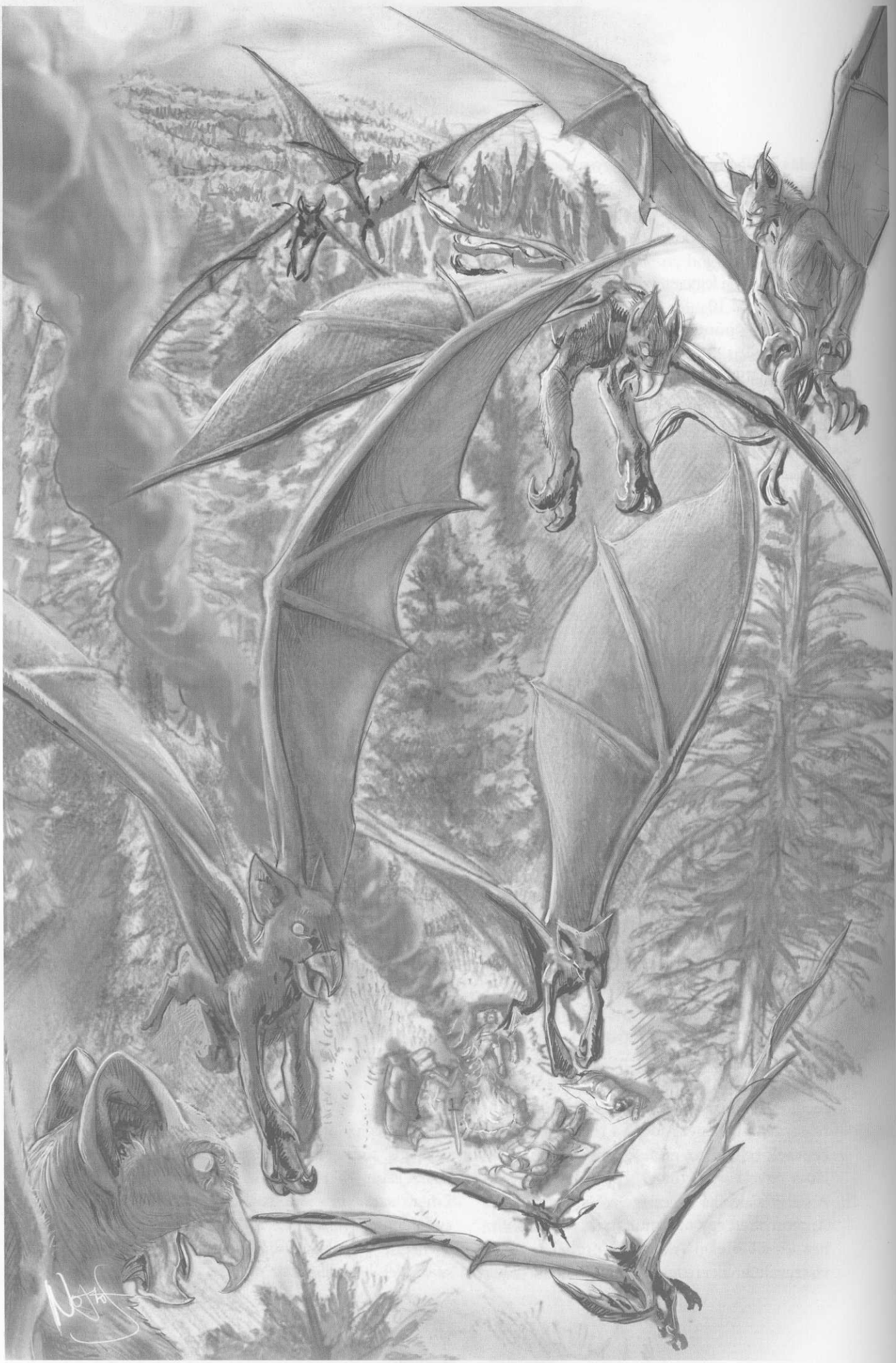
Synmen-denevér

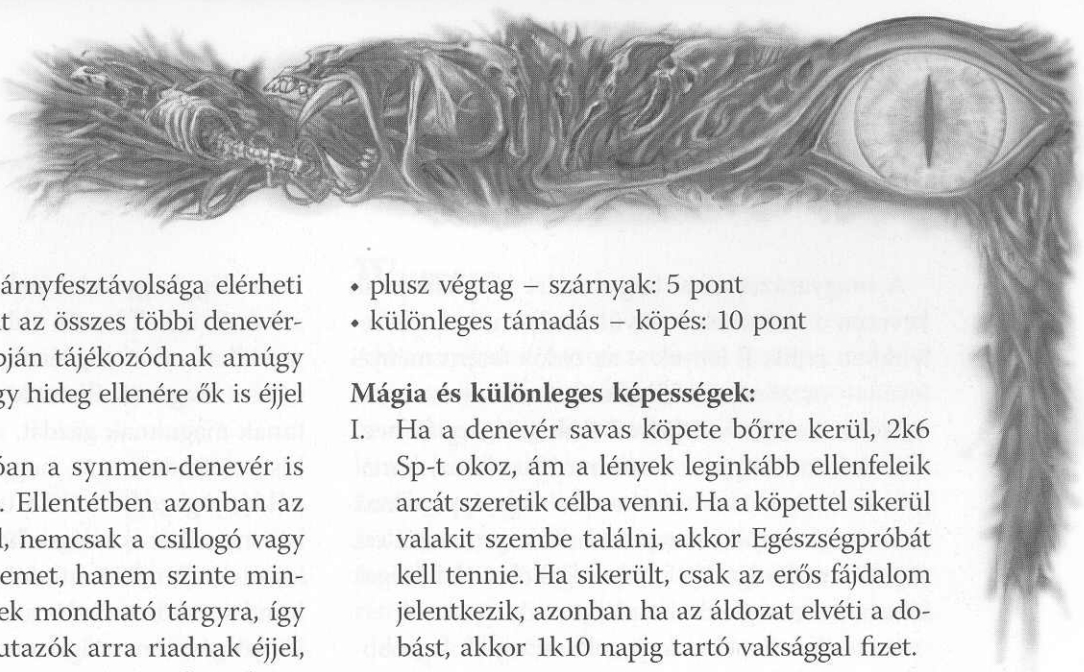
A synmen-denevér a klasszikus denevérfajok torzult változata. A szárnyukat alkotó bőrhártyák nem a karról nőnek ki, hanem a vállcsontokhoz ízesülő szárnycsontok tartják őket, így a synmen-denevér két karja úgymond szabad. E két karon aránytalanul nagy, göcsörtös ujjú kezek vannak, ezekkel hajtják végre támadásaikat. Mivel hátsó lábaik elcsökevényesedtek, a földön nehezen mozognak, csak vonszolni tudják magukat.

Maga a lény kinézetre meglehetősen különös, mondhatni csúf látvány, testét szürkés szőrzet borítja, fején két hegyes fül és egy csőr található, s az összbenyomást nem javítják irdatlan hosszú karjai sem.

A synmen-denevérek a hideg, magashegyi erdőségek lakói, kisemlősökkel, apró madarakkal táplálkoznak. Fészket nem építenek, a kolónia egy-egy fát szemel ki magának, ahol aztán kedvükre függeszkedhetnek. E fákat meg lehet ismerni a nagy mennyiségű szemétről, amit a fa körül szétszórnak: csontok, szőrme és irhadarabok, tojáshéjak...

A lény elevenszülő, azonban az újszülött kölyök nem képes azonnal szárnyra kapni. Még legalább egy hétig, vagy akár néha egy teljes hónapig is anyja hasán csüng, s mindenhová így jut el a csapattal. Emiatt azonban szinte elképzelhetetlen, hogy egy synmen-denevér egyszerre két gyermeket hozzon a világra, vagy legalábbis, hogy mindkettőt egyszerre fel is nevelje.





A kifejlett példány szárnyfesztávolsága elérheti a másfél lábat is. Miként az összes többi denevérfaj, ők is a hangok alapján tájékozódnak amúgy gyengén látnak, és a nagy hideg ellenére ők is éjjel járnak vadászni.

A szarkához hasonlóan a synmen-denevér is nagy előszeretettel lop. Ellentétben azonban az előbb említett madárral, nemcsak a csillogó vagy értékes dolgokra vet szemet, hanem szinte minden, számára érdekesnek mondható tárgyra, így előfordulhat, hogy az utazók arra riadnak éjjel, hogy egy csomó rikoltozó, szárnyas tolvaj akarja őket kifosztani holmijukból.

Ha a synmen-denevérek különösen veszélyes ellenféllel találkoznak, bevetik titkos fegyverüket: e denevérfaj erősen savas, sűrű folyadékot képes kiválasztani, amit aztán hihetetlen erővel és pontossággal tud célba juttatni.

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 3k10
Termet: kicsi
Méretkategória: 1
Sebesség: 65 (L)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 2
Kezdeményező Érték: 28
Támadó Érték: 34
Védő Érték: 89
Célzó Érték: 31
Sebzés: 1k6
Életerő pontok: 7
Fájdalomtűrés pontok: 11
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 5
Od: –
Jellem: –

Erő:	5	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	13	**Intelligencia:**	5
Ügyesség:	16	**Akaraterő:**	5
Állóképesség:	6	**Asztrál:**	5
Egészség:	7	**Érzékelés:**	15

Kategória: 2 (20 pont)
- méret: -5 pont
- tulajdonságok: 10 pont
- plusz végtag – szárnyak: 5 pont
- különleges támadás – köpés: 10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Ha a denevér savas köpete bőrre kerül, 2k6 Sp-t okoz, ám a lények leginkább ellenfeleik arcát szeretik célba venni. Ha a köpettel sikerül valakit szembe találni, akkor Egészségpróbát kell tennie. Ha sikerült, csak az erős fájdalom jelentkezik, azonban ha az áldozat elvéti a dobást, akkor 1k10 napig tartó vaksággal fizet.

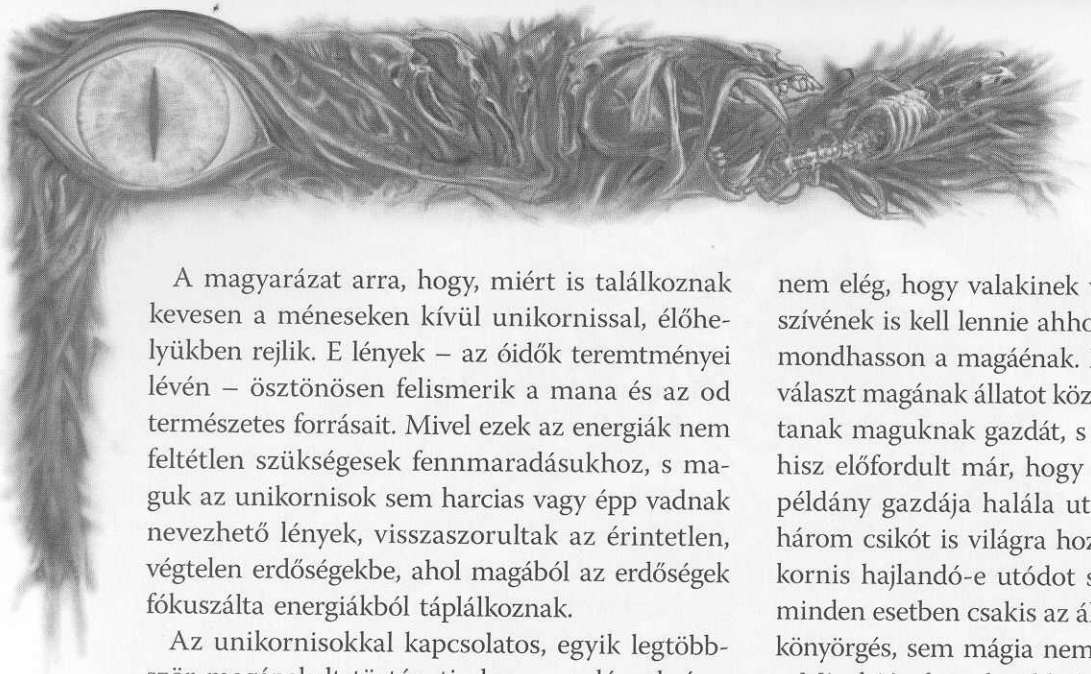
Fejlődés:

E lények szintenkénti KAP-jaik jelentős részét harcértékeikre és azon belül is Célzó Értékükre áldozzák.

Unikornis

Az unikornis az óidőkből származó leggyakoribb lény Yneven. Az embernépek hajlamosak hinni a legendáknak és védtelen, kihalófélben lévő fajként kezelni, ám ez a legkevésbé sem fedi a valóságot. Igaz ugyan, hogy ha teheti, ez a lény elkerüli az embereket, így valóban ritka alkalom, ha halandó e csodás lények egyikével találkozik. Talán ez vezetett odáig, hogy az Északi Szövetség területén több ménest is alapítottak az ábrándos lelkűek. A Hetedkor derekán az alig fél tucat befogott példány a gondos kezek alatt igencsak elszaporodott és lehetőség nyílt Észak tudós fői számára, hogy alaposabban tanulmányozhassák e mesebeli lényeket. A szaktekintélyek úgy tartják, hogy az unikornisok ősei a teremtés hajnalán érkeztek ebbe a világba, ezért a lények testét a legerősebb mágikus eszenciák itatják át.

Az unikornis avatatlan szemlélők számára nem más, mint egy jól megtermett, nemes vérű ló, melynek homlokán majd' kétaraszny egyenes szarv ékeskedik. Sörénye és farka minden esetben azonos színű szőrzetével, amely többnyire fehér, ám fekete, sőt óarany színekben is pompázhat. Élénk és fürge jószág, sötét szemének csillogása értelemről árulkodik. Súlyos patái, acélos izmai és szarva mellett azonban rendelkezik még egy veszedelmes fegyverrel, melyről nem szólnak a legendák, ez nem más, mint az intelligenciája.



A magyarázat arra, hogy, miért is találkoznak kevesen a méneseken kívül unikornissal, élőhelyükben rejlik. E lények – az óidők teremtményei lévén – ösztönösen felismerik a mana és az od természetes forrásait. Mivel ezek az energiák nem feltétlen szükségesek fennmaradásukhoz, s maguk az unikornisok sem harcias vagy épp vadnak nevezhető lények, visszaszorultak az érintetlen, végtelen erdőségekbe, ahol magából az erdőségek fókuszálta energiákból táplálkoznak.

Az unikornisokkal kapcsolatos, egyik legtöbbször megénekelt történeti elem az e lények és a hajadon szüzek kapcsolata. Ez a butácskának ható mesei elem azonban furcsa igazságot takar, ugyanis – bár hihetetlennek hangzik, igaz – valamennyi unikornis nőstény. Utódnemzésük kész rejtély, még a tenyésztésükkel foglalkozó szakemberek számára is – egyes feltételezések szerint már születésükkor testükben hordozzák azokat a csírákat, amelyekből a kicsik utóbb kifejlődnek. Egy átlagos unikornis csak háromévente szül, de mert természetes körülmények között ezek a lények nagyon sokáig élnek (150–170 év), vérvonaluk fennmaradását nem fenyegeti veszély. Növényevők, viszont ha elegendő mágikus energiához jutnak, nincs szükségük táplálékra, vagy vízre sem. Néhány tudós fő véleménye szerint ez épp fordítva magyarázható, vagyis csak akkor kezdenek el legelni, ha nem tudnak elegendő mágikus eszenciát összegyűjteni.

A mana és az od áramlásait megérezve az unikornisok előre jelzik a nagyobb viharokat és más természeti csapásokat. Gondozóik jól tudják, hogy a felpezsdült, tettvágytól nyugtalan lényeket ilyenkor nyugodtan ki lehet ereszteni az istállókból, hisz a lovakkal ellentétben nemhogy nem rettennek meg a mennydörgéstől és villámlástól, épp ellenkezőleg: előszeretettel csapolják meg az ilyenkor felszabaduló, túlcsorduló manát.

Az unikornis igen bölcs lény. Amennyiben a tulajdonosa megtalálja módját annak, hogy kommunikálni tudjon vele, meglepően tapasztalhatja, hogy az állat legalább olyan jó társaság, mint egy vadonban nevelkedett elf – és nem kevésbé hajlamos a merengésre sem.

Annak ellenére, hogy Észak nagy méneseinek létrehozásával eredetileg e csodás lények képzelt kihalását igyekeztek megakadályozni, a vállalkozás mára igencsak jó üzletnek bizonyult. Azonban nem elég, hogy valakinek van elég pénze, elég jó szívének is kell lennie ahhoz, hogy egy unikornist mondhasson a magáénak. Mondják, nem a gazda választ magának állatot közülük, hanem ők választanak maguknak gazdát, s ebben lehet is igazság, hisz előfordult már, hogy a terméketlennek hitt példány gazdája halála után, új urához kerülve három csikót is világra hozott. Azt, hogy az unikornis hajlandó-e utódot szülni tulajdonosának, minden esetben csakis az állat dönti el, s ezen sem könyörgés, sem mágia nem változtathat.

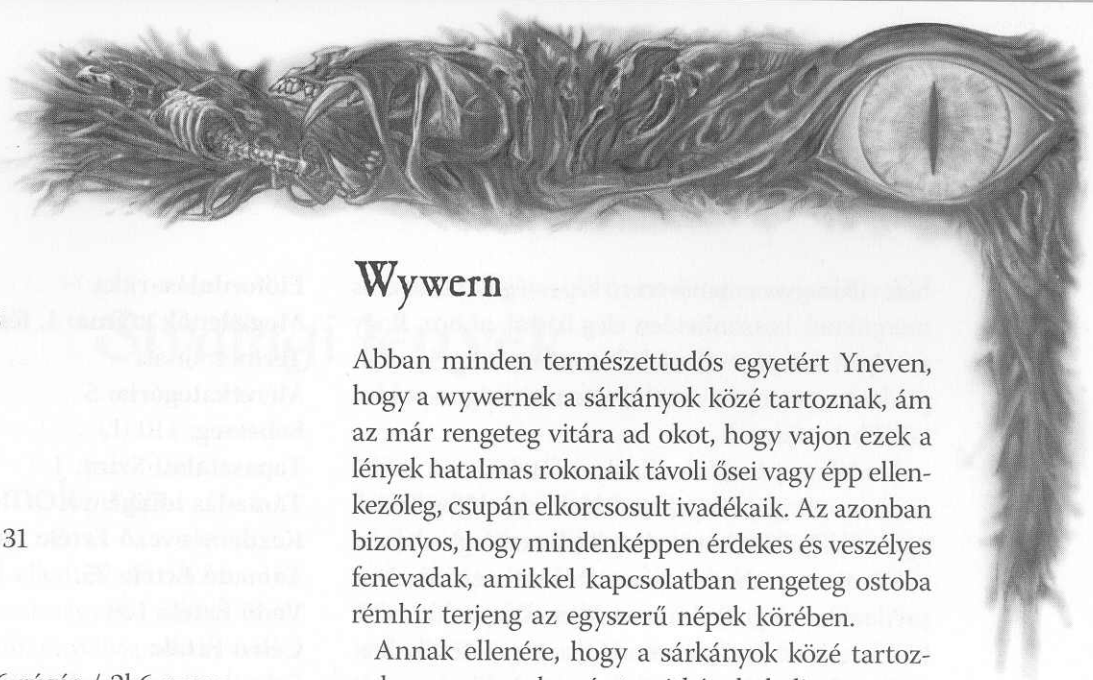
Mivel jóval gyakoribbak a pegazusoknál, nem tízezres, csupán ezres nagyságrendű összeget kell fizetni értük. Hű társai a gondos – s főként Élet jellemű – gazdának. Azonban nem árt észben tartani, hogy ezek a lények jóval többek, mint egyszerű állatok. Saját gondolataik, érzelmeik és elveik vannak, s a kalandok viszontagságai alatt megcsömörlő utazó egyszerre csak azon kaphatja magát, hogy addig hűséges társa elfordul tőle.

Amikor harcra kényszerítik, hosszú, egyenes szarvát használja, amely a homloka közepéből sarjad, s a csatában mágikus hosszúkardként viselkedik (ilyenkor fejét leszegve támad, általában rohamból, amelynek módosítói szintén hozzáadódnak harcértékeihez.)

Ha szembe kerülnek az ellenféllel, két mellső lábukkal, harapásukkal és szarvukkal egyaránt támadnak, s a hátulról közeledőket elemi erejű rúgásokkal fogadják.

Az unikornisok szarva hosszú életük során igen sok mágikus energia gyűjtőhelyévé válik, mintegy megköti a manát életerő formájában, sőt az állat pusztulása után elraktározza, s csak savban való feloldás, vagy igen finom porrá való őrlés hatására szabadítja fel. 1 lat ebből az anyagból 1 Mana pontnyi mágikus erőt zár magába, 5 lat pedig képes egy Ép-t regenerálni bárkin, aki lenyeli a darabkát; a folyamat végbemenéséhez 1k6 körre van szükség. Így aztán ez az anyag sokféle mágikus szer, bárki számára mellékhatások nélkül használható hatalomital, gyógyelixír és más efféle eszencia alapanyagául szolgál. Mivel egy szarv teljes tömege mintegy két, két és fél font, így értéke körülbelül két-, két és félszáz aranynak felel meg.

Sokkal kevesebben tudják azonban, hogy az unikornisok ősi fajának teste odot is termel, így ínaikból, csontjaikból különféle élő vagy holt védőtalizmánok, illetve amulettek készíthetők.



Wywern

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: k6
Termet: nagyméretű
Méretkategória: 2
Sebesség: 160 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3
Kezdeményező Érték: 31
Támadó Érték: 56
Védő Érték: 92
Célzó Érték: –
Sebzés: 2k6 rúgás / 2k6 rúgás / 2k6 szarv
Életerő pontok: 24
Fájdalomtűrés pontok: 33
Asztrál ME: 15 + 24
Mentál ME: 15 + 24
Od: 24
Jellem: Élet

Erő:	24	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	16	**Intelligencia:**	15
Ügyesség:	16	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	18	**Asztrál:**	15
Egészség:	21	**Érzékelés:**	15

Kategória: 6 (60 pont)
- méret: 10 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- ómágikus: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Az unikornisok ómágikus teremtmények, ám nem képesek Odjukat aktívan használni, csakis statikus Odpajzsként, illetve sebeik regenerálására.

Fejlődés:

Szintenkénti KAP-jaikat az unikornisok általában harcértékekre és FP-kre költik, ám tanulékonyak és okosak, s gazdáik mellett képesek rengeteg elméleti tudást is elsajátítani. Nem elképzelhetetlen, hogy egy példány Legendaismerettel, Történelemismerettel vagy hasonló, kizárólag elméleti jellegű Képzettséggel bírjon.

Abban minden természettudós egyetért Yneven, hogy a wywernek a sárkányok közé tartoznak, ám az már rengeteg vitára ad okot, hogy vajon ezek a lények hatalmas rokonaik távoli ősei vagy épp ellenkezőleg, csupán elkorcsosult ivadékaik. Az azonban bizonyos, hogy mindenképpen érdekes és veszélyes fenevadak, amikkel kapcsolatban rengeteg ostoba rémhír terjeng az egyszerű népek körében.

Annak ellenére, hogy a sárkányok közé tartoznak, a wywernek mérete ritkán haladja meg egy bölényét, így még a legkisebb korcssárkányok mellett is eltörpülnek. A legszembetűnőbb különbség e lények és rokonaik között, hogy a wywernek csupán négy és nem hat végtaggal rendelkeznek. Egy pár szárnyuk és egy pár lábuk mellett nincsenek mellső lábaik, mint a többieknek. Talán ennek kompenzálására, hosszú kecses farokkal és nyakkal teremtették meg őket az istenek, hogy könnyedén hozzáférhessenek a karmaikban tartott zsákmányhoz, illetve farkukkal is képesek megragadni dolgokat. Szárnyaik rokonaikhoz hasonló felépítésűek, s akárcsak a testük, sötétszín pikkelyekkel borítottak.

E bestiák körültekintően és finnyásan választanak maguknak élőhelyet. Leginkább a meredek, mászhatatlan sziklákat és szirteket kedvelik, ahol csak ők közelíthetik meg biztonságosan a fészkeiket.

Gyors és kecses repülők, a levegőben igen otthonosan mozognak és szemmel láthatóan élvezettel vitorláznak a hegyvidéki szelek szárnyán. Ragadozók, elsősorban vadkecskékre és vadjuhokra vadásznak, de nem riadnak vissza a nagyobb testű növényevők elejtésétől sem. A levegőben hihetetlen sebességgel mozognak, így előfordul, hogy a hegyi falvakból is elragadnak néha egy-egy juhot vagy kecskét, ám már arra is volt példa, hogy egy csikót vagy borjút ejtettek el. Az ilyen és ehhez hasonló rablások miatt is tartják őket gonosz teremtményeknek, holott csak egyszerű állatok, akik ott szerzik be a zsákmányukat, ahol tudják. A maguk nemében akár játékosnak is mondhatóak, bár ezt az elképzelést nem osztják a hegyi népek. A szemükben inkább félelmetesnek tűnhet a látvány, ahogy a fiókáikat vadászni tanítják: a zsákmányt a levegőben dobálják, miközben a már biztonságosan repülő csemete igyekszik elkapni a tetemet. Élőhelyükön csúcsragadozónak számítanak,



hisz villámgyors manőverező képességüknek és erős mérgüknek köszönhetően elég bátrak ahhoz, hogy az olyan méretes ellenfeleiket is leterítsenek, mint például a pteropta, majd a tetemre még napokkal később is rájárnak.

Általában párokban élnek, s fészkeiket a kiálló szirtekre és párkányokra rakják, de előfordulnak egyedülálló, kifejlett, már párt kereső egyedek is.

Mivel az embereket nem tekinti természetes prédának, a legritkább esetekben keveredik velük harcba. Amennyiben ez mégis megtörténik, biztosra vehető, hogy a közelben fészkelő pár a fiókáit védi. Sok esetben alulról nem is látszanak az emberfejnyi, barna foltokkal tarkított szürke tojásokat rejtő fészkek. Többek között az ilyen támadások is jócskán hozzájárulnak nem épp kedvező megítélésükhöz. Alapvetően jámbor állatok, s csak a legnagyobb szükség esetén vetemednek arra, hogy emberekre támadjanak, ehhez mindenképp nagyon éhesnek kell lenniük, vagy fenyegetve kell, hogy érezzék magukat.

A levegőből a wywernek borotvaéles karmaikkal támadnak és harapásukkal támadnak. Abban az esetben, ha a földre kényszerülnek, jóval kevésbé magabiztosak, ilyenkor csak harapni tudnak és a Harc helyhez kötve módosítói sújtják őket (KÉ: -10; VÉ: -10). Amíg csak tehetik, a levegőben maradnak; egy wywern csak akkor száll talajra, ha elvesztette Fp-inek háromnegyedét vagy legalább Ép-i felét. Vastag pikkelyeik 2 SFÉ-t biztosítanak számukra. Harapásuk mérgező (4. szintű fegyverméreg – 27 Ép), sikertelen Egészségpróba esetén 1k6 kör alatt halált, sikeres dobás esetén 1k3 körig tartó görcsöket okoz ember nagyságú prédájának.

A wywernek mérge nagyon lassan bomlik le, napokon át a zsákmány testében marad – olyan állat húsából enni, amivel előtte wywern végzett, egyenlő a halálos ítélettel. A mérget előszeretettel használják az orgyilkosok, mert amúgy áttetsző, szagtalan váladék, amelynek kesernyés íze könnyen leplezhető erős fűszerekkel. Ugyanakkor nagyon nehéz beszerezni és még nehezebb frissen tartani, mert ha a wywern szájából nem jut azonnal egy másik lény testébe, órák alatt elveszti hatékonyságát. Természetesen a wywernek immunisak a saját mérgükre. Mindezek ellenére az alkimisták mindent megadnak egy-egy adag frissen csapolt adagért.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1, fészekben 2-5
Termet: óriási
Méretkategória: 5
Sebesség: 110 (L)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 38
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 105
Célzó Érték: –
Sebzés: 4k6 karmolás / 2k6 harapás + méreg
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 34
Asztrál ME: 9
Mentál ME: 9
Od: –
Jellem: –

Erő:	30	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	22	**Intelligencia:**	10
Ügyesség:	23	**Akaraterő:**	9
Állóképesség:	25	**Asztrál:**	9
Egészség:	50	**Érzékelés:**	16

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 20 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- méreg: 27 pont
- plusz méregadag: 3 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A wywernek támadása minden esetben rohamnak számít, s ha csak teheti, hátulról, vagy meglepetésből csap le, így ennek módosítói a körülményektől függően hozzáadódnak értékeihez.

II. Mérgük erős, 4. szintű fegyverméreg, amely sikertelen Egészségpróba esetén 1k6 körön belül halált okoz, míg siker esetén „csak" 3k6 körig kínzó görcsöket.

Fejlődés:

A szintenként eloszthatóKAP-jaikat a wywernek harcértékeik fejlesztésére költik, s lévén természetes ellenfelük nemigen akad, csak nagyritkán áldoznak belőlük Fp-ik növelésére.

Sivatagi lények

Coronella – homoki rája

A homoki rája nevével ellentétben nem a ráják családjába tartozik, viszont nagyon hasonlít rájuk. A sivatag kegyetlen körülményeihez alkalmazkodva igazi csúcsragadozóvá vált, elérve azt, hogy a sivatagi nomádok és az utazók félelemmel ejtsék ki a nevét.

A coronellák testfelépítésükben emlékeztetnek tengeri „rokonaikhoz". Elnyúlt, lapos testükön oldalt helyezkednek el szárnyra emlékeztető lebernyegeik, s a hosszú, vékony, tőrkardszerű farkuk végén található tüskéket a harcban buzogányként használják. Testhosszuk elérheti akár a két lábat is, de az eddig talált legnagyobb példány mérete meghaladta az öt ynevi lábat is, egy alkalommal pedig majd' féltucat utazót és két tevét ragadott magával.

Színük a szürkétől egészen a vörösig változhat, ám a legtöbb esetben alkalmazkodik élőhelyén lévő homok színéhez.

A homoki rája a Taba el Ibara mostoha környezetében fordul elő leggyakrabban. Előszeretettel tanyázik az oázisok közelében, ahová az állatok, ritkábban karaván ok járnak vizet szerezni.

Napjaik jelentős részét a homok alatt töltik, itt pihennek vagy várják zsákmányuk megjelenését. A felszínre csak akkor merészkednek, amikor nagy ritkán nekik maguknak is vízre van szükségük vagy a sivatagban vándorolnak. A számukra szükséges nedvességet általában áldozataik testéből nyerik.

A coronella – mivel a dűnék közt nemigen akad vetélytársa – hajlamos mindent és mindenkit zsákmányának tekinteni, akit csak a közelébe sodor a sivatag szeszélye. Zsákmányszerző taktikájuk igencsak egyszerű: majd egy láb mélyre beássák magukat a homokba, s ha megérzik a talaj rezgését, ami a leendő zsákmány közeledését jelzi, támadnak. Pár lépésnyi távolságban kirobbannak a homok alól, s miközben testükkel hullámozva kisebb porvihart kavarnak maguk körül, igyekeznek a levegőbe emelkedve megzavarni és ledöfni áldozatukat.

Miközben a kiszemelt célpont a homokkal küzd, a rája a farkán elhelyezkedő tüskékkel támadja, melyekkel nemcsak komoly sebeket tud ejteni, de a tüskék által kiválasztott mérget is az ellenfélbe juttatja. Célpontja jobb esetben némi rosszullététel, rosszabb esetben erős görcsökkel számolhat. A méreg hatására magatehetetlenül fetrengő áldozatot a rája megpróbálja a homok alá rántani, hogy ott fulladjon meg. Hihetetlen testi erejére jellemző, hogy akár egy tevét is képes alig pár másodperc alatt levonszolni. Ha ez nem kivitelezhető, tovább támad farkával szurkálva az áldozatot, amíg az mozog. Siker esetén a megfulladt vagy megölt préda testnedveit kiszívja, húsát megeszi. Egy ember méretű zsákmánnyal egy kifejlett rája több hónapra elegendő táplálékot vesz magához, ám soha nem veti meg, ha esetleg többhöz jut, mint az szükséges.

Ha az áldozat túl erősnek bizonyulna, a rája újabb homokvihar kíséretében a homok alá menekül vissza és ott próbál egérutat nyerni. Ezután a homok alatt „úszó" ráját már csak futva, szálfegyverekkel lehet támadni, de itt bizony a homok jelentős védelemhez juttatja.

Ha nem tud elmenekülni és elpusztítják, a farkában tárolt méreg kinyerhető és felhasználható. A dzsad méregkeverők csengő aranyakat fizetnek a coronella mérgéért a sivatagi vándoroknak.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: nagyméretű
Méretkategória: 2
Sebesség: 90 (L), 90 (Homok alatt)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10
Kezdeményező Érték: 33
Támadó Érték: 61
Védő Érték: 98
Célzó Érték: –
Sebzés: 4k6 farokcsapás + méreg
Életerő pontok: 20

Fájdalomtűrés pontok: 32
Asztrál ME: 8
Mentál ME: 6
Od: –
Jellem: –

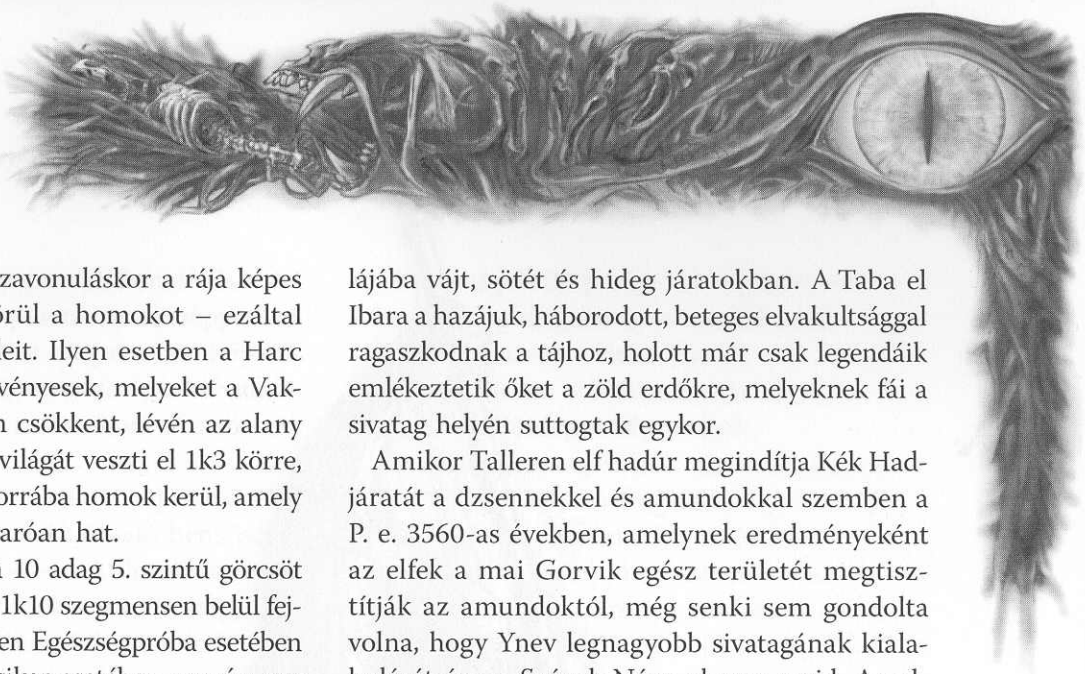
Erő:	30	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	15	**Intelligencia:**	6
Ügyesség:	16	**Akaraterő:**	8
Állóképesség:	24	**Asztrál:**	10
Egészség:	20	**Érzékelés:**	18

Kategória: 8 (75 pont)
- méret: 10 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- plusz közeg – homok: 10 pont
- méreg: 26 pont
- plusz méregadag: 9 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A coronella első támadása mindig meglepetésnek és rohamnak minősül, amelyek harcértékmódósítói hozzászámolandók az állat értékeihez.





II. Támadáskor és visszavonuláskor a rája képes felkavarni maga körül a homokot – ezáltal megvakítva ellenfeleit. Ilyen esetben a Harc vakon módosítói érvényesek, melyeket a Vakharc képzettség sem csökkent, lévén az alany nem csupán szeme világát veszti el 1k3 körre, de szemébe, fülébe, orrába homok kerül, amely bizony igencsak zavaróan hat.
III. A homoki rája farka 10 adag 5. szintű görcsöt okozó méreg, amely 1k10 szegmensen belül fejti ki hatását. Sikertelen Egészségpróba esetében 1k6×10 percig hat, siker esetében csupán egy körön keresztül tartó kábulatot okoz. Az állat farka 10 adag ilyen méreg tárolására alkalmas.
IV. Görcsben fetrengő ember méretű áldozatát 1k6 kör alatt képes lerángatni a homok alá, míg nagyobb, teve vagy ló méretű zsákmánya esetében ez akár 1k10+2 körig is eltarthat.
V. Ha a rája menekülőre fogja, újabb „homokvihar" kíséretében 1k3 kör alatt képes visszamenekülni a homok alá. Ilyenkor a felszálló homok miatt ismét érvényesülnek a zavaró módosítók.
VI. Amennyiben a menekülő rájának sikerült befúrnia magát a homok alá, az 3-as SFÉ-t biztosít neki saját védelmén kívül és csak szálfegyverekkel lehet elérni.
VII. A rája vastag, kemény bőre SFÉ 2-t biztosít számára.

Fejlődés:

Szintenkénti KAP-jait a rája HM-ekre és Fp-kre költi. Előnyben részesíti Támadó Értékét, hisz taktikájához leginkább az egyetlen, túlütő támadásból való leterítés illik.

Homoki elfek

A homoki elfek a nemes elf faj elkorcsosult oldalága; olyan teremtmények, akik ma már csak külsejükben és misztikus képességeikben emlékeztetnek rokonaikra, de gondolkodásukban és életmódjukban semmiképpen sem. A bűntudat és a remény őrli őket elmúlt és eljövendő erdőségeik között.

Északi vagy akár déli rokonaikkal ellentétben nem árnyas erdők mélyén laknak, hanem a kopár és kietlen sivatag homokja alatt, a talapzat sziklájába vájt, sötét és hideg járatokban. A Taba el Ibara a hazájuk, háborodott, beteges elvakultsággal ragaszkodnak a tájhoz, holott már csak legendáik emlékeztetik őket a zöld erdőkre, melyeknek fái a sivatag helyén suttogtak egykor.

Amikor Talleren elf hadúr megindítja Kék Hadjáratát a dzsennekkel és amundokkal szemben a P. e. 3560-as években, amelynek eredményeként az elfek a mai Gorvik egész területét megtisztítják az amundoktól, még senki sem gondolta volna, hogy Ynev legnagyobb sivatagának kialakulását épp a Szépek Népe okozza majd. Az elfek, a dzsennek és az amundok háborúiból egyik fél sem került ki győztesen, s a Manahálót kiszipolyozó ereklyék és hatalomigék összecsapása először az itt hullámzó hatalmas tölgyerdőket szárította ki, majd idővel létrejött a Taba el Ibara homok és kősivataga.

A Taba el Ibara felett a mai napig ott munkál az ősi mágia, az amund-dzsenn háború átkos hagyatéka, mely elrabolja az égből hulló esőt, s kiszáradásra kárhoztatta Ynev egyik legszebb erdejét. Idegen fajok hozták a romlást, az elfek ezért múlhatatlan hévvel gyűlölnek mindenkit, aki beteszi földjükre a lábát, még ha az idővel sivataggá is változott. A betolakodókat elüldözik, aki nem hajlandó azonnal elhagyni a területet – a mélysivatagot –, azt kíméletlenül megölik, ahogyan akkor is, ha amunddal vagy dzsennel hozza össze őket össze a sors. Ez az ő törvényük, az ő földjük. Szentül hiszik, ha távol tartják az idegeneket, a sivatag egyszer újra életre kel, termékeny erdőséggé válik és visszatér az Aranykor.

Emellett természetesen maguk is vezekelne, mivel ők is részt vettek a háborúban, amely idáig fajult. Természetesen azt már elfje válogatja, hogy a nép és az erdők túlélésén a titkos ligetek vidékén munkálkodik-e a mélysivatag hatalmas sziklaoázisaiban, vagy épp a homokdűnék közt az idegeneket vadássza.

Azonban bármilyen végzetes torzulást is okozott lelkükben az erdeik elvesztése, továbbra is megőrizték a fajtájukra jellemző misztikus kapcsolatot a természettel; s mert a táj valaha valóban az ő birtokuk volt, ma is különös hatalommal rendelkeznek felette. A homok engedelmeskedni látszik akaratuknak, mintha maga is érző, mozgó lény



volna. A homoki elfek oly gyorsan futnak felszínén, mint vágtató ló a füves pusztán; nem süppednek bele, nem hagynak nyomot maguk után. Képesek elrejtőzni a homok alatt – szinte észrevehetetlenek, bármilyen messze is haladjon el mellettük egy-egy karaván.

Ez a homokkal való misztikus kapcsolatukra, inkább a sivatagi szellemekkel való bensőséges viszonyukra vezethető vissza, kultúrájukat gyakorolva, mintegy beépítették a mindennapjaikba a szellemek tiszteletét, s ennek köszönhetőek különleges képességeik. Mindannyian a szellemek kegyében állnak.

A sivatag állat és növényszellemei mellett Tyssa L'imenelt, a Vér Nélkül Valót tisztelik, akinek megtöretett testét hajdanvolt erdeikkel azonosítják.

A homoki elfek nem építenek templomokat, minden oázist a kalahóra szent helyének tekintenek, ezekbe csak áhítattal lépnek be, az onnan származó növényeket szent áhítattal fogyasztják. Ha ott idegent lelnek, haladéktalanul kivonszolják a fák közül, s végeznek vele. Ha csak nyomokat találnak, holtukig üldözik a szentségtörőt.

Mindezeken túl a homoki elfek fantasztikus, kitartó, remek harcosok. Tőröket és lándzsát használnak – mindkettőt mesteri módon hajítják is. Felbukkannak a homokból, szétzilálják a karaván védelmét, az ellenállókat pedig vagy elnyeletik, vagy halálra maratják legfőbb szövetségesükkel, a homokkal. Az életükért könyörgő túlélőknek a fejükre olvassák népük sérelmeit, majd hagyják, hogy visszatérjenek sajátjaik közé, hogy haragjuk és emlékezetük hírét elvigyék a külvilágnak is.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: ember méretű
Méretkategória: 1
Jellem: Rend, Halál

Kategória: 5 (50 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- fogékonyság mágiára és pszire: 20 pont
- plusz érzékszerv – látás: 5 pont
- gyenge védelem – Nekromancia: -5 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A sivataghoz ragaszkodó életmódjuk miatt az ott élő szellemek a kegyeikbe fogadták őket, s felruházták hatalmukkal is. Minden homoki elf bír a Szellemek jóindulata nevezetű háttér 3 pontos típusával, amely lehetővé teszi számukra, hogy szintenként elkölthető KAP-jaikból Kegy pontokat vehessenek.

II. A sivatag szavukra képes elnyelni áldozataikat. Ez gyakorlatban pontosan úgy működik, mint a Boszorkányok Hasadék nevű varázslata, s az elfek is úgy képesek megidézni Kegy pontjaikból, mintha Mana pontokkal bírnának.

III. Kérésükre a sivatag háborogni is kezdhet, homokvihart kavarva. Ez gyakorlatban pontosan úgy működik, mint a Boszorkánymesterek Szélkeltés nevű varázslata, s az elfek is úgy képesek megidézni Kegy pontjaikból, mintha Mana pontok lennének.

IV. A sivatag fényviszonyai mellett az évszázadok során feleslegessé vált infralátásukat elvesztették.

V. A velük történtek hatására valamelyest hozzászoktak a fekete mágia jelenlétéhez, így erdei rokonaiknál sokkal jobban képesek neki ellenállni.

Fejlődés:

Mivel a homoki elf az emberekhez hasonlóan szerteágazó képességekkel és tudással rendelkezhetnek, minden esetben a mesélő dolga meghatározni értékeiket és statisztikáikat. Soraik közt éppúgy akadnak vadászok, harcosok, bölcsek, mint remeték, vagy épp megtartók.

Azt azonban fontos megjegyezni, hogy a homoki elfek mindegyike rendelkezik a Szellemek jóindulata nevű háttér 3 pontos típusával, s szinte bizonyos, hogy legalább egy keveset, de minden szinten költeni fognak Kegy pontjaikra is.



Manase

A manase Themes papjainak szent állata: a háromfejű sivatagi oroszlán. Az elsőt a legenda szerint maga Themes teremtette a Bakhtvádi vörös agyagából, ezért rőtes árnyalatú a fenevad szőre. Noha fogságban is hosszú ideig élnek, meglehetősen ritkák – minden újonnan emelt Themestemplom mélyén egy-egy rejtőzik csak belőlük. Szaporodásuk rejtély, valószínűleg az unikornishoz hasonlatosan, már világrajövetelükkor magukban hordozzák leendő kölykeik csíráit, azonban ahhoz, hogy teherbe essenek, megfelelő körülményekre van szükségük.

A színtiszta rettegés az életelemük. Valamiféle titokzatos módon érzékelik az áldozat félelmét, s az erdei vadakra jellemző páni félelmet keresik, hogy felfedezzék a zsákmányt. Mivel a Taba el Ibara és az amundok ősi otthonvilága egyaránt kiszáradt és elsivatagosodott, ezért Themes papjai elkezdtek más megoldás, más hasonlóan szűztiszta zsákmány után kutatni, hogy az uruk által megszentelt, megérintett faj ki ne pusztuljon. S ki lenne az áldozat szerepére megfelelőbb, mint ősi ellenségeik, a dzsennek és a dzsadok szűzi tisztaságú gyermekei, hogy az ellenség ifjú vére táplálja a bosszúálló fenevadat.

A manase igen furcsa és különleges módszerrel vadászik: középső fejének pillantásával a manase kővé tudja dermeszteni áldozatát – ennek hatása megegyezik az átalakítás mozaiknál leírtakkal, azzal a kivétellel, hogy itt a hatás maradandó. Hogy ez sikerüljön, a lénynek előzőleg el kell altatnia áldozata lelkét – két szélső fejének hipnotikus tekintete végzi ezt.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: nagy
Méretkategória: 2
Sebesség: 70 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 2
Kezdeményező Érték: 27
Támadó Érték: 58
Védő Érték: 88
Célzó Érték: –

Sebzés: 2k6 harapás / 2k6 harapás / 2k6 harapás / 1k6 karmolás / 1k6 karmolás
Életerő pontok: 32
Fájdalomtűrés pontok: 44
Asztrál ME: 12
Mentál ME: 12
Od: –
Jellem: –

Erő:	30	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	14	**Intelligencia:**	13
Ügyesség:	14	**Akaraterő:**	12
Állóképesség:	32	**Asztrál:**	12
Egészség:	32	**Érzékelés:**	13

Kategória: 9 (90 pont)
- méret: 10 pont
- tulajdonságok: 30 pont
- plusz fejek: 20 pont
- plusz sebzés – 4k6: 20 pont
- túlvilági lény: 10 pont

Mágia és különleges képességek:

I. A manase Themes kegyelméből képes Kegy pontjaiból, mintha azok Mana pontok lennének, a Mozaikmágia Lélekaltatás nevű varázslatát (összetett mozaik, asztrálmágia – Semlegesség és mentálmágia – Tudattalanság, 4 Mp/E) alkalmazni egyetlen szegmens erejéig. A Lélekaltatás megidézése egy körig tart. Ha elaltatta áldozata lelkét, akkor testét kővé változtatja a Magasmágia Átváltoztatás nevű varázslata segítségével.

II. A manase harapásával és karmaival támad, a mellső mancsokkal, csakúgy, mint fejeivel, egyet-egyet, ám ezek közül csak kettő támadhatja ugyanazt az áldozatot. Tekintetét és harapását egyszerre is használhatja, de értelemszerűen arra néz, amerre támad.

III. Ha elaltatta ellenfele lelkét, de valamiért a testét mégsem változtatta kővé, az áldozat csak egy pillanatnyi kábaságot érzékel, ezért a következő körben elveszíti kezdeményezést.

Fejlődés:

Szintenkénti KAP-jaikat a manasék Kegy pontokra költik, hogy még hatékonyabban őrizhessék uruk, Themes templomait.

Homoki sárkány

Abban minden természettudós egyetért Yneven, hogy a homoki sárkányok a sárkányfélék közé tartoznak, ám abban, hogy miképp jöttek létre, már nem egy komoly vita alakult ki. A tudósok legfőbb problémája az, hogy ezt a lényt igen nehéz megfigyelni, s meglehetősen kevés élő szemtanú tudta idáig leírni támadásaikat. Még létezésük sem lenne bizonyított tény, ha egyikük csontváza évekig nem állt volna az Al abadanai emíri palota fogadótermében kiállítva, mint egy műtárgy, afféle trófeaként.

Annak ellenére, hogy a homoki sárkány a sivatag csúcsragadozója mérete ritkán haladja meg a tíz tizenkét láb hosszúságot. Teste kígyószerű, egyesek sokáig azt híresztelték, hogy pont olyan fajzat, mint a tengerikígyó. A híresztelés forrása egy gorviki matróz volt, aki elmondása szerint korábban már látott tengeri kígyót, s amikor nem a Ravanói-öböl partján a homokban szembekerült ezzel a másik lénnyel, először azt hitte, a kígyó tévedt ki a partra.

Persze ez a matróz nem híresült volna el, ha két nappal később nem ő lett volna az egyetlen túlélője az amundok támadásának a Shibara torkolatában.

Színe általában ezüst, vagy homokszürke, ez idáig az feltételezés a legdivatosabb, miszerint a hímek viselik magukon az ezüstpikkelyket.

E lények életéről keveset tudni. A homokban élnek, annak felszíne alatt kúsznak folyamatosan préda után kutatva. Bár lehet, hogy helyesebb lenne úgy fogalmazni, hogy úsznak, mivel igen gyakran ki is vetik magukat a homok fölé, mint a repülőhalak. Ekkor figyelhető meg legkülönlegesebb képességük, részleges átváltozásuk. Ezek a lények nem rendelkeznek szárnyakkal, vagy más végtagokkal, mégis előszeretettel vetik magukat a levegőbe, hatalmas porvihart kavarva, ahol az olyan szárnyaikkal siklanak tovább, amelyek homokból formáltatnak.

E különleges képességük magyarázata félelemi származásuk, amely az Ősföldhöz köti őket.

A homoki sárkányok testének fele Ősföldből áll, hasonlóképp, ahogy az embernépeké Ősvízből, csak épp sokkal nagyobb mennyiségben, így a sárkányok az elementálokhoz hasonlóan képesek formázni testük anyagának egy részét, sőt az ott leírtaknak megfelelően fel is használják néha.

Szaporodásukat szintén rejtélyek övezik, bár igen nagy azoknak a tudósfőknek a tábora, akik a forró homok alá a hűvösebb, de azért még meleg rétegekbe lerakott tojások elméletére esküsznek. Szerintük a szülők rendszeresen mozgatják is őket, nehogy a homok hőmérsékletváltozásai kárt tegyenek bennük.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: óriási
Méretkategória: 5
Sebesség: 110 (L)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 5
Kezdeményező Érték: 38
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 105
Célzó Érték: –
Sebzés: 4k6 karmolás / 2k6 harapás + méreg
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 34
Asztrál ME: 9
Mentál ME: 9
Od: –
Jellem: –

Erő:	30	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	22	**Intelligencia:**	10
Ügyesség:	23	**Akaraterő:**	9
Állóképesség:	25	**Asztrál:**	9
Egészség:	50	**Érzékelés:**	16

Kategória: 7 (70 pont)
- méret: 20 pont
- tulajdonságok: 20 pont
- túlvilági lény: 20
- plusz közeg: 10

Mágia és különleges képességek:

I. A homoki sárkányok támadása minden esetben rohamnak számít, s ha csak tehetik, a homok alól támadnak, meglepetésből, így ennek módosítói a körülményektől függően hozzáadódnak értékeihez.



II. Testükben igen nagy mennyiségben van jelen az Ősföld, ez azt jelenti, hogy Ép-ik számának felét mindig ez az anyag teszi ki. Ebből fakadó képességeik a következők: csak mágikus fegyverrel sebezhetőek, illetve aktuális Ép-ik számának felét minden esetben felhasználhatják a az elemi mágia Őselemi Föld mozaikok idézéséhez. Ez esetben úgy hívhatják életre varászlataikat, mintha az Őselemi mágia képzettséget 5. fokon birtokolnák. 1 elköltött Ép-jük 1 E Ősföld tetszőleges formázású megidézését teszi lehetővé.

III. Harapásukkal támadnak körönként egyet, ennek sebzése 6k6. Ha a homokisárkánynak sikerül túlütnie az ellenfelét, akkor nem csak megharapta, de magával is rántotta a mélybe, Így a karakter legfeljebb 6-8 láb mélyre juthat, s 2 lábanként megdobott Erőpróbával a felszínre küzdheti magát, már ha a sárkány ezt engedi neki.

Fejlődés:

A szintenként eloszthatóKAP-jaikat a homoki sárkányok harcértékeik fejlesztésére költik, s lévén természetes ellenfelük nemigen akad, csak nagyritkán áldoznak belőlük Fp-ik növelésére.

Alakváltók

Anatyda

Az anatydák elfszabású alakváltók, s bár e képességük korlátozott, mégis tökélyre fejlesztették ennek és különleges asztrális képességüknek együttes használatát. Satralis világán szinte bárhol előfordulhatnak, eredetükről azonban nagyon keveset lehet tudni. Sok legendában ismerhetünk rá olyan szereplőkre, amelyek, ezen fajból kerültek ki, de velük kapcsolatban az utókor már sohasem tudhatja meg az igazságot. Az egyetlen írott forrás, amelyben információt találhatunk, egy C.H. monogramú dél-shadoni természettudós munkájának – *De Animalitus Naturae; A természet teremtményeiről* – töredéke. Ebben az ismeretlen bölcs, említést tesz a misztikus fajról, melynek a Voluptas Nefaria, az Ördögi gyönyör nevet adja; s nem véletlenül. A szerencsés természettudós jegyzeteiből kiderül, hogy egy efféle lény volt társa több mint egy évtizeden keresztül, s lángoló szerelmüknek csak a férfi halála vetett véget.

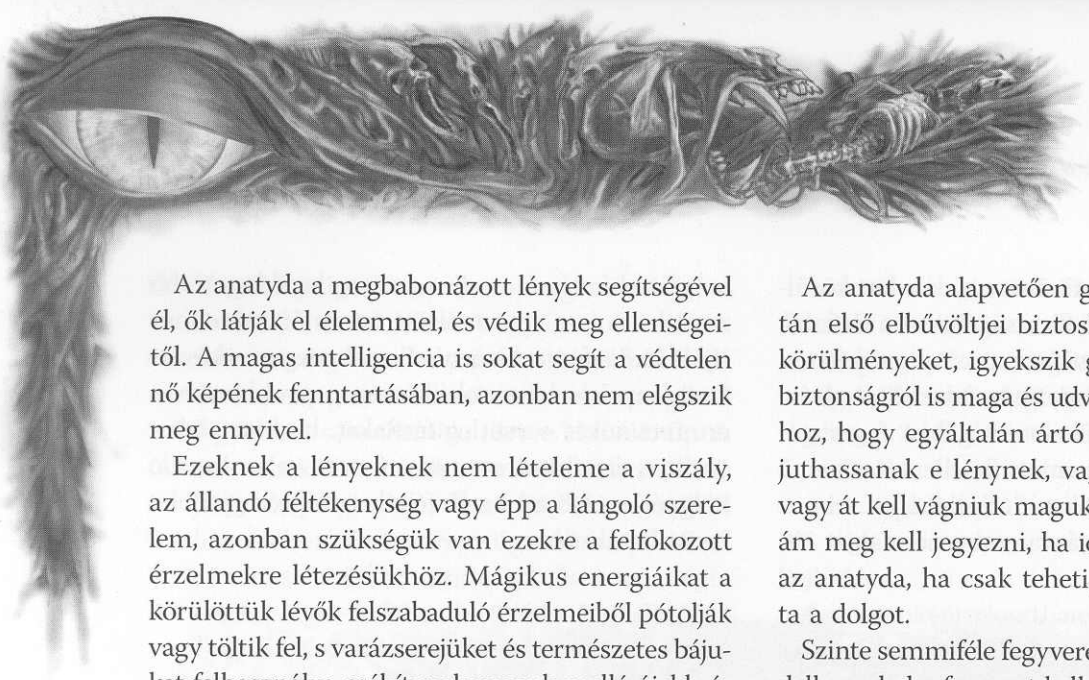
Az anatydák alapvetően elfszabásúak, s ezen alakváltó képességük sem változtathat. Azaz, bármely általuk látott elfszabású lény alakját képesek felölteni, ha annak magassága, vagy testtömege nem haladja meg az anatyda méreteinek másfélszeresét. Átváltozott alakjukban új valójuk minden testi tulajdonságával bírnak, azonban különleges, vagy mágikus képességeket képtelenek lemásolni, tehát nem képesek egy elf vagy egy aquir alakjának felvételével ultra- vagy infralátásra szert tenni, esetleg testükben odot felhalmozni stb. Az olyan testi jegyeket, mint az illat, vagy épp különleges hangszín, minden további nélkül magukra öltenek.

Ha egyedül vannak, s nem kényszerülnek más fajok alakját felölteni, leginkább embereknek látszanak, ám esete válogatja, hogy épp férfinak vagy nőnek mutatják magukat. Amennyiben elfszabású fajjal érintkeznek, az adott faj legszebb egyedeinek alakját öltik magukra, ákár konkrét személyt is megpróbálhatnak utánozni, azonban minden alakjukban megmaradnak bizonyos vonásaik, amelyek felismerhetővé is tehetik őket. Ezeket az arcvonásokat viselik magukon két átváltozás között is.

E lények különösen alkalmazkodók, szinte bármely kultúrába hamar képesek beilleszkedni. Gyorsan tanulnak, s tudásukat nem is restek felhasználni. Előszeretettel tartózkodnak a nagyobb városok nyüzsgő forgatagában, ahol több és több hódolót gyűjthetnek maguk köré, akik kiszolgálják és elkényeztetik őket, ám ha a szükség úgy hozza, gyorsan tudnak menekülni. Mivel Yneven mára az emberlakta települések vannak túlsúlyban, ott bukkannak fel a legsűrűbben, de előfordult már, hogy elf ligetekben, vagy épp koboldvárosokban is feltűnt egy-egy példányuk.

Legtöbbször női formát öltenek, de adott körülmények között – sok nő társaságában – a férfialak sem ritka. Az így felvett forma mindig tökéletes, a szépség és a báj – vagy más fajok által elvárt tulajdonság – teljes tökéletességében fog sugározni belőle, s ennek az adott faj ellentétes nemű tagjai se nagyon fognak tudni ellenállni. Ha az anatyda egy városban járva embernő alakját ölti magára, híre hamar eljut a város legeldugottabb zugaiba is, s a testet öltött istennőt szerelmes ifjak hada fogja kísérni. Ennek negatív következményei is lehetnek, hiszen a problémában érintett nőket – esetleg férfiakat, ha hím alakot öltött, s elcsábította a város összes valamirevaló hölgyét – elsöprő erejű féltékenység és gyűlölet keríti hatalmába.





Az anatyda a megbabonázott lények segítségével él, ők látják el élelemmel, és védik meg ellenségeitől. A magas intelligencia is sokat segít a védtelen nő képének fenntartásában, azonban nem elégszik meg ennyivel.

Ezeknek a lényeknek nem lételeme a viszály, az állandó féltékenység vagy épp a lángoló szerelem, azonban szükségük van ezekre a felfokozott érzelmekre létezésükhöz. Mágikus energiáikat a körülöttük lévők felszabaduló érzelmeiből pótolják vagy töltik fel, s varázserejüket és természetes bájukat felhasználva csábítanak maguk mellé újabb és újabb hódolókat. Az érzelmekből begyűjtött manát a alapvetően létezésükhöz igénylik. Egy anatydának a puszta életben maradáshoz is legalább egy rajongóra, vagy épp mély bosszúvágyat érző ellenségre van szüksége. Ha ép magányos, vagy senkit sem sikerül elbájolnia, akkor naponta egy Fp-t, majd ezek elfogytával egy Ép-t veszít.

Ahhoz, hogy mágikus tartalékaikat feltöltsék, legalább még egy újabb hódolóra van szükségük. Emellett újabb bonyodalmat jelent, hogy az érzelmek fókuszálta energiák áramlása csak akkor indul meg, ha legalább öt lábnyira van az anatyda az érzelem tárgyától, és az „áldozat" épp rá koncentrál: csodálja, szitokszavakkal illeti, vagy épp epekedve beszél hozzá stb. E lények leggyakrabban a legbiztosabb és legegyszerűbb megoldást választják, ágyukba csábítják a kiszemelt férfit, vagy nőt. Talán pont emiatt azonban igen gyakran okítják ki választottjaikat a szerelem művészetére.

A leghatalmasabb anatydák általában titokban egymás ellen uszítják rajongóikat, barátságokat zúznak szét, régi szerelmeket tipornak el, ha ez szükséges. Ha veszélyben érzik magukat, véres viszályokat szítanak a társaság tagjai közt és türelmesen várják a leszámolást. A csatát túlélt, esetleg sebesült, elgyengült, fáradt ellenféllel pedig többnyire hátulról, meglepetésből végeznek, s igyekeznek a holtak vagyonát megkaparintani. Azonban meg kell jegyeznünk, hogy nem a kapzsiság hajtja őket. Csupán biztos és erős menedéket igyekeznek kiépíteni, hogy utódaikat világra hozhassák. Ilyenkor a legsebezhetőbbek, hisz a fejlődő gyermek egy újabb hódoló jelentette energiát igényel, illetve egy várandós nő jóval sebezhetőbb, ráadásul kevésbé kívánatos is.

Az anatyda alapvetően gyáva természetű. Miután első elbűvöltjei biztosítják számára a remek körülményeket, igyekszik gondoskodni megfelelő biztonságról is maga és udvartartása számára. Ahhoz, hogy egyáltalán ártó szándékkal a közelébe juthassanak e lénynek, vagy cselre van szükség, vagy át kell vágniuk magukat az őt védelmezőkön, ám meg kell jegyezni, ha idáig fajuknak a dolgok, az anatyda, ha csak teheti, már menekülőre fogta a dolgot.

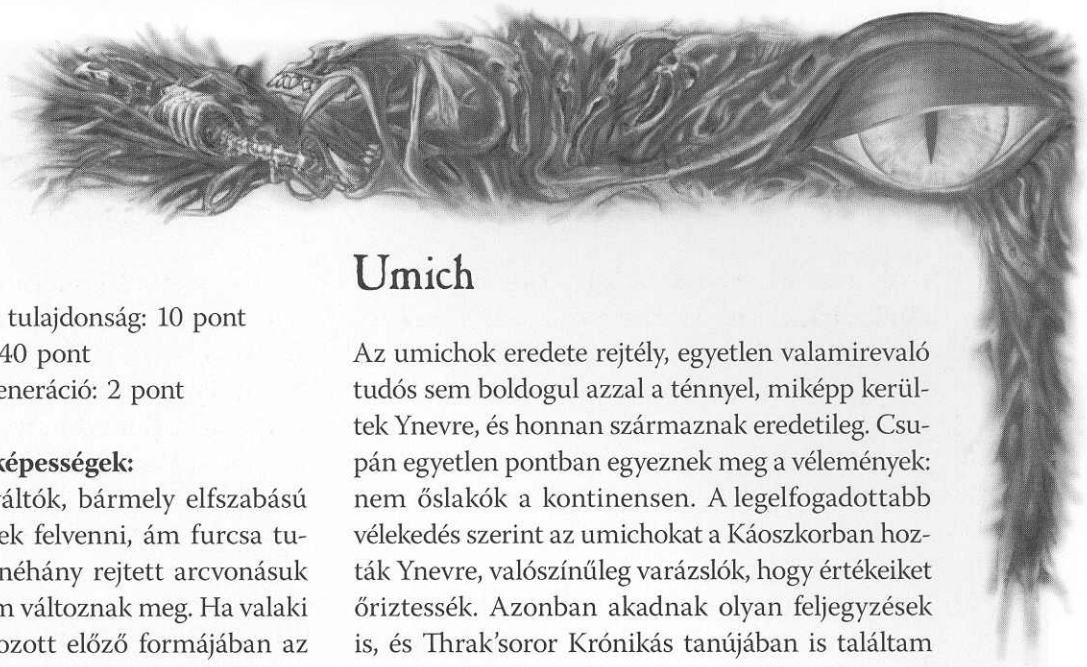
Szinte semmiféle fegyveres képességgel nem rendelkeznek, ha fegyvert kell ragadniuk, legtöbbször könnyen kezelhető szúró-, vágófegyvereket, tőröket, rövidkardokat forgatnak, ám erre életvitelüknek hála, csak a legritkább esetekben van szükségük.

Ha valaki csapdába csal, vagy sarokba szorít egy anatydát, akkor biztosan számíthat arra, hogy őt is megpróbálja elbájolni a lény.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 55 (SZ)
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 3 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 24
Támadó Érték: 32
Védő Érték: 82
Célzó Érték: 24
Sebzés: 1k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 27
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 15
Od: –
Jellem: Káosz

Erő:	10	**Karizma:**	20
Gyorsaság:	11	**Intelligencia:**	16
Ügyesség:	11	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	12	**Asztrál:**	15
Egészség:	12	**Érzékelés:**	13

Kategória: 10 (92 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 30 pont



- alakváltás: 10 pont
- veleszületett mágikus tulajdonság: 10 pont
- szerelemvarázs 18 E: 40 pont
- percenkénti manaregeneráció: 2 pont

Mágia és különleges képességek:

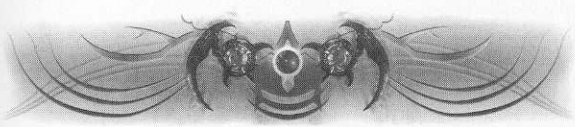
I. Az anatydák alakváltók, bármely elfszabású lény külsejét képesek felvenni, ám furcsa tulajdonságuk, hogy néhány rejtett arcvonásuk alapvetően soha nem változnak meg. Ha valaki egyszer már találkozott előző formájában az egyikükkel, és sikeres Intelligenciapróbát tesz -4-gyel, valahonnan ismerős lesz számára a testtartás, a vonások.

II. Bármely alakot is öltenek fel e lények, Karizmájuk mindig a faji maximumnak felelnek meg.

III. Az anatydák velükszületett képessége a Boszorkánymágia alá tartozó Szerelemvarázs (ÚTK 294. oldal) használata. Ezt alapból 18 E-s erősítéssel képesek létrehozni, amelyet semmilyen módon nem erősíthetnek tovább, ám minden esetben hozzá kell számolni az anatyda karizmájából adódó értékeket, amelyek fajtól függetlenül a lény saját karizmájának felelnek meg, vagyis +12 E, így a varázslat végül 40 E erősséggel jön létre.

Fejlődés:

KAP-jaikat nem harcértékeikre, vagy Fp-jaik növelésére költik, hanem szociális képzettségekre, amelyekkel könnyebben beilleszkedhetnek az emberek közé. Az adott faj vagy nép nyelvét és kultúráját hamar magukévá teszik, s igyekeznek kiismerni a körülöttük lévőket. Egy tapasztaltabb anatyda nem ritkán féltucat nyelvet beszél és ugyanennyi kultúrában is jártas valamennyire. Hogy mennyire, ezt csak az szabja meg, milyen régóta is tartózkodik az adott területen. Nem kevés Kp-t áldoznak olyan képzettségekre (pl. Lélektan, Szexuális kultúra) is, amelyek segítségével könnyedén – akár mágia nélkül is – magukhoz köthetik hódolóikat, valamint amellyel megtéveszthetik áldozataikat (pl. Színészet).



Umich

Az umichok eredete rejtély, egyetlen valamirevaló tudós sem boldogul azzal a ténnyel, miképp kerültek Ynevre, és honnan származnak eredetileg. Csupán egyetlen pontban egyeznek meg a vélemények: nem őslakók a kontinensen. A legelfogadottabb vélekedés szerint az umichokat a Káoszkorban hozták Ynevre, valószínűleg varázslók, hogy értékeiket őriztessék. Azonban akadnak olyan feljegyzések is, és Thrak'soror Krónikás tanújában is találtam erre vonatkozó részleteket, miszerint a Hatodkor káoszában a zauderek nem egymaguk érkeztek Ynevre, hanem őshazájukban uralkodófajként, ide is magukkal cipelték szolgáikat, s ezek közé tartozik ez a lény is.

Az umich igen különös teremtmény, sajátos képessége, hogy bármilyen tárgyat – ami megegyezik látszólagos tömegével – leutánozz. Az utánzás olyan tökéletes, hogy vizuális úton vagy tapintással nem lehet megkülönböztetni a valóditól. Általában asztal, szék, láda vagy kőszobor képét ölti magára, s olykor napokon vagy heteken keresztül mozdulatlanul, a leutánzott tárgyként várakozik.

Mostanára az umichok elszaporodtak. Hogy ezt miképpen teszik, senki nem tudja, ám tény, hogy az idő múlásával egyre több helyen tűntek fel.

Az umich mindenevő. Alapvetően nem gonosz, de az éhség legtöbbször arra sarkallja, hogy emberekre is rátámadjon – lépre csalja és felfalja őket. Umichok csak mesterséges környezetben vagy tárgyak között érzik jól magukat – elhagyatott járatokban, egykor tanyának hasznát barlangokban, leromlott kastélyokban vagy romvárosokban fordulnak elő a leggyakrabban.

Az umich eredeti formájáról sejtésük sincsen, ha elpusztítottak egyet, mindig megőrizte azt a formát, amit harc közben használt. Természetes úton sosem hal meg, étlen-szomjan is képes létezni, ám az éhezés dühössé és rosszindulatúvá teszi. A mágia és a pszi minden formájára immunis.

Az umich felfedezését elősegítheti az infralátás – hőképe élőnek mutatja a tárgyat, amivé épp alakult –, vagy pszi és mágia, hiszen asztrál- vagy mentáltestét felfedezhetjük. Ez az alakváltó igen intelligens fajta: ha épp nem éhes vagy rosszindulatú valami miatt, úgy beszélgetni is lehet vele. A közös nyelven kívül – ki tudja, honnan tanulták



meg – még vagy féltucat különböző nyelvet beszélhet, környezete válogatja, hogy épp mifélét.

Az umich hihetetlenül erős. Ha egyszer megragadta áldoztát, annak sikeres Erő-ellenpróbát kell tennie, hogy kiszabadulhasson, ellenkező esetben a harc helyhez kötve módosítói érvényesülnek rá. Nem ritka azonban az sem, hogy valami fegyvert formáló karrá formálja magát és úgy támad – ez esetben a fegyver sebzése a mérvadó. Ha valaki így sikeres fegyvertörést hajt végre az umich ellen, akkor közvetlenül a lényt sebzi.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: közepes méretű
Méretkategória: 1
Sebesség: 75
Tapasztalati Szint: 1
Támadás időigénye: 10 vagy fegyver szerint
Kezdeményező Érték: 29
Támadó Érték: 48
Védő Érték: 90
Célzó Érték: –
Sebzés: 3k6 vagy fegyver szerint
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 33
Asztrál ME: 15
Mentál ME: 15
Od: –
Jellem: Káosz

Erő:	18	**Karizma:**	10
Gyorsaság:	15	**Intelligencia:**	14
Ügyesség:	15	**Akaraterő:**	15
Állóképesség:	18	**Asztrál:**	15
Egészség:	16	**Érzékelés:**	14

Kategória: 6 (60 pont)
- méret: 0 pont
- tulajdonságok: 40 pont
- alakváltó: 20 pont

Mágia és különleges képességek:

I. Az umich képes végtagjait fegyverekké alakítani, ám csak olyanná, amilyenekkel már találkozott, vagy miket ismer. Ilyen esetben harcértékeihez mindig hozzá kell számolni a fegyver értékeit is.

II. Amennyiben az umich valamilyen fegyverré alakult végtagja ellen lefegyverzést hajtanak végre, a lény 1k6 Sp-nyi sebzést szenved el.

III. E lény alakváltó, valamely objektum tökéletes leutánzásához húsz körre van szüksége, ám ha csak karokat, szájat növeszt vagy más – az össztérfogatának 25%-át nem meghaladó – testrészét változtatja, úgy ezt két kör alatt képes véghezvinni.

Fejlődés:

Az umich szintenként elosztható KAP-jait általában harcértékei növelésére fordítja, ám előfordult már, hogy egy umich, áldozataitól összehordott fegyverek alapján igen jelentős fegyverismeretre tett szert, amit aztán harcban kamatoztathatott is.

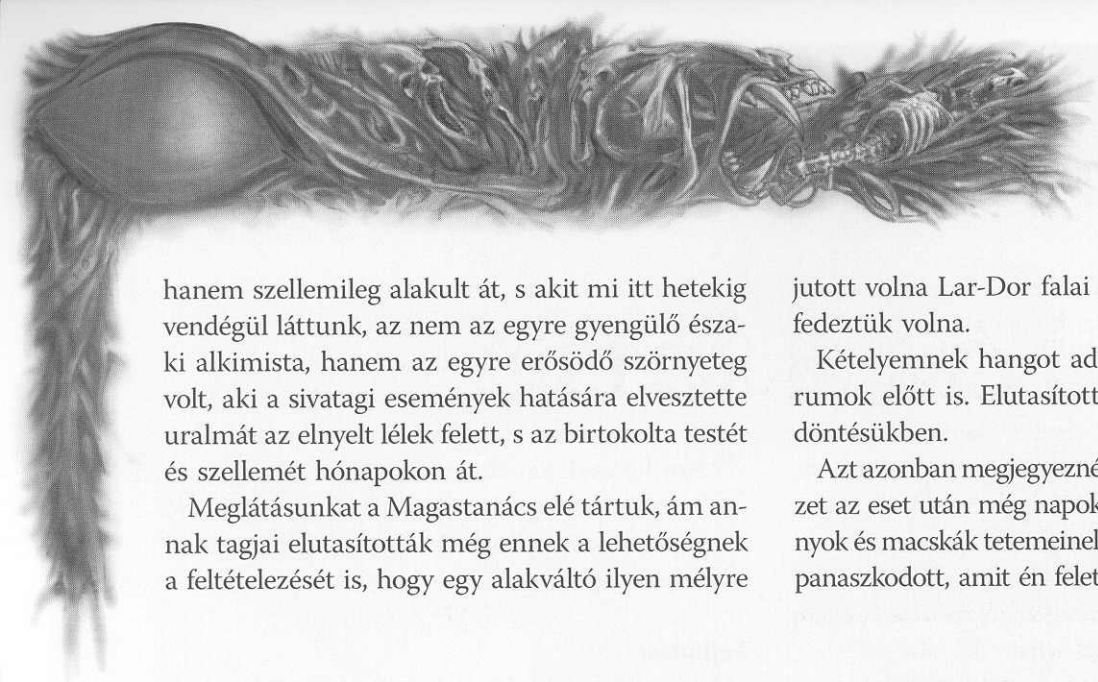
Lejegyzetett Avern din Vasen, főkönyvtárnok, a Lar-Dori Belső Iskola tanácstagjának akaratából az Égi Fény 3753. esztendejében a Dal Havának 4. napján.

Ma reggel, amikor az előre megbeszélt időben megjelentünk kíséretemmel együtt, az Adlam Revis Tharamarnak, északi testvérünknek nyittatott szobát üresen és feldúlva találtuk. Larun din Merron írnok holtteste is a szobában feküdt mély, harapott sebekkel vállán, s nyakán.

A szemle után a következőket állapítottam meg: Tharamar magiszter homonkulusza eltűnt. A napokban nála jelentkező szellemi gyengeség és leépülés, amelyet magam is szemrevételeztem, kizárja, hogy mágiával hagyta volna el a tornyot. Ráadásul – mint ahogy azt éles szemű tanítványom is megjegyezte – az elmúlt hetekben magához édesgetett patkánnyal is végzett valami, egyszerűen félbetépte, s magával vitte a fejét és a felső testét.

Emellett megállapítom, hogy más nem tűnt el a szobából, még az eleddig készülő kötet sem. Csupán barbár módon megrongálta valaki, valószínűleg a támadó. A jegyzetekből eltávolíttatott az utolsó megírt oldal, amely a korábbi anyagok szövegkörnyezete alapján a zauder nevezetű alakváltó képességeit taglalta.

Mint azt tanítványom megjegyezte, elképzelhetőnek tartjuk, hogy Tharamar magiszter nem testileg,



hanem szellemileg alakult át, s akit mi itt hetekig vendégül láttunk, az nem az egyre gyengülő északi alkimista, hanem az egyre erősödő szörnyeteg volt, aki a sivatagi események hatására elvesztette uralmát az elnyelt lélek felett, s az birtokolta testét és szellemét hónapokon át.

Meglátásunkat a Magastanács elé tártuk, ám annak tagjai elutasították még ennek a lehetőségnek a feltételezését is, hogy egy alakváltó ilyen mélyre jutott volna Lar-Dor falai közé, anélkül, hogy felfedeztük volna.

Kételyemnek hangot adtam a legmagasabb fórumok előtt is. Elutasítottak, s én megnyugszom döntésükben.

Azt azonban megjegyezném, hogy a szolgaszemélyzet az eset után még napokig döglött egerek, patkányok és macskák tetemeinek tömeges feltűnése miatt panaszkodott, amit én felettébb furcsának véltem.

LÉNYALKOTÁS

Satralis világán az istenek és más felsőbb, vagy épp evilági lények jóvoltából értelmes fajok, állatok és növények sokasága alakult ki s jön létre napjainkban is. Ez egy élő, lélegző, változó világ, amelyet a Kalandmesterek teremtenek meg újra és újra, minden játékülés alkalmával játékosaik számára. Nekik igyekeztünk segítséget nyújtani az alábbiakban következő lényalkotó rendszer elkészítésével.

Az ötlet

Mielőtt még bármiféle számolgatásba fognánk, képzeljük el az általunk megalkotni kívánt fajt. Gondoljuk ki, milyen a megjelenése, hol él, hogyan és miből tartja el magát, milyen a viszonya a környező, már létező népekkel stb. Ha már mindezt kitaláltuk, és egy elég alaposan körbejárt elképzelés van a fejünkben arról, mit is szeretnénk teremteni, akkor nekifoghatunk a lényalkotásnak.

Kifejezések

Lényalkotó pont

A M.A.G.U.S. szerepjáték rendszerében a különböző fajokat Lényalkotó pontokból lehet elkészíteni. Ezek a pontok hivatottak jelképezni az adott faj erejét, az átlagos teremtmény birtokolta képességeket és lehetőségeket.

A különböző fajra jellemző tulajdonságok különböző mennyiségű Lényalkotó pontba (LAP) kerülnek, a lény teljes pontértéket a tulajdonságaira, méretére, képességeire és mágikus tudományára fordított pontok összegeként kaphatjuk meg.

Kategóriák

A különféle fajokat 10 LAP-onként rendszerezzük csoportokba, ezeket a lények kategóriáinak nevezzük. 10 LAP-ig az 1. kategóriába, 20 LAP-ig a 2. kategóriába soroljuk be a különböző fajokat és így tovább. Tehát egy állat, amely 25 LAP-ból lett megalkotva, a 3. kategóriába sorolandó, míg egy 77 LAP-ból kreált teremtmény a 8. kategóriába.

A lények kategóriája szabja meg az adott teremtmények Tp-értékét, illetve a Tapasztalati Szintlépéseikhez szükséges Tp-k számát.

1. Kategória

Az ebbe a kategóriába tartozó lényeket maximálisan 10 LAP-ból alkották meg. Általában kisebb állatok tartoznak ebbe a csoportba: halak, békák, egerek; maximális Tp-értékük 6.

2. Kategória

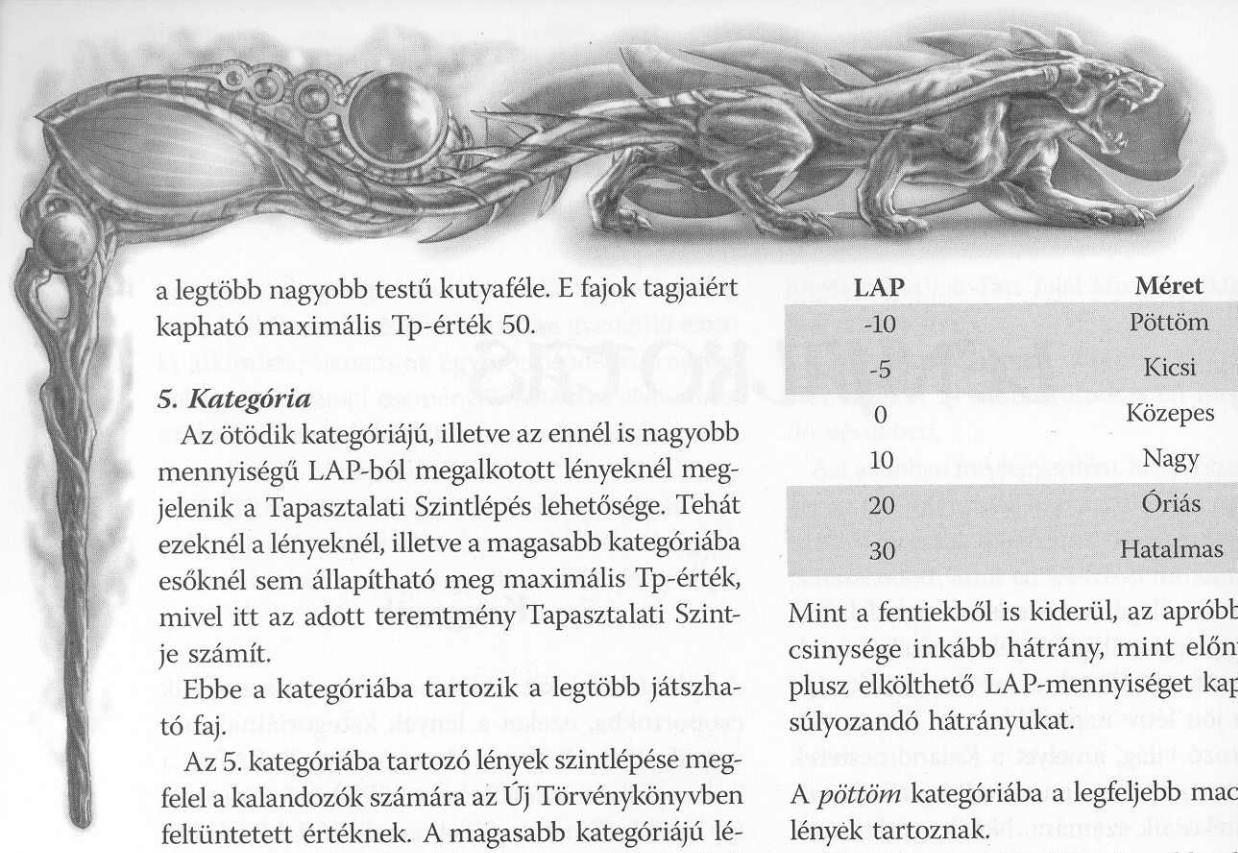
A második kategóriába tartozó lényeket maximálisan 20 LAP-ból teremtették, szintén állatok tartoznak leggyakrabban ebbe a csoportba, bár általában már némileg veszélyesebbek: vízisiklók, esetleg díszkutyák, macskák vagy egyes kisebb madarak. Maximális Tp-értékük 12.

3. Kategória

A harmadik kategória lényei általában már a nagyobb, veszedelmesebb állatok maximálisan 30 LAP-ból megalkotva. Ide sorolandóak a kisebb ragadozó madarak, a kisméretű kutyafélék stb. Maximális Tp-értékük 25.

4. Kategória

A negyedik kategóriába tartozó lények az egyszerűbb, nem civilizációalkotó értelmes teremtmények, illetve az igazán veszélyes állatok, például: mérgeskígyók, krokodilok, nagymacskák, és



a legtöbb nagyobb testű kutyaféle. E fajok tagjaiért kapható maximális Tp-érték 50.

5. Kategória

Az ötödik kategóriájú, illetve az ennél is nagyobb mennyiségű LAP-ból megalkotott lényeknél megjelenik a Tapasztalati Szintlépés lehetősége. Tehát ezeknél a lényeknél, illetve a magasabb kategóriába esőknél sem állapítható meg maximális Tp-érték, mivel itt az adott teremtmény Tapasztalati Szintje számít.

Ebbe a kategóriába tartozik a legtöbb játszható faj.

Az 5. kategóriába tartozó lények szintlépése megfelel a kalandozók számára az Új Törvénykönyvben feltüntetett értéknek. A magasabb kategóriájú lények Tapasztalati Szintlépése a normál Szintlépő táblázatban feltüntetett érték kétszerese, háromszorosa, négyszerese és így tovább, minden egyes újabb kategórianövekedés után. (Lásd a fejezet végén a Tapasztalati pontok c. fejezetben a 319. oldalon).

Tehát míg egy ember fajú személy 101 Tp-nél lép második szintre, addig ugyanezt a szintet egy elfajzott ork karakter csak 201 Tp-nél éri el.

Tehát ha egy játékos nem 5. kategóriába eső lénnyel akar játszani, hanem valamely erősebb teremtménnyel, akkor van erre lehetőség, azonban a Tapasztalati Szintlépéshez ebben az esetben nem a normál mennyiségű Tp-re, hanem annak megfelelő többszörösére van szükség.

A Lényalkotás menete

Méret

Minden esetben első lépésként az általunk megalkotandó lény méretét kell eldöntenünk, mivel ez alapvetően befolyásolhatja a testi tulajdonságok némelyikét, és az ebből fakadó más képességeket.

A M.A.G.U.S. rendszere hat különféle testméretet ismer, ezek a következők: pöttöm, kicsi, közepes, nagy, óriás, hatalmas. Arról, hogy az egyes méretek megvásárlása mennyi LAP-ba kerül, az alábbi táblázat tudósít.

LAP	Méret
-10	Pöttöm
-5	Kicsi
0	Közepes
10	Nagy
20	Óriás
30	Hatalmas

Mint a fentiekből is kiderül, az apróbb lények kicsinysége inkább hátrány, mint előny, ezért ők plusz elkölthető LAP-mennyiséget kapnak, ellensúlyozandó hátrányukat.

A *pöttöm* kategóriába a legfeljebb macska méretű lények tartoznak.

A *kicsi* teremtmények közé a goblinoknál kisebb, de egy macskánál nagyobb lények tartoznak.

A *közepes* méretű teremtmények legkisebbjei például a goblinok, míg a legnagyobbak sem lehetnek méretesebbek egy póninál, vagy egy kifejlett orknál.

A *nagy* méretű lények legkisebbjei is hatalmasabbak egy orknál vagy embernél, azonban a legnagyobbak sem lehetnek akkorák, mint egy óriás.

Az *óriás* méretű lények közé a nagyjából ezen teremtményekkel egy tömegű vagy hosszúságú lényeket soroljuk. Ezek azonban sosem lehetnek 10 ynevi lábnál hosszabbak, vagy magasabbak.

A *hatalmas* lények közé a legnagyobb óriásoknál is termetesebb élőlényeket soroljuk.

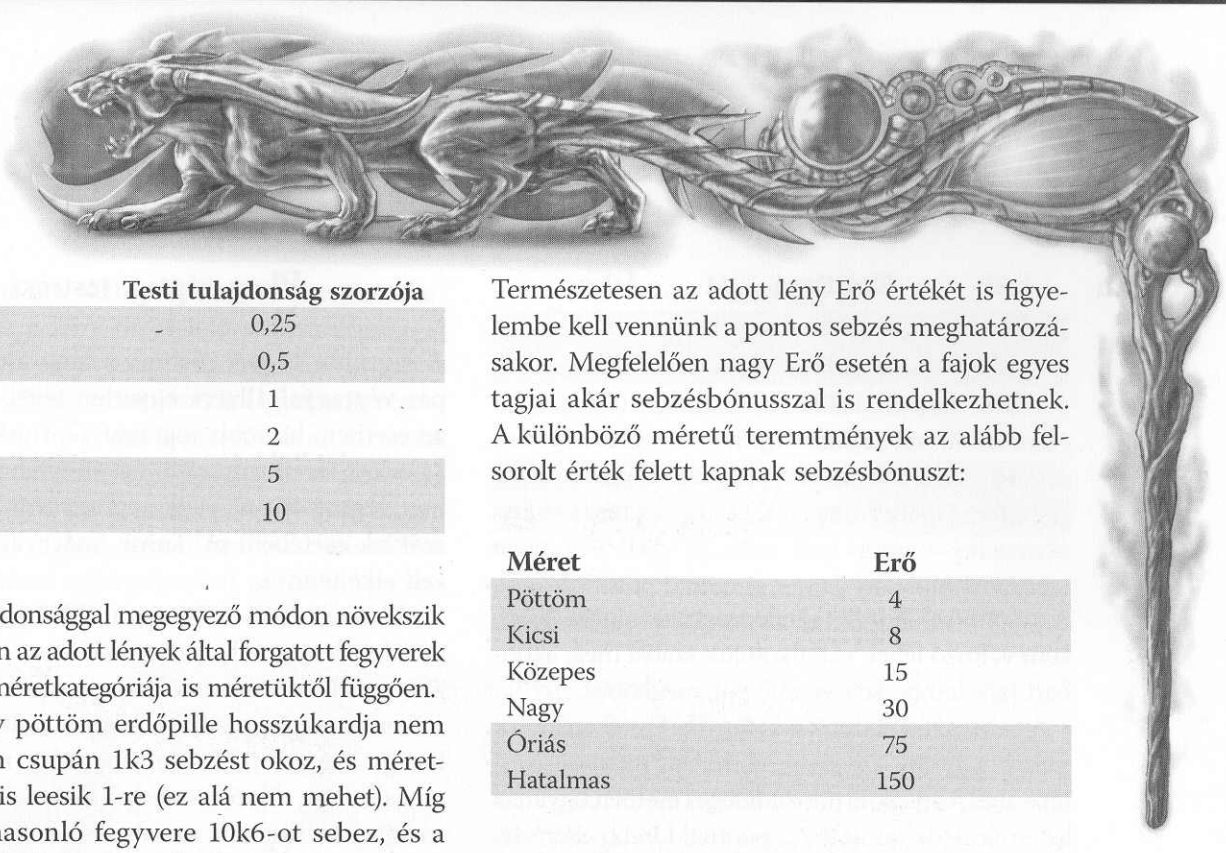
A Méret befolyással van a következő jellemzőire az adott lénynek: testi tulajdonságok, alap Sebzés, alap SFÉ.

Testi Tulajdonságok

A Méret az alábbi testi tulajdonságokra van kihatással: Erő, Állóképesség, Egészség.

Ezeket a tulajdonságokat megvásárlásuk után a táblázatban feltűntetett értékkel kell felszorozni.

Például egy óriás méretű, kisebb háznyi gyíkféle megalkotásakor ugyan csak 135 pontot vásároltunk tulajdonságaira, s így csak 12 pontot költhettünk Erejére, akkor sem ez lesz a végső érték. A lény 12-es Erejét óriás méretének megfelelően 5-tel megszorozva 60 pontra kell növelnünk.



Méret	Testi tulajdonság szorzója
Pöttöm	0,25
Kicsi	0,5
Közepes	1
Nagy	2
Óriás	5
Hatalmas	10

Az Erő tulajdonsággal megegyező módon növekszik vagy csökken az adott lények által forgatott fegyverek sebzése és méretkategóriája is méretüktől függően.

Tehát egy pöttöm erdőpille hosszúkardja nem 2k6, hanem csupán 1k3 sebzést okoz, és méretkategóriája is leesik 1-re (ez alá nem mehet). Míg egy óriás hasonló fegyvere 10k6-ot sebez, és a méretkategóriája is 15-ös (3×5).

Az adott lény Sebessége is a táblázatban foglaltak szerint módosul a méret változásával. Tehát egy *közepes* méretű ember alapesetben a Gyorsaság értéke ötszörösét képes megtenni egy kör alatt; azaz 15-ös Gyorsaság esetén 75 ynevi lábat. Egy *óriás* méretű lény, mondjuk egy wywern azonban szintén 15-ös Gyorsasággal a mérete adta 5-ös szorzó miatt 375 ynevi lábat tesz meg.

Alap sebzés

Az alap sebzés az adott lény által egy kör alatt puszta kézzel, karmokkal, harapással, szarvakkal stb. módon okozható fizikai sebzéseket jelenti. Azaz nem tartoznak bele a különféle leheletek, mágikus támadások, vagy mérgek által okozható sebzések. Például egy ember, mivel közepes méretű, egy kör alatt 3k6 Sp sebzést képes okozni – 3 támadást képes végrehajtani karjával, egyenként 1k6 Sp sebet okozva. Míg egy orrszarvú egyetlen körönkénti öklelő támadásával 4k6 Sp-t képes okozni.

A különféle lények mérete alapvetően mérvadó sebzésük tekintetében. Ezek a következők:

Méret	Alap sebzés
Pöttöm	1k6
Kicsi	2k6
Közepes	3k6
Nagy	4k6
Óriás	6k6
Hatalmas	8k6

Természetesen az adott lény Erő értékét is figyelembe kell vennünk a pontos sebzés meghatározásakor. Megfelelően nagy Erő esetén a fajok egyes tagjai akár sebzésbónusszal is rendelkezhetnek. A különböző méretű teremtmények az alább felsorolt érték felett kapnak sebzésbónuszt:

Méret	Erő
Pöttöm	4
Kicsi	8
Közepes	15
Nagy	30
Óriás	75
Hatalmas	150

A sebzés bónusz értéke mindig annyi Sp, amennyi az adott érték feletti Erővel bír a lény.

Tehát egy sárkány esetében ez az értékhatár 150 pont. Ha egy ekkora teremtmény 160-as Erővel bír, akkor az ő sebzésbónusza +10 Sp.

Sebzés Felfogó Érték

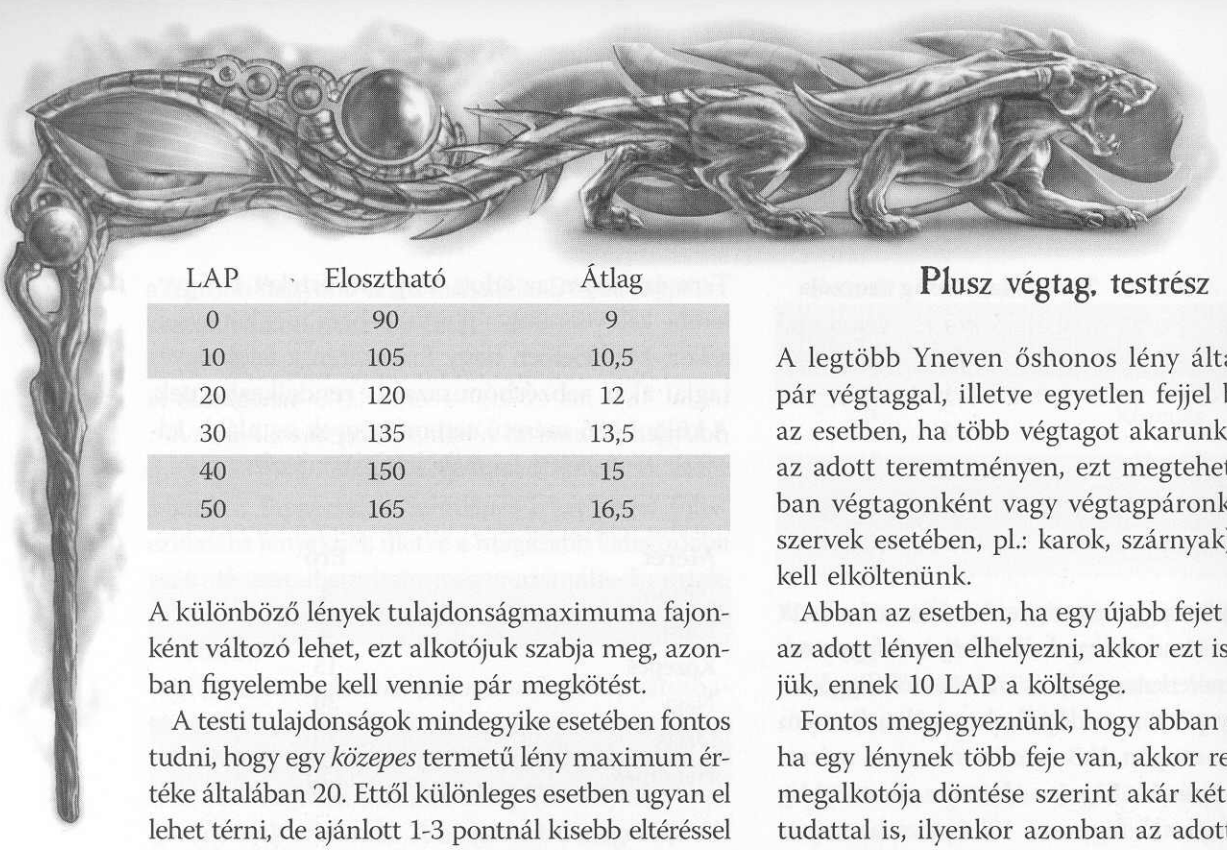
Az igen hatalmas lények méretükből adódóan jóval kevésbé sebezhetőek fegyverekkel, ez megjelenik SFÉ-jükben is, ezért nem kell külön fizetni.

Méret	Alap SFÉ
Pöttöm	0
Kicsi	0
Közepes	0
Nagy	2
Óriás	5
Hatalmas	10

Ezen érték mellé természetesen még plusz SFÉ vásárolható, ha megalkotandó lényünket igen vastag bőrrel, pikkelyekkel vagy szarupáncélzattal stb. akarjuk védettebbé tenni. 1 pontnyi plusz SFÉ-ért 3 LAP-ot kell fizetni.

Tulajdonságok

Az ynevi fajok alkotójuk által beléjük fektetett energiáktól függően különböző Tulajdonságértékekkel bírnak. Azt, hogy a 10, tulajdonságra elkölthető pontokat mennyi LAP-ért vásárolhatjuk meg, az alábbi táblázat tudósít.



LAP	Eloszthető	Átlag
0	90	9
10	105	10,5
20	120	12
30	135	13,5
40	150	15
50	165	16,5

A különböző lények tulajdonságmaximuma fajonként változó lehet, ezt alkotójuk szabja meg, azonban figyelembe kell vennie pár megkötést.

A testi tulajdonságok mindegyike esetében fontos tudni, hogy egy *közepes* termetű lény maximum értéke általában 20. Ettől különleges esetben ugyan el lehet térni, de ajánlott 1-3 pontnál kisebb eltéréssel megalkotni az adott teremtményt.

A lelki tulajdonságok esetén már nem ennyire egyszerű a helyzet. A lélek felépítéséből következőleg egy lélektorzó – amely minimálisan szükséges egy adott mozgásképes, érző, esetleg gondolkodó lényhez – legalább 3 rétegű asztráltesttel, illetve általában 3 rétegű mentáltesttel is bír. Ebből következik, hogy az Akaraterő, Intelligencia és Asztrál értéke minimum 3; ennél kevesebb tulajdonságértékkel egyetlen lény sem életképes.

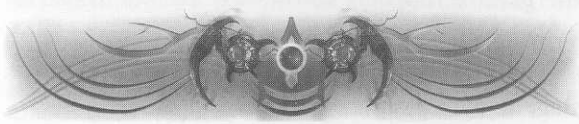
Szintén a lélek felépítéséből eredően ritkán emelkednek ezek az értékek 20 pont fölé. Ez alól kivételt jelentenek a démonok, illetve egyes asztrál- vagy mentállények.

Ezekről bővebben az adott lénytípusok leírásában olvashatsz.

Speciális képességek

Ebbe a kategóriába soroljuk a nem mágikus eredetű különleges képességeket: az elfszabásúakétól eltérő számú fejet, illetve végtagot, esetleg más testi vagy lelki jellemzőket. Ide értendő az egyes lények nem evilági származása is.

Az egyes speciális képességek LAP-költségét lásd a fejezet végén található táblázatban a 317. oldalon.



Plusz végtag, testrész

A legtöbb Yneven őshonos lény általában két pár végtaggal, illetve egyetlen fejjel bír. Abban az esetben, ha több végtagot akarunk elhelyezni az adott teremtményen, ezt megtehetjük, azonban végtagonként vagy végtagpáronként (páros szervek esetében, pl.: karok, szárnyak) 5 LAP-ot kell elköltenünk.

Abban az esetben, ha egy újabb fejet szeretnénk az adott lényen elhelyezni, akkor ezt is megtehetjük, ennek 10 LAP a költsége.

Fontos megjegyeznünk, hogy abban az esetben, ha egy lénynek több feje van, akkor rendelkezhet megalkotója döntése szerint akár két vagy több tudattal is, ilyenkor azonban az adott lény Pszi, Mana, illetve Kegy pontjain a két vezérlő akaratnak osztoznia kell. Ilyenkor természetesen a tudatok egyetlen léleknek számítanak s ekképpen is kezelendőek.

Abban az esetben, ha ezeket a pontokat többszörözni kívánjuk, akkor nemcsak két fejjel, de két különálló lélekkel is meg kell ajándékoznunk az adott lényt, azaz a tulajdonság pontjait a lelki tulajdonságok esetében kétfelé kell elosztanunk. Ekkor a lény különböző Pszi, Mana, illetve Kegy pontjai külön-külön, lelkenként számolandóak ki. A Karizma azonban különlegesen kezelendő, mivel a teremtménynek különböző értékei lehetnek a két külön lélek esetében. Ilyenkor úgy kell eljárni, hogy meg kell határozni a tulajdonság pontokból a lény testének Karizmáját, amely közös, aztán a lelki tényezőkből eredő Karizmára külön-külön osztani kell. Az adott lélek esetében az aktuális Karizma mindig a test és a lélek által közösen birtokolt pontok összegéből számítandó.

Plusz sebzés

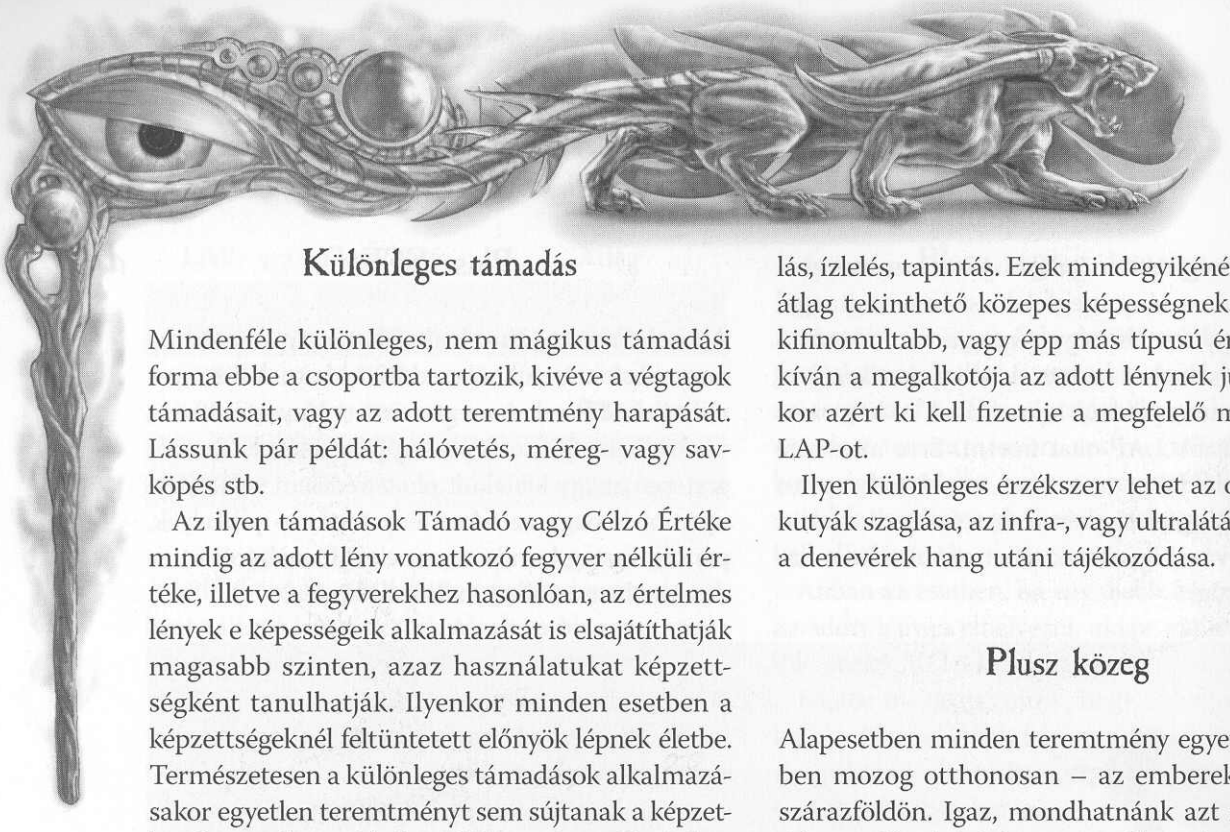
Minden egyes teremtmény rendelkezik egy bizonyos mennyiségű körönkénti maximális sebzéssel. Adott esetekben azonban a különféle szarvakkal, a hasonló méretű lényekhez képest nagyobb fogakkal, karmokkal stb. bíró lények ennél többet is sebezhetnek. Ilyenkor nem kell megvenni plusz végtagként az adott testrészt, csak az általa okozott plusz sebzés miatti LAP-költséggel kell számolnunk.

Fontos megjegyeznünk, hogy olyan esetekeben, amikor a lény megfelelő számú végtaggal bír, azaz egy feje és négy végtagja van, azonban körönkénti sebzését nem ezekkel igyekszik végrehajtani, hanem például a szarvával, akkor ezért nem kell újabb LAP-okat fizetni. Erre az esetre a legjobb példa az orrszarvú, amelynek ugyan megvan a megfelelő számú testrésze, ellenfelein mégis szarvával igyekszik sebet ejteni, s nem harap, vagy rúg.

Plusz SFÉ

A kisebb méretű lények általában nem, azonban a nagyobbak méretükből eredően bírhatnak bizonyos mértékű SFÉ-vel. A megteremtett lények számára vásárolható SFÉ e képesség felvételével. Természetesen az így kialakult plusz védelem valamiféle nyomot is hagy az adott lény testén – pikkelyek, páncél, vastag bunda –, ennek mibenlétéről minden esetben az alkotónak kell döntenie.





Különleges támadás

Mindenféle különleges, nem mágikus támadási forma ebbe a csoportba tartozik, kivéve a végtagok támadásait, vagy az adott teremtmény harapását. Lássunk pár példát: hálóvetés, méreg- vagy savköpés stb.

Az ilyen támadások Támadó vagy Célzó Értéke mindig az adott lény vonatkozó fegyver nélküli értéke, illetve a fegyverekhez hasonlóan, az értelmes lények e képességeik alkalmazását is elsajátíthatják magasabb szinten, azaz használatukat képzettségként tanulhatják. Ilyenkor minden esetben a képzettségeknél feltüntetett előnyök lépnek életbe. Természetesen a különleges támadások alkalmazásakor egyetlen teremtményt sem sújtanak a képzetlen fegyverforgatásból eredő negatív módosítók.

A különleges támadások legfeljebb annyi sebzést okozhatnak, amennyi a lény *méretéből* eredő, növekmények nélküli sebzés. Ezt az értéket természetesen még lehet növelni a *plusz sebzésnél* leírtak szerint, a megkötések ebben az esetben is életben vannak.

Ha az extra támadás méreg segítségével igyekszik kárt okozni a célpontban, akkor a különleges támadás alapköltséghez még a méreg költségét is hozzá kell számítanunk. (Ezt lásd bővebben a Méreg c. fejezetben a 317. oldalon).

Túlvilági, vagy valamely túlvilági lény evilági küldötte

A különféle, nem az Elsődleges Anyagi Síkról származó teremtményeket nevezzük így, mint például a démonokat, a küldötteket, elementálokat, szellemeket, kísérteteket, élőholtakat stb. Az ilyen természetű lények minden esetben bírnak az adott csoportra jellemző tulajdonságokkal. Ezekről bővebben a különböző lénytípusok leírásában olvashatsz.

Az evilági küldöttek általában szent állatok – uruk, vagy úrnőjük hatalmának csatornái.

Extra érzékszerv

Minden teremtmény alapesetben maximálisan öt különféle érzékszervvel bírhat. Látás, hallás, szaglás, ízlelés, tapintás. Ezek mindegyikénél az emberi átlag tekinthető közepes képességnek. Ha ennél kifinomultabb, vagy épp más típusú érzékszervet kíván a megalkotója az adott lénynek juttatni, akkor azért ki kell fizetnie a megfelelő mennyiségű LAP-ot.

Ilyen különleges érzékszerv lehet az orkok, vagy kutyák szaglása, az infra-, vagy ultralátás, vagy épp a denevérek hang utáni tájékozódása.

Plusz közeg

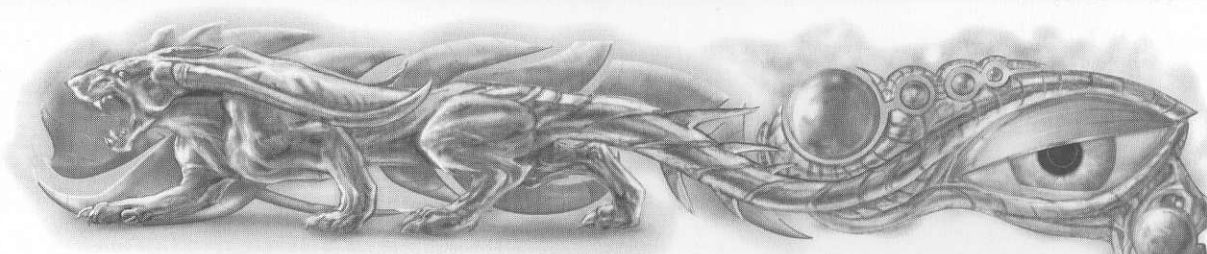
Alapesetben minden teremtmény egyetlen közegben mozog otthonosan – az emberek például a szárazföldön. Igaz, mondhatnánk azt is, hogy az átlagos elfszabásúak megtanulhatnak úszni, vagy épp fára mászni, hogy más közlekedési formákat is elsajátítsanak, azonban ezek a képességeink még messze elmaradnak mondjuk egy béka vagy egy majom teljesítményétől, akik éppen csak csetlenek-botlanak az adott területen, míg egy hal vagy egy mókus még őket is megszégyeníti.

Ennek megfelelően két különböző típusba soroljuk a plusz közegekben mozgó lények képességeit: a „csetlő-botlókra" és az „otthonosan mozgókra". A „csetlők-botlók" körönként maximum a Gyorsaság értékük háromszorosát tehetik meg az adott közegben, míg az „otthonosan mozgók" a vonatkozó érték akár ötszörösét is.

Az ilyen képességgel nem bíró lények is megtanulhatnak közlekedni egy adott közegben különféle képzettségeik segítségével, azonban ez esetben sem képesek körönként a Gyorsaságuknál nagyobb távolságot megtenni ynevi lábban mérve.

Ahhoz azonban, hogy egy lény mozoghasson egy közegben, megfelelő végtagra, vagy végtagpárra van szükség. Abban az esetben, ha van még „szabad" végtagja az adott lénynek, amely alkalmas az új mozgásforma kivitelezésére, akkor nem kell költenie a mozgásforma kifizetése mellett az újabb szükséges testrészre. Ha nincs elegendő, vagy alkalmas végtagja az adott lénynek, akkor újabbat kell neki vásárolnunk a plusz végtagoknál leírt módon.

A közegeket természetesen ez esetben nem feltétlenül a szó szoros értelmében kell vennünk, inkább a mozgás formájaként kellene vizsgálnunk. A különféle felvehető mozgásformák a következők:



szárazföldön – vízszintes; függőleges, vagy ahhoz közeli haladás valamely felületen – mászás; levegőben – repülés; a föld alatt – kúszás; vízen és víz alatt – úszás.

Kétalakú

Léteznek olyan teremtmények, mint például a sárkányok vagy a sellők, amelyek természetes formájukban két saját, egyedi alakkal rendelkeznek. Az ilyen lényeknek szükséges e képesség birtoklása.

Teljes – és részleges alakváltó

A különféle alakváltó fajzatokat két nagy csoportra bontjuk. Az egyik közösség tagjai teljesen és szabadon képesek átalakulni, természetesen némi nagyságrendi megkötés mellett, ami a méreteket illeti. A másik csoport tagjai valamely formai megkötésekkel képesek csupán ugyanerre, például: megmaradnak bizonyos vonásaik, vagy csupán egyetlen lénycsoport, mondjuk az emlősök alakját képesek felvenni.

Méreg

A különféle kígyók, skorpiók, egyes halfajták és még sokféle élőlény bír természetes mérgekkel. Ezeket természetesen LAP-jaikból kell megvásárolniuk. A mérgek költségének kiszámítása igen egyszerű: az Új Törvénykönyv 154. oldalán található Méregkeverés képzettségben leírtaknak megfelelően kell megalkotni az adott áfiumot; a LAP-költség egyenlő a méreg előállításához szükséges Ip-k számával.

Minden lény egyetlen méregadaggal bír, s naponta egy adag újabb mérget termel. A maximális méregtartalékot is lehet növelni természetesen: az egy alapadag mennyisége feletti minden adag méregért 1 LAP-ot áldozni.

SZAP/1	Tulajdonság
5	Plusz végtag
10	Plusz fej
5/+1k6	Plusz sebzés (maximum az alap sebzés×2)
3/ 1 SFÉ	Plusz SFÉ
10	Különleges támadás
10	Valamely túlvilági lény evilági küldötte
20	Túlvilági
5	Extra érzékszerv (infra, szaglás, stb.)
5	Plusz közeg (csetlő-botló)
10	Plusz közeg (otthonos)
5	Kétalakú
10	Részleges alakváltó
20	Teljes alakváltó
1	Méreg *(lásd a táblázatban)*
1	Extra adag méreg

Mágikus képességek

Mágikusan fogékony

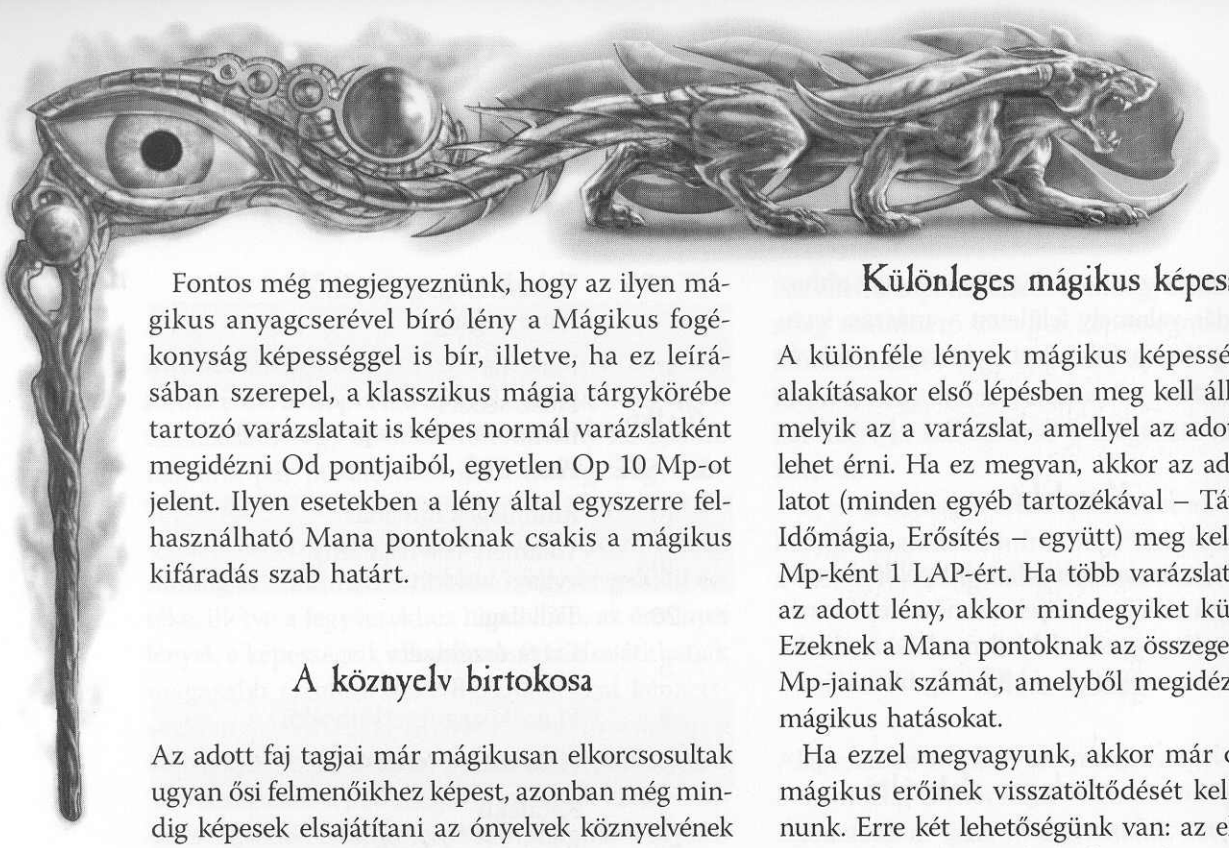
Az adott faj tagjai felvehetik a Mágikus fogékonyság hátteret KAP-jaikból, és mágiát használhatnak vagy különleges mágikus képességeik lehetnek.

Pszi érzékeny

Az adott faj tagjai felvehetik a Pszi Érzékenység hátteret KAP-jaikból.

Ómágikus eredetű – mágikus anyagcserével bíró lény (és megtanulhatja a korcsnyelvet)

Az adott faj tagjai az óidők teremtményei, részleges vagy teljes mágikus anyagcserével bírnak napjainkig is, Ép-ik számának megfelelő mennyiségű Od ponttal rendelkeznek, s vonatkozik rájuk *Az ófajok mágikus testfelépítése* c. fejezetben leírt minden lehetőség és megkötés (lásd az 53. oldalon).



Fontos még megjegyeznünk, hogy az ilyen mágikus anyagcserével bíró lény a Mágikus fogékonyság képességgel is bír, illetve, ha ez leírásában szerepel, a klasszikus mágia tárgykörébe tartozó varázslatait is képes normál varázslatként megidézni Od pontjaiból, egyetlen Op 10 Mp-ot jelent. Ilyen esetekben a lény által egyszerre felhasználható Mana pontoknak csakis a mágikus kifáradás szab határt.

A köznyelv birtokosa

Az adott faj tagjai már mágikusan elkorcsosultak ugyan ősi felmenőikhez képest, azonban még mindig képesek elsajátítani az ónyelvek köznyelvének dialektusait.

A nemesnyelv birtokosa

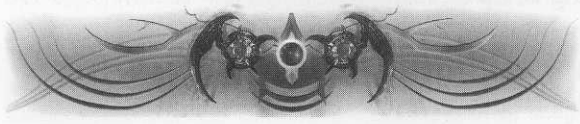
Azok a fajok, amelyek bírnak e képességgel, az ónépek nemesebb tagjai közé tartoznak. A teremtés nyelvét a maguk formáiban viszonylag tisztán beszélik, a benne rejlő mágikus képességeket is szinte teljesen birtokolják; képesek a nemesnyelv dialektusát elsajátítani.

A titkosnyelv birtokosa

Azok a lények, akik bírnak e képességgel, fajuk nagyjai. Tisztán, torzítatlanul beszélik az ónyelvek nekik jutott részeit, képesek elsajátítani a titkos nyelv dialektusát.

Erősebb adomány

Minden ómágikus eredetű lény alapesetben annyi Op-pal bír, amennyi az Ép-inek száma. Egyes erősebb vérű, adományú lényeknél lehet akár ennek a többszöröse is az Op-k száma, ehhez azonban az Erősebb adomány képességgel kell bírni.



Különleges mágikus képesség

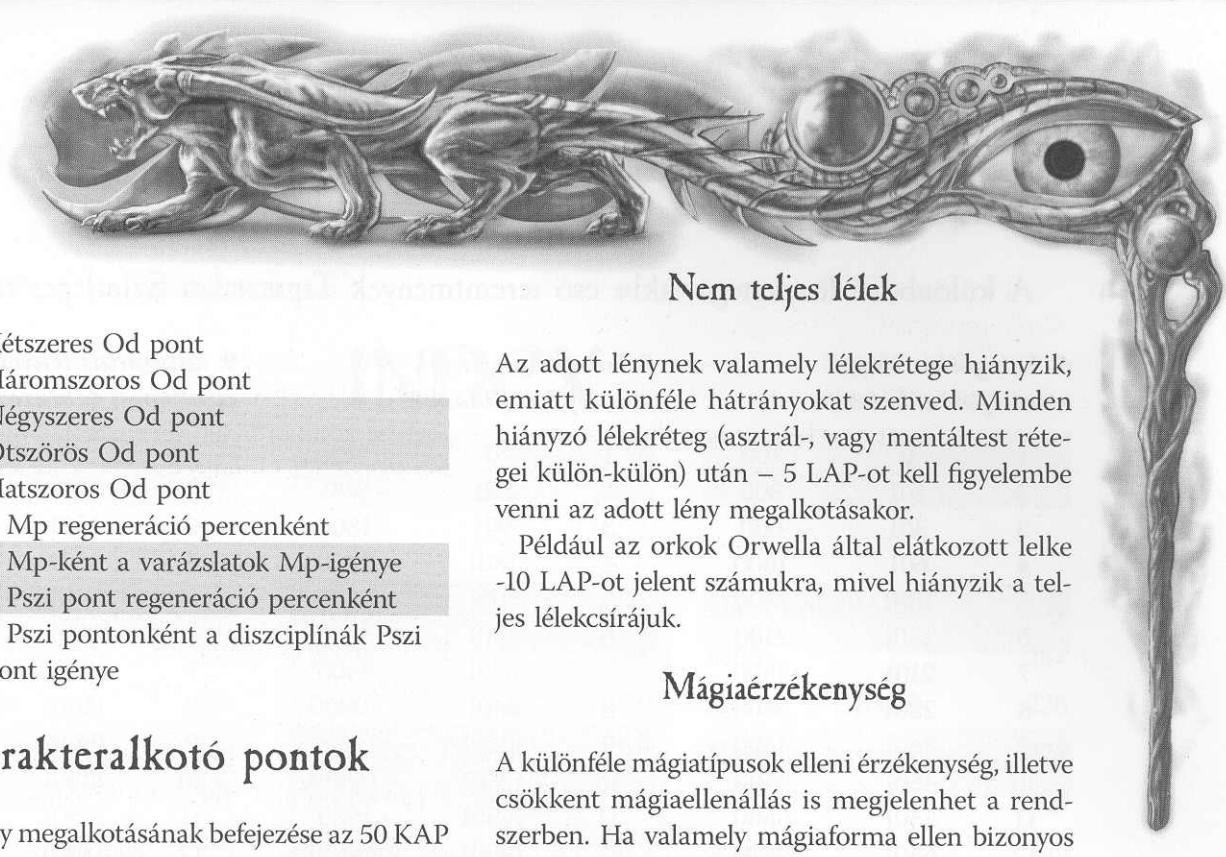
A különféle lények mágikus képességeinek kialakításakor első lépésben meg kell állapítanunk, melyik az a varázslat, amellyel az adott hatást el lehet érni. Ha ez megvan, akkor az adott varázslatot (minden egyéb tartozékával – Távolbahatás, Időmágia, Erősítés – együtt) meg kell vásárolni Mp-ként 1 LAP-ért. Ha több varázslatot is ismer az adott lény, akkor mindegyiket külön-külön. Ezeknek a Mana pontoknak az összege adja a lény Mp-jainak számát, amelyből megidézni képes a mágikus hatásokat.

Ha ezzel megvagyunk, akkor már csak a lény mágikus erőinek visszatöltődését kell megoldanunk. Erre két lehetőségünk van: az első esetben a lény saját életerejéből állítja elő az energiákat; vagy ómágikus képességgel bír, és innen származik ereje. A Mp-jaikat életfolyamataikkal előállító lények a percenként visszatöltődő Mp-jaik számát LAP-jaikból kell megvásárolják. Fontos megjegyeznünk, hogy ez a folyamat, mivel a test életerejéből működik, nem képez manaörvényt. Az ómágikus lényeknél efféle mágikus töltődés megvásárlására nincs szükség, mivel a lény mágikus anyagcseréje biztosítja a kellő erőket.

Különleges pszi képesség

A különleges pszi képességek kialakításakor első lépésként meg kell határoznunk a szükséges diszciplína Erősségét, és ehhez mérten a Pszi pont igényt. Ha több diszciplínát, vagy diszciplínához hasonló képességet is akarunk az általunk megalkotott lénynek ajándékozni, akkor ezek összesített Pszi pont igényét kell a lényalkotáskor figyelembe vennünk, és LAP-ból kifizetni.

LAP	
10	Lehet mágikusan fogékony
10	Lehet Pszi érzékeny
20	Ómágikus (és megtanulhatja a korcsnyelvet)
40	A köznyelv birtokosa
60	A nemesnyelv birtokosa
80	A titkosnyelv birtokosa



LAP	
10	Kétszeres Od pont
20	Háromszoros Od pont
30	Négyszeres Od pont
40	Ötszörös Od pont
50	Hatszoros Od pont
1	1 Mp regeneráció percenként
1	1 Mp-ként a varázslatok Mp-igénye
1	2 Pszi pont regeneráció percenként
1	2 Pszi pontonként a diszciplínák Pszi pont igénye

Karakteralkotó pontok

Minden lény megalkotásának befejezése az 50 KAP elosztása, amely teljesen azonos módon történik a normál karakterekkel. Természetesen ebben az esetben is be kell tartani minden megkötést és szabályt, amely az Új Törvénykönyv vonatkozó fejezeteiben szerepel.

Az adott lényeknél általában feltüntetésre kerül, hogy miként osztják el KAP-jaikat. Az ötödik, illetve magasabb kategóriába eső lények esetében Tapasztalati Szintenként kapott 50 KAP-ot minden TSz-en ismételten eloszthatja.

Képzettségek

A különféle lények rendelkeznek bizonyos velükszületett, illetve neveltetésük során szerzett képzettségekkel.

Ezek a következők vadállatok, illetve szörnyek esetében: Vadonjárás 4. fok (az adott teremtmény életterének megfelelően), illetve a Halászat/vadászat képzettség 3. foka és Állatismeret képzettség 4. foka, vagy a Herbalizmus képzettsége 4. foka.

Értelmes lények esetében ezek a képzettségek a következők: Élőnyelv (anyanyelv) 3. fok, Kultúra (saját) 3. fok, Helyismeret (szülőföld) 3. fok.

Hátrányok

Természetesen minden fajnak lehetnek bizonyos gyengeségei, amelyeket a fenti képességek egyikével sem lehet megjeleníteni. Ez fakadhat abból, hogy lelkük nem teljes, esetleg valamely mágiaformára érzékenyebbek, mint más fajok tagjai.

Nem teljes lélek

Az adott lénynek valamely lélekrétege hiányzik, emiatt különféle hátrányokat szenved. Minden hiányzó lélekréteg (asztrál-, vagy mentáltest rétegei külön-külön) után – 5 LAP-ot kell figyelembe venni az adott lény megalkotásakor.

Például az orkok Orwella által elátkozott lelke -10 LAP-ot jelent számukra, mivel hiányzik a teljes lélekcsírájuk.

Mágiaérzékenység

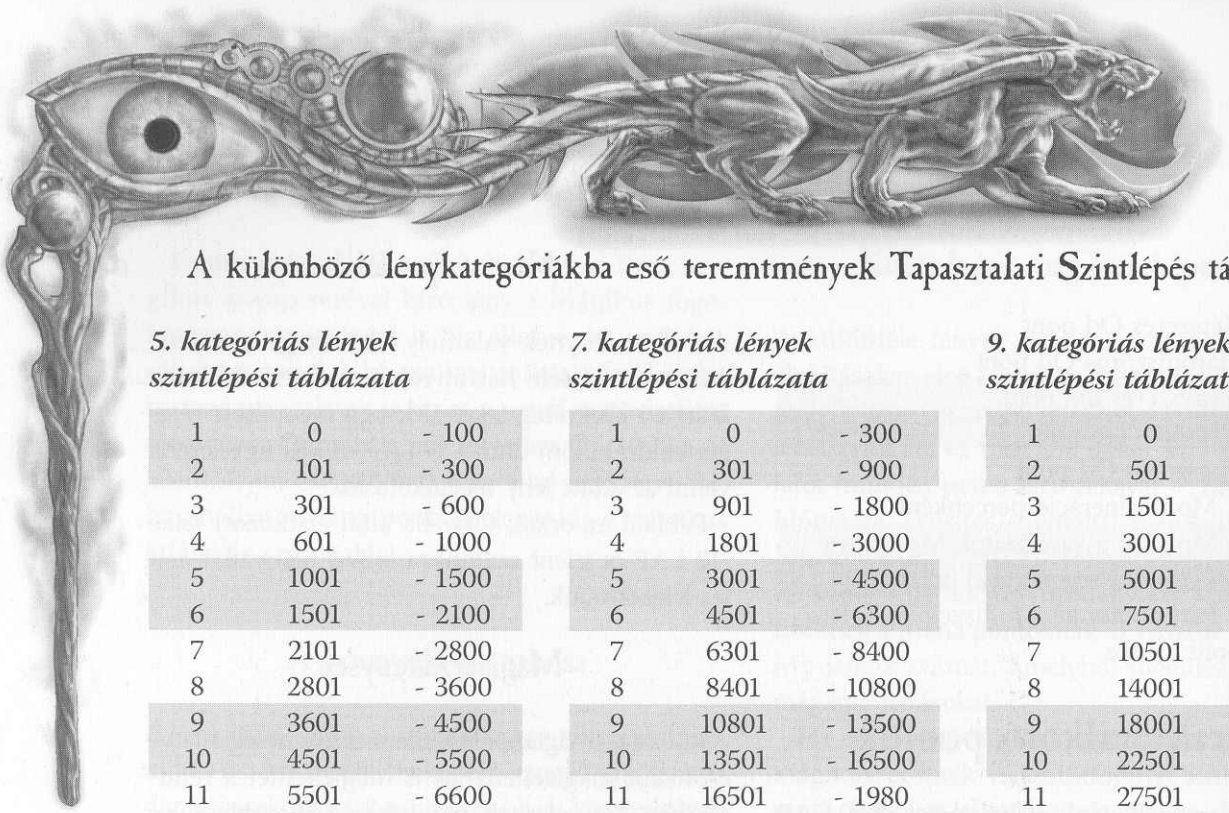
A különféle mágiatípusok elleni érzékenység, illetve csökkent mágiaellenállás is megjelenhet a rendszerben. Ha valamely mágiaforma ellen bizonyos számú ponttal kisebb védelmet élvez a normálisnál, vagy csak nehezített próbát tehet az áldozat, esetleg rá nagyobb Erősséggel hat az adott varázslat, akkor a negatív módosító minden pontja után 1 LAP-tal csökken az adott teremtmény LAP-költsége.

Tapasztalati pontok

A különféle lények, fenevadak és értelmes fajok szokásainak megismerésért, életmódjuk és titkait kikutatásáért, majd legyőzésükért jár a maximális Tapasztalati pont, amely az adott lény leírásában lett feltüntetve.

Minden élőlény legyen akár játékos faj tagja, vagy szörny a lénykategóriájának és a szintjének megfelelő Tp-mennyiséggel bír. Amikor valaki új embereket, lényeket ismer meg ezzel is szerezhet tapasztalati pontot, attól függően mennyi újdonságra ébred rá e közben mennyit tanul és tapasztal; ez általában az ismerkedés alanya által birtokolt Tp egyharmada. Ha sikerül az adott lény által gyakorolt életformát is elsajátítani, vagy legalább is alaposan kiismerni, az újabb egyharmad Tp-t jelent – ehhez azonban hónapok, néha évek kellenek. Ha pedig idővel legyőzni is sikerül – nem feltétlenül megölni –, akkor ját az újabb egyharmad Tp

Tehát ha egy karakter megöl egy lényt csak mert képes rá, s eközben semmit sem tudott meg az adott teremtményről, akkor csak az áldozat birtokolta Tp töredékét kapja meg; ez általában a teljes Tp 10%-a, de semmiképp sem haladhatja meg a 30%-ot.



A különböző lénykategóriákba eső teremtmények Tapasztalati Szintlépés táblázata

5. kategóriás lények szintlépési táblázata

1	0	- 100
2	101	- 300
3	301	- 600
4	601	- 1000
5	1001	- 1500
6	1501	- 2100
7	2101	- 2800
8	2801	- 3600
9	3601	- 4500
10	4501	- 5500
11	5501	- 6600
12	6601	- 7800
13	7801	- 9100
14	9101	- 10500
15	10501	- 12000
16	12001	- 13600
17	13601	- 15300
18	15301	- 17100
19	17101	- 19000
20	19001	- 21000

6. kategóriás lények szintlépési táblázata

1	0	- 200
2	201	- 600
3	601	- 1200
4	1201	- 2000
5	2001	- 3000
6	3001	- 4200
7	4201	- 5600
8	5601	- 7200
9	7201	- 9000
10	9001	- 11000
11	11001	- 13200
12	13201	- 15600
13	15601	- 18200
14	18201	- 21000
15	21001	- 24000
16	24001	- 27200
17	27201	- 30600
18	30601	- 34200
19	34201	- 38000
20	38001	- 42000

7. kategóriás lények szintlépési táblázata

1	0	- 300
2	301	- 900
3	901	- 1800
4	1801	- 3000
5	3001	- 4500
6	4501	- 6300
7	6301	- 8400
8	8401	- 10800
9	10801	- 13500
10	13501	- 16500
11	16501	- 1980
12	19801	- 23400
13	23401	- 27300
14	27301	- 31500
15	31501	- 36000
16	36001	- 40800
17	40801	- 45900
18	45901	- 51300
19	51301	- 57000
20	57001	- 63000

8. kategóriás lények szintlépést táblázata

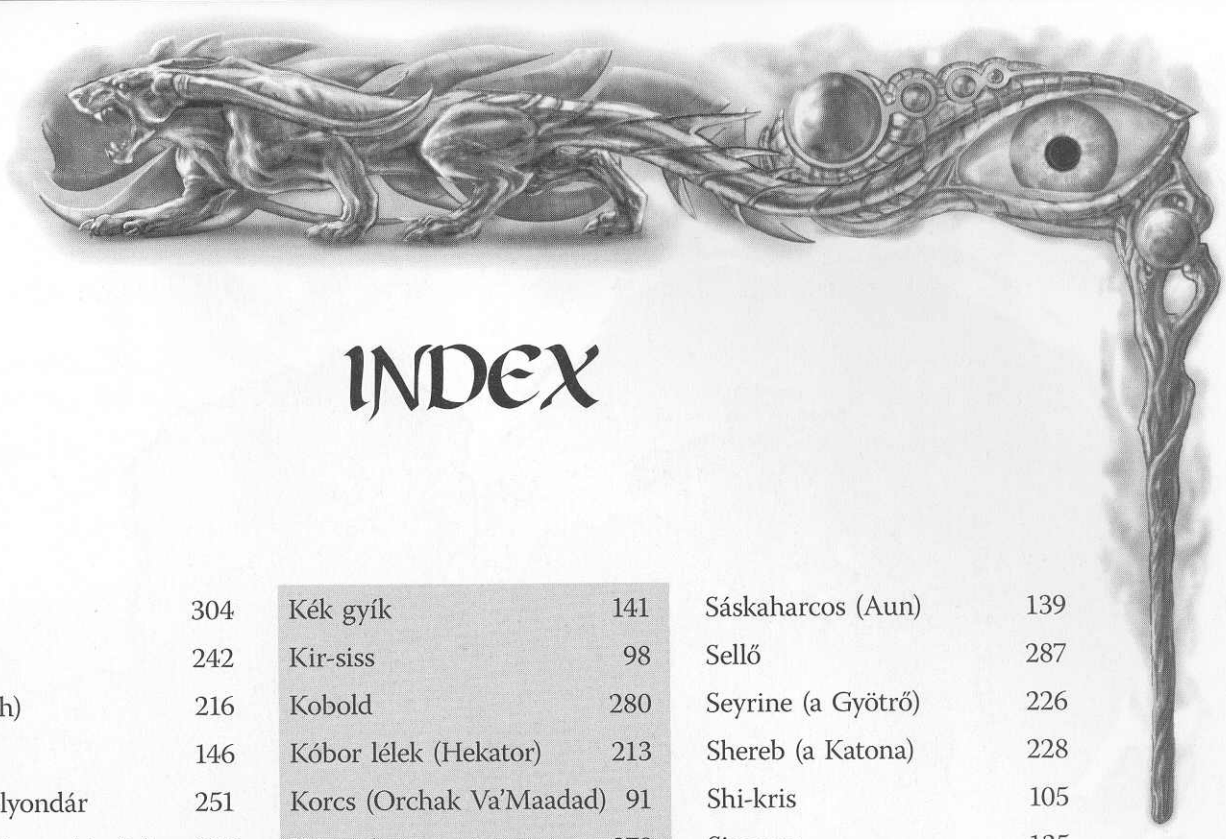
1	0	- 400
2	401	- 1200
3	1201	- 2400
4	2401	- 4000
5	4001	– 6000
6	6001	- 8400
7	8401	- 11200
8	11201	- 14400
9	14401	- 18000
10	18001	- 22000
11	22001	- 26400
12	26401	- 31200
13	31201	- 36400
14	36401	- 42000
15	42001	- 48000
16	48001	- 54400
17	54401	- 61200
18	61201	- 68400
19	68401	- 76000
20	76001	- 84000

9. kategóriás lények szintlépési táblázata

1	0	- 500
2	501	- 1500
3	1501	- 3000
4	3001	– 5000
5	5001	- 7500
6	7501	- 10500
7	10501	- 14000
8	14001	- 18000
9	18001	- 22500
10	22501	- 27500
11	27501	- 33000
12	33001	- 39000
13	39001	- 45500
14	45501	- 52500
15	52501	- 60000
16	60001	- 68000
17	68001	- 76500
18	76501	- 85500
19	85501	- 95000
20	95001	- 105000

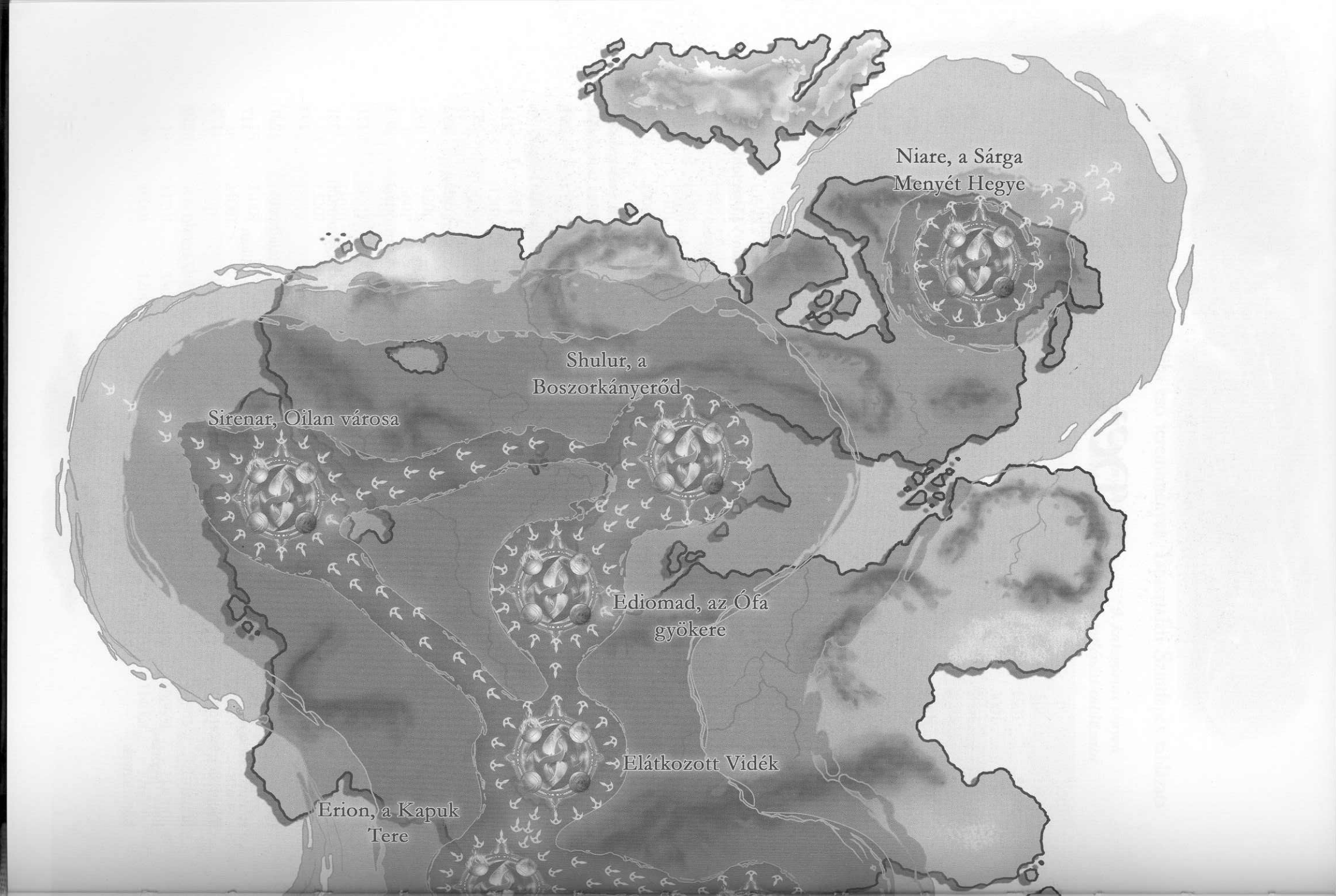
10. kategóriás lények szintlépési táblázata

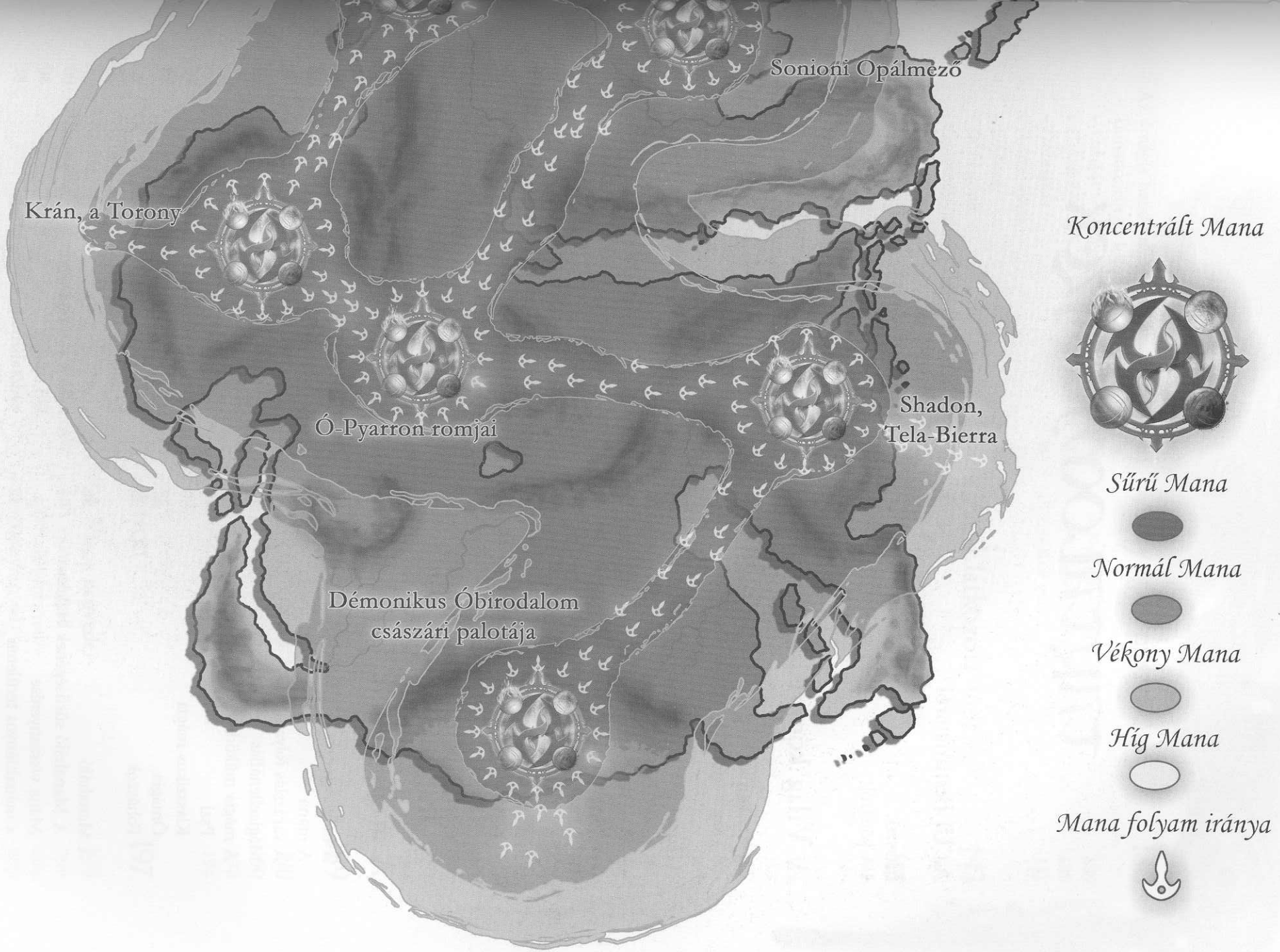
1	0	- 600
2	601	- 1800
3	1801	- 3600
4	3601	- 6000
5	6001	- 9000
6	9001	- 12600
7	12601	- 16800
8	16801	- 21600
9	21601	- 27000
10	27001	- 33000
11	33001	- 39600
12	39601	- 46800
13	46801	- 54600
14	54601	- 63000
15	63001	- 72000
16	72001	- 81600
17	81601	- 91800
18	91801	- 102600
19	102601	- 114000
20	114001	- 126000

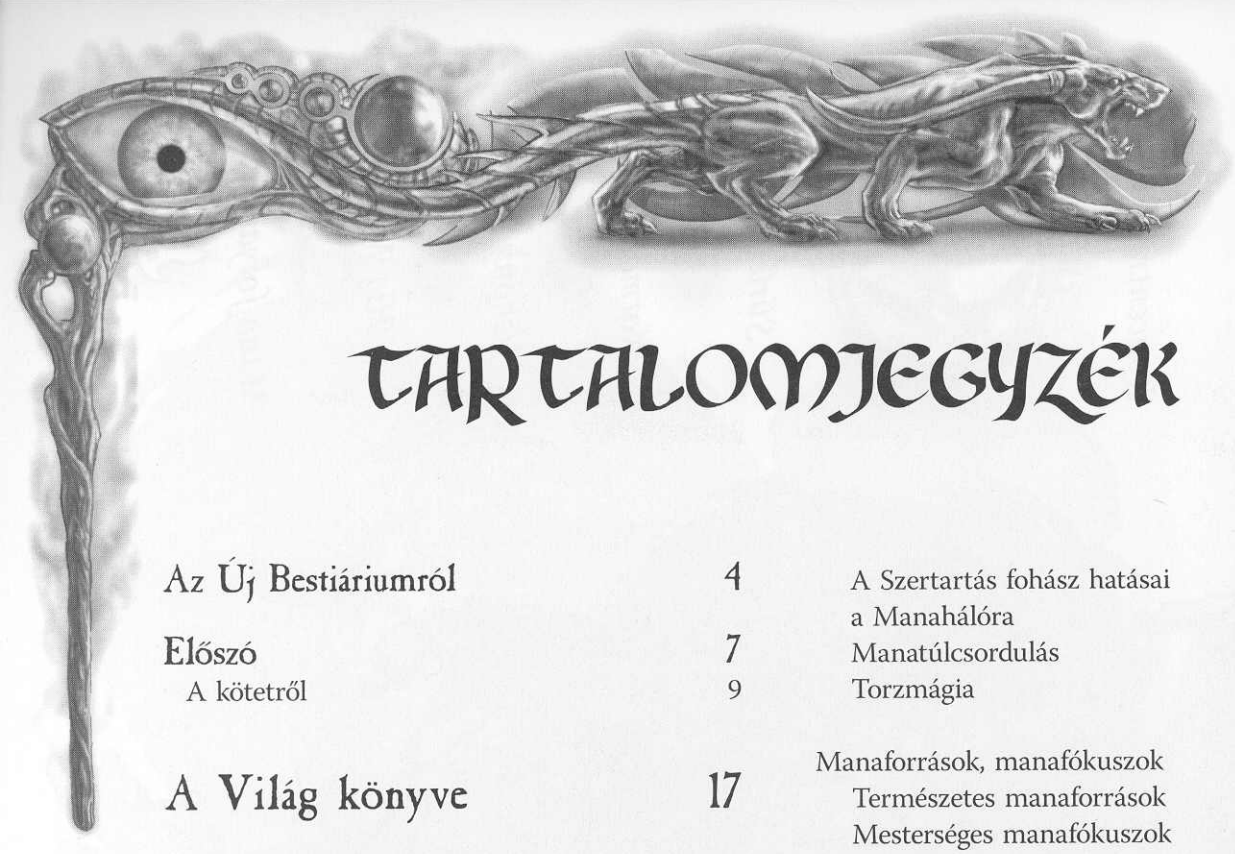


INDEX

Anatyda 304
Arhquuis 242
Árny (Arich) 216
Árnyjáró 146
Barlangi folyondár 251
Coronella (homoki rája) 295
Crantai Kóborló 211
Damquuis 242
Daronne (az Árny) 221
Derogar 252
Domvik angyalai 243
Égető pöfeteg 259
El haradzsa 254
Elfajzottak 157
Emberfogó (Uit-Marach) 256
Erdőpille 269
Feenhar 271
Furud (a Vadász) 223
Gépszolga 238
Gliád 275
Gnóm 277
Goblin 149
Gyíklény 151
Gyíkmágusok 154
Homoki elfek 297
Homoki sárkány 302
Iblogh (a pincerém) 125
Ilflind 127
Iteyy (jégóriás) 177
Káoszlények 155
Kék gyík 141
Kir-siss 98
Kobold 280
Kóbor lélek (Hekator) 213
Korcs (Orchak Va'Maadad) 91
Közgnóm 279
Krák 194
Kurun 130
Lesath 218
Manase 301
Molamoth (a Szolga) 224
Morquor (a Tűzköpő) 225
Moss-quin 114
Múmia 217
Nardael 283
Óriás pöfeteg 259
Ork 161
Ördögkóró 256
Őrület pöfeteg 259
Panthal massza 165
Pegazus 285
Pteropta 163
Querda 167
Quintarha 245
Rackla 132
Raquan 242
Sacron (hegyi óriás) 178
Sanquora 247
Sa-quad 101
Sárkánygyík 123
Sáskaharcos (Aun) 139
Sellő 287
Seyrine (a Gyötrő) 226
Shereb (a Katona) 228
Shi-kris 105
Siramor 135
Sötételf 108
Sytix (a Pusztító) 228
Szolga (Idan Va'Dreeteh) 90
Tengeri kígyó 190
Traclon (erdei óriás) 180
Trentea végzete 258
Troll 169
Umich 307
Unikornis 291
Valóvérű (Rachat Ma'Niigan) 95
Vámpír 214
Vaskaktusz 257
Vaynak (tengeri óriás) 182
Vízimanó 192
Voul (mocsári óriás) 184
Warg 171
Wirg (az Elvetemült) 231
Wywern 293
Xing (a Halálhozó) 231
Yamm-haikan 117
Zagnol 173
Zombi (Zaurak) 210


Niare, a Sárga Menyét Hegye
Shulur, a Boszorkányerőd
Sirenar, Oilan városa
Ediomad, az Ófa gyökere
Elátkozott Vidék
Erion, a Kapuk Tere


Sonioni Opálmező
Krán, a Torony
Ó-Pyarron romjai
Shadon,
Tela-Bierra
Démonikus Óbirodalom
császári palotája
Koncentrált Mana
Sűrű Mana
Normál Mana
Vékony Mana
Híg Mana
Mana folyam iránya



TARTALOMJEGYZÉK

Az Új Bestiáriumról 4

Előszó 7
A kötetről 9

A Világ könyve 17

A Kezdetről 17
A világ kezdetéről 19

A Lélekről 24
A Lélek felépítése 24
A legkülső réteg – Külső régió, a korona: 25
Középső régió – a második réteg, a felszín: 26
A harmadik réteg, a változó: 27
A negyedik réteg, az állandó: 27
Az ötödik réteg, a jellem 28
Belső régió – a hatodik réteg, lélekmag 29

A lélek különböző rétegeinek ellenállása 29

A mágia könyve 32

A mágia eredete 32
A mana 32
A varázslás folyamata 33
Mágiaellenállás 33
A mágia működési elve 34
Pszi 35
Klasszikus mágia 35
Ómágia 37
Fohászok 38

A Manaháló 38
A Manaháló sűrűségének észlelése 41
Mana visszanyerése a manahiányos területen 42
Manamentes területek 43
A Szertartás fohász hatásai a Manahálóra 44
Manatúlcsordulás 44
Torzmágia 45

Manaforrások, manafókuszok 48
Természetes manaforrások 48
Mesterséges manafókuszok 48
• *A Fókusz varázsjel* 49
• *Az Áramlás jele* 52
• *Manacsapda* 52

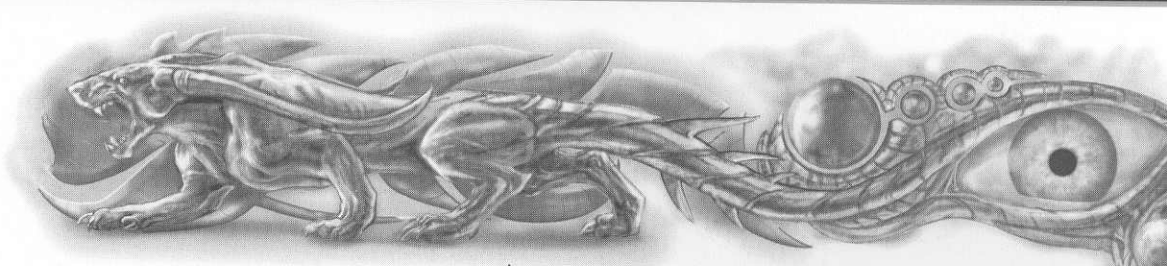
Az óidők fajzatai 53

Az ómágia 53
Az ófajok mágikus testfelépítése 53
Az ómágia alkalmazása 55
Az ómágia nyelvei ésdialektusaik 56

A hatalomszavak használata 58
Az od 58
A hatalomigék célpontjai 59
Az ónyelvek szférái 59
Anyagi szféra 60
Tér szférája: 62
A Sík szférája: 63
Az Asztrál szférája 67
Mentál szféra 71
Az Idő szférája 73

Védekezés a hatalomszavak ellen 76
Spontán védelem az ómágia ellen 76
Akaratlagos vagy aktív védelem az ómágia ellen 78

Az ófajok varázstárgyai 80
Élő trófeák 80
Védőtalizmánok, amulettek 81



Az ómágia hatalomszavai 82
Támadó jellegű hatalomigék 82
• *Vakítás – időleges* 82
• *Csonkolás* 83
• *Fullasztás* 83
• *Poklok kínja* 83
• *Enyészet* 84
• *Dühkitörés* 84
• *Lángvetés* 84
• *Fényorzás* 85

Önszók 85
• *Sarjpáncél* 85
• *Éltető szó* 85

Az aquirok 87
Ediomad aquirjai 88
• *Szolga – Idan Va'Dreeteh* 90
• *Korcs – Orchak Va'Maadad* 91
• *Valóvérű – Rachat Ma'Niigan* 95

Krán aquirjai 97
• *Kir-siss* 98
• *Sa-quad* 101
• *Shi-kris* 105
• *Sötételf* 108
• *Moss-quin* 114

Krán ma 117

Egyéb aquir fajzatok 117
• *Yamm-haikan* 117

Sárkányfélék 121
• *Sárkányok* 121
• *Sárkánygyík* 123

A mélység népei és fenevadjai 125
• *Iblogh – a pincerém* 125
• *Ilflind* 127
• *Kurun* 130
• *Rackla* 132
• *Siramor* 135

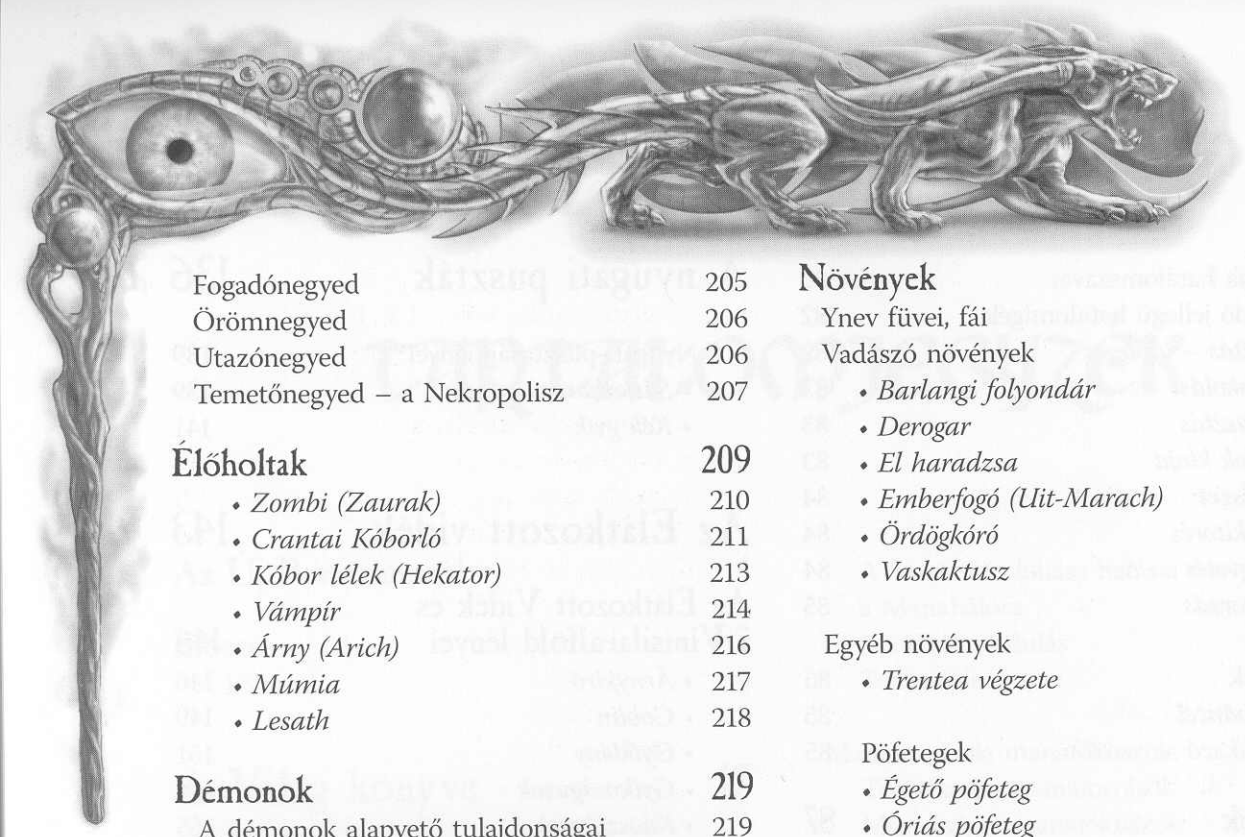
A nyugati puszták 136
A Nyugati-pusztaság lényei 139
• *Sáskaharcos – Aun* 139
• *Kék gyík* 141

Az Elátkozott vidék 143
Az Elátkozott Vidék és a Vinisilai-alföld lényei 146
• *Árnyjáró* 146
• *Goblin* 149
• *Gyíklény* 151
• *Gyíkmágusok* 154
• *Káoszlények* 155
• *Elfajzottak* 157
• *Ork* 161
• *Pteropta* 163
• *Panthal massza* 165
• *Querda* 167
• *Troll* 169
• *Warg* 171
• *Zagnol* 173

Óriások 176
• *Iteyy – jégóriás* 177
• *Sacron – hegyi óriás* 178
• *Traclon – erdei óriás* 180
• *Vaynak – tengeri óriás* 182
• *Voul – mocsári óriás* 184

A nyugati-óceán 189
A Nyugati-óceán lényei 190
• *Tengeri kígyó* 190
• *Vízimanó* 192
• *Krák* 194

Erion 197
A Város negyedei 199
A Palotanegyed 199
Szórakozónegyed 200
Szegénynegyed 202
Kereskedőnegyed 203



Fogadónegyed 205
Örömnegyed 206
Utazónegyed 206
Temetőnegyed – a Nekropolisz 207

Élőholtak 209
- *Zombi (Zaurak)* 210
- *Crantai Kóborló* 211
- *Kóbor lélek (Hekator)* 213
- *Vámpír* 214
- *Árny (Arich)* 216
- *Múmia* 217
- *Lesath* 218

Démonok 219
A démonok alapvető tulajdonságai 219
Lelkek vadászata 221
Alapvető démonok 221
- *Daronne – az Árny* 221
- *Furud – a Vadász* 223
- *Molamoth – a Szolga* 224
- *Morquor – a Tűzköpő* 225
- *Seyrine – a Gyötrő* 226
- *Shereb – a Katona* 228
- *Sytix – a Pusztító* 228
- *Wirg – az Elvetemült* 231
- *Xing – a Halálhozó* 231

Elementálok 233
Síkurak 235
Az elementálok képességeiről 237
Harci képességeik 237
Az elementálok típusai 237
- *Gépszolga* 238

Isteni küldöttek 240
Küldöttek – Ranagol 240
- *Raquan* 242
- *Damquuis* 242
- *Arhquuis* 242

Küldöttek – Domvik 243
- *Domvik angyalai* 243
- *Quintarha* 245
- *Sanquora* 247

Növények 249
Ynev füvei, fái 250
Vadászó növények 251
- *Barlangi folyondár* 251
- *Derogar* 252
- *El haradzsa* 254
- *Emberfogó (Uit-Marach)* 256
- *Ördögkóró* 256
- *Vaskaktusz* 257

Egyéb növények 258
- *Trentea végzete* 258

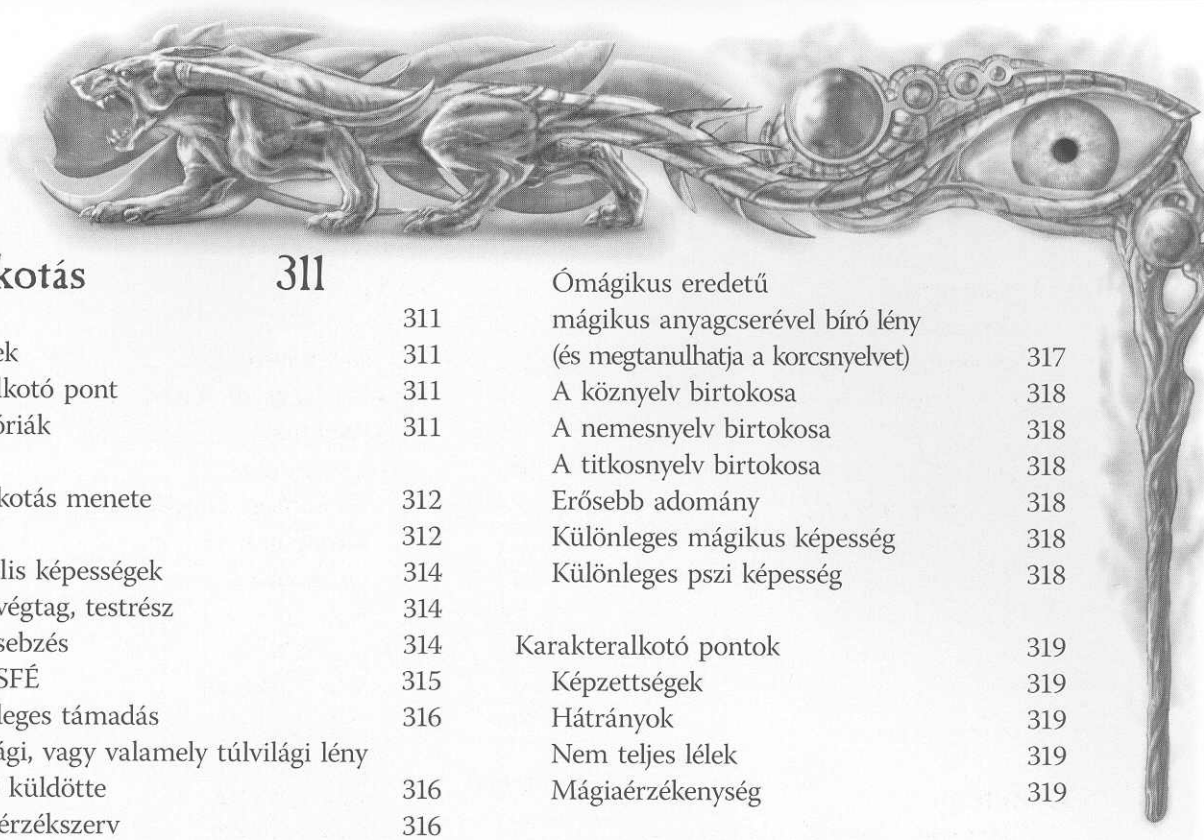
Pöfetegek 259
- *Égető pöfeteg* 259
- *Óriás pöfeteg* 259
- *Őrület pöfeteg* 259

A Krónikás, Eriontól délre 265

Mérsékelt égövi tengerpartok, hegyvidéki erdők lényei és értelmes fajzatai 269
- *Erdőpille* 269
- *Feenhar* 271
- *Gliád* 275
- *Gnóm* 277
- *Közgnóm* 279
- *Kobold* 280
- *Nardael* 283
- *Pegazus* 285
- *Sellő* 287
- *Synmen-denevér* 289
- *Unikornis* 291
- *Wywern* 293

Sivatagi lények 295
Coronella – homoki rája 295
Homoki elfek 297
Manase 301
Homoki sárkány 302

Alakváltók 304
Anatyda 304
Umich 307



Lényalkotás 311

Az ötlet 311
Kifejezések 311
- Lényalkotó pont 311
- Kategóriák 311

A Lényalkotás menete 312
- Méret 312
- Speciális képességek 314
- Plusz végtag, testrész 314
- Plusz sebzés 314
- Plusz SFÉ 315
- Különleges támadás 316
- Túlvilági, vagy valamely túlvilági lény evilági küldötte 316
- Extra érzékszerv 316
- Plusz közeg 316
- Kétalakú 317
- Teljes – és részleges alakváltó 317
- Méreg 317

Mágikus képességek 317
- Mágikusan fogékony 317
- Pszi érzékeny 317
- Ómágikus eredetű mágikus anyagcserével bíró lény (és megtanulhatja a korcsnyelvet) 317
- A köznyelv birtokosa 318
- A nemesnyelv birtokosa 318
- A titkosnyelv birtokosa 318
- Erősebb adomány 318
- Különleges mágikus képesség 318
- Különleges pszi képesség 318

Karakteralkotó pontok 319
- Képzettségek 319
- Hátrányok 319
- Nem teljes lélek 319
- Mágiaérzékenység 319

Tapasztalati pontok 319
- *A különböző lénykategóriákba eső teremtmények Tapasztalati Szintlépés táblázata* 320

Index 321

Manatérkép 322

KREATÚRA

TULAJDONSÁGOK	Alap	Mód.
Erő		
Gyorsaság		
Ügyesség		
Állóképesség		
Egészség		
Karizma		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		
Érzékelés		

Sebzés járulék	
Páncélban	
Páncélban	
Páncélban	
Természetes SFÉ	

ÉLETERŐ

Akt. Ép	
Max. Ép	
Akt. Fp	
Max. Fp	
KAP-ból vásárolt	

KARAKTERALKOTÓ PONTOK (50)

Háttérre költött	
Szintenként elosztandó	

HÁTTÉR

Háttér neve	Kap

A kreatúra neve

Kategória	
Faj	
Jellem	
Vallás	
Szülőföld	
Iskola	

Tapasztalati szint	
Tapasztalati pontok	
Pontok a következő szinthez	

PSZI

Iskola Típusa	
Használat foka	
Max. Pszi pont	
Akt. Pszi pont	
Pszi képzettségből	
KAP-ból vásárolt	

MÁGIAELLENÁLLÁS

Tudatalatti	Asztrál	Mentál
Háttér		
Hit		
Statikus pszi pajzs		
Dinamikus pszi pajzs		
Mágikus		
ME		

KEGY PONTOK

Max. Kegy pont	
Akt. Kegy pont	
Vallásismeret képzettségből	
KAP-ból vásárolt	

Feltöltődés módja:

Jegyzetek:

MANA PONT

Max. Mana pont	
Akt. Mana pont	
Magasmágia vagy Tapasztalati mágia képzettségből	
KAP-ból vásárolt	

Feltöltődés módja:

Jegyzetek:

Jellemző	LAP	Leírás
Méret		
Tulajdonságok		

		Választott képesség	Leírás	LAP
Speciális képességek				
Mágikus képességek				
Összesen				

HARCÉRTÉKEK	Fok	Idő-igény	KÉ			TÉ			VÉ			Sebzés	Lefegyverzés	Fegyvertörés	Átütés	STP
			alap	mód.	páncélban	alap	mód.	páncélban	alap	mód.	páncélban					
KAP-ból vásárolt HM																
Fegyver nélkül																
Fegyver, Harcművészet, képzett Pusztakezes harc																

Lövedékek száma	Fok	Idő-igény	KÉ			CÉ			Különleges lövedékek				
			alap	mód.	páncélban	alap	mód.	páncélban	Távolság	Sebzés	Különleges lövedékek	Átütés	STP
Fegyver nélkül													
Célzó és hajító fegyverek													

KREATÚRA

TULAJDONSÁGOK	Alap	Mód.
Erő		
Gyorsaság		
Ügyesség		
Állóképesség		
Egészség		
Karizma		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		
Érzékelés		

Sebzés járulék

Páncélban

Páncélban

Páncélban

Természetes SFÉ

ÉLETERŐ

Akt. Ép

Max. Ép

Akt. Fp

Max. Fp

KAP-ból vásárolt

PSZI

Iskola Típusa _____

Használat foka _____

Max. Pszi pont | Akt. Pszi pont

Pszi képzettségből | KAP-ból vásárolt

MÁGIAELLENÁLLÁS

Tudatalatti	Asztrál	Mentál
Háttér		
Hit		
Statikus pszi pajzs		
Dinamikus pszi pajzs		
Mágikus		
ME		

KARAKTERALKOTÓ PONTOK (50)

Háttérre költött

Szintenként elosztandó

HÁTTÉR

Háttér neve	Kap

A kreatúra neve

Kategória _____

Faj _____

Jellem _____

Vallás _____

Szülőföld _____

Iskola _____

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

KEGY PONTOK

Max. Kegy pont | Akt. Kegy pont

Vallásismeret képzettségből

KAP-ból vásárolt

Feltöltődés módja: _____

Jegyzetek: _____

MANA PONT

Max. Mana pont | Akt. Mana pont

Magasmágia vagy Tapasztalati mágia képzettségből

KAP-ból vásárolt

Feltöltődés módja: _____

Jegyzetek: _____

Jellemző	LAP	Leírás
Méret		
Tulajdonságok		

	Választott képesség	Leírás	LAP
Speciális képességek			
Mágikus képességek			
Összesen			

HARCÉRTÉKEK	Fok	Idő-igény	KÉ alap	KÉ mód.	KÉ páncélban	KÉ páncél nélkül	TÉ alap	TÉ mód.	TÉ páncélban	TÉ páncél nélkül	VÉ alap	VÉ mód.	VÉ páncélban	VÉ páncél nélkül	Sebzés	Lefegyverzés	Fegyvertörés	Átütés	STP
KAP-ból vásárolt HM																			
Fegyver nélkül																			
Fegyver, Harcművészet, képzett Pusztakezes harc																			

Lövedékek száma	Fok	Idő-igény	KÉ alap	KÉ mód.	KÉ páncélban	KÉ páncél nélkül	CÉ alap	CÉ mód.	CÉ páncélban	CÉ páncél nélkül	Különleges lövedékek: Távolság	Különleges lövedékek: Sebzés	Különleges lövedékek	Átütés	STP
Fegyver nélkül															
Célzó és hajtó fegyverek															

KREATÚRA

Képzettségek	KP	Fok%	Képzettségek	KP	Fok%	Képzettségek	KP	Fok%

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

VÉRTEZET	
Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max.SFÉ	STP
Aktuális SFÉ	Megjegyzés
Védett testtájak	

PAJZS	
Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
VÉ	STP
Sebzés	Megjegyzés

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Hátasok és kísérők Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Méret kategória	Időigény	Sebzés/fegyver	Max. táv / Teher	Különleges Képesség

KREATÚRA

Képzettségek	KP	Fok%	Képzettségek	KP	Fok%	Képzettségek	KP	Fok%

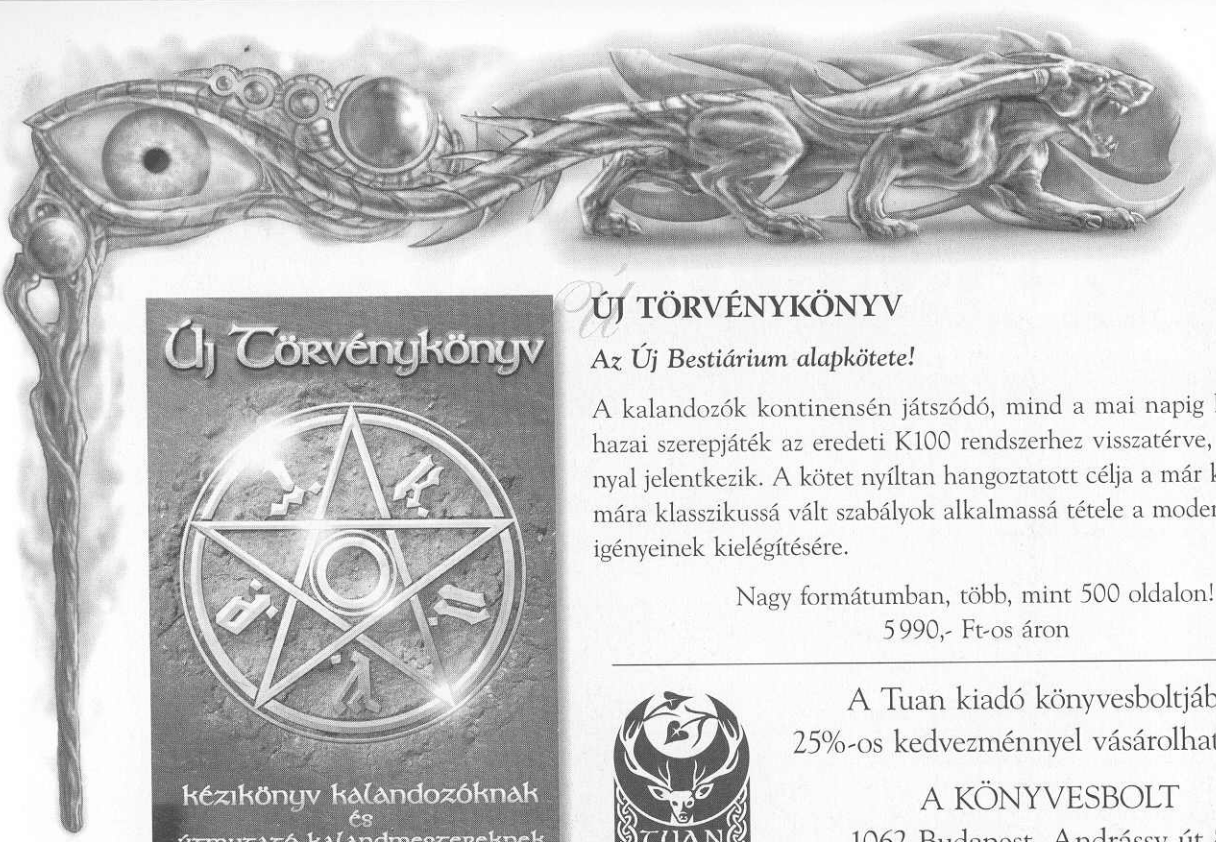
Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

VÉRTEZET	
Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max.SFÉ	STP
Aktuális SFÉ	Megjegyzés
Védett testtájak	

PAJZS	
Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
VÉ	STP
Sebzés	Megjegyzés

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Hátasok és kísérők Név	Ép	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Méret kategória	Időigény	Sebzés/fegyver	Max. táv / Teher	Különleges Képesség



ÚJ TÖRVÉNYKÖNYV

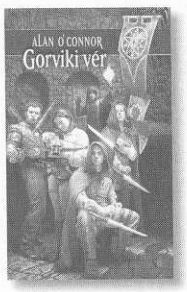
Az Új Bestiárium alapkötete!

A kalandozók kontinensén játszódó, mind a mai napig legsikeresebb hazai szerepjáték az eredeti K100 rendszerhez visszatérve, új kiadvánnyal jelentkezik. A kötet nyíltan hangoztatott célja a már kissé avitt, de mára klasszikussá vált szabályok alkalmassá tétele a modern szerepjáték igényeinek kielégítésére.

Nagy formátumban, több, mint 500 oldalon!
5 990,- Ft-os áron

A Tuan kiadó könyvesboltjában
25%-os kedvezménnyel vásárolható meg!

A KÖNYVESBOLT
1062 Budapest, Andrássy út 86.



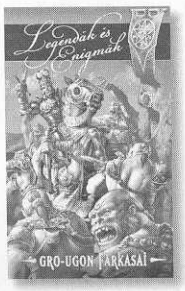
Alan O'Connor
GORVIKI VÉR

Öten Gorvikból: egy arcátlan dalnok, egy vőlegényével végző lány, egy kitagadott boszorkánymester és egy ikerpár, akik már születésükkel vétettek a Szent Föld törvényei ellen. Lobogók háborúján, báli forgatagokon, ősi szentélyromokon át menekülnek sorsuk és üldözőik elől. Végül megelégelik száműzetést, és Árnyékháborút hirdetve visszatérnek. *[2290 Ft]*



Alan O'Connor
KÉK ÉJSZAKÁK ÁRNYAI

A Számadás Éjjele a klánok legnagyobb ünnepe Racallo városában. A tradíció szerint ezen az éjen csak a legméltóbbak járják táncukat Ranagol szeme előtt.
Az ifjú Sianis Ramraquo és kobzos mestere egy gorviki lányt kísérnek a Szent Föld szívébe. Ám kiderül, hogy a hölgy klánja utolsó sarja, és megbízatásuk jóval több, mint egy tánc a holdak fényében... *[1990 Ft]*



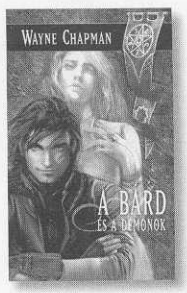
Legendák és Enigmák
GRO-UGON FARKASAI

A Tizennegyedik Zászlóháborúban elcsigázott népek már a békére készülnek, mikor a főbb csatateréktől távol, Gro-Ugon hegyei közt újra fel-lobbannak észak lángjai. Most azonban nem a Fekete és Vörös Lobogók nagyjai, hanem Orwella hívei és a Farkasszellem fiai mérik össze erejüket, hogy ezúttal ők szabjanak új irányt a kontinens történelmének. *[2190 Ft]*



Legendák és Enigmák
ALIDAX GYÖNGYEI

A déli partvidéken kevesen emlékeznek már Nyldredre, a Quironeia egykor legrettegettebb asszonyára. A boszorkánykirálynő örökkévalóságnak szánt nyakéke is elveszett, bíbor gyöngyeit szerteszét pergették a századok. Az ékszer a Hetedkor végén bukkan fel ismét – tolvajok, boszorkányok, Tharr-papok és boszorkánymesterek csapnak össze érte... *[2190 Ft]*



Wayne Chapman
A BÁRD ÉS A DÉMONOK

A kalandok kontinensének múltjának és jelenének történeteiről nyújt csokorra valót a diplomatából lett krónikás, a rejtelmes Peregrinus, hogy kortársait a hagyomány és a múló idő tiszteletére tanítsa.
Kötetünk, mely Wayne Chapman rövidebb írásait gyűjti egybe, a klasszikus novellák mellett exkluzív újdonsággal szolgál: a Halk szókkal, sötét húrokon című elbeszéléssel. *[2290 Ft]*



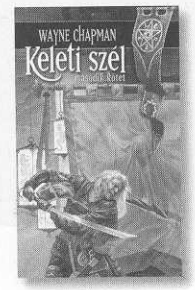
Wayne Chapman
KELETI SZÉL I.

Az Égi Fény 3699. esztendejében, a Hetedkor utolsó századának küszöbén a Fekete Dalnok egy niarei kolostorban eszmél halálmély álmából. A Közép Birodalmának hegyei közt menedéket és megnyugvást remél... ehelyett azonban olyan háború részesévé válik, melyben számos hatalom számos kiválasztottja küzd a Jóslat – s vele a jövő – megváltoztatásának esélyéért. *[1990 Ft]*



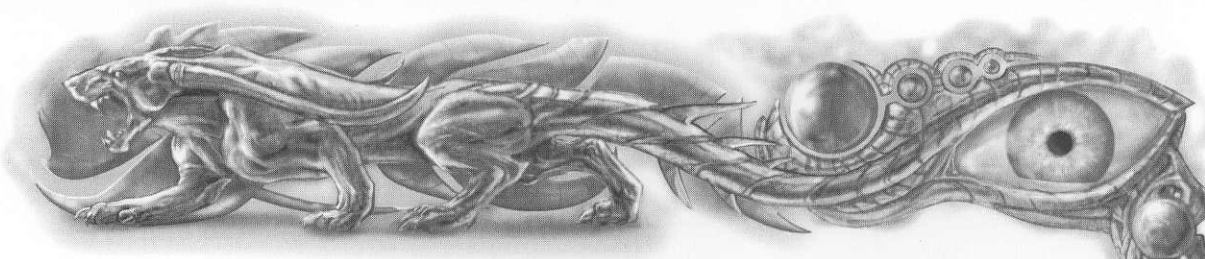
Wayne Chapman
GARMACOR CÍMERE

Rudrig Ves Garmacor, a Dúlás háborújának veteránja megkeseredve tér haza a céltalan és véres gorviki hadjáratból. Cormasa grófjának harmadszülöttje vitéz katona és hű alattvaló... az élők és holtak világának mezsgyéjét járó Vadkan azonban merőben más szemmel tekint Shadon városára.
A Garmacor ciklus első epizódja a Vadkan életének egy esztendején át a hetedkori Dél titkaiba enged bepillantást. *[1990 Ft]*



Wayne Chapman
KELETI SZÉL II.

A Fekete Dalnokot császári parancs szólítja a Közép Tengeréhez, az odavezető úton azonban olyan küzdelem részesévé válik, mely nem követi többé az ország-gép misztikus alkotóinak szabályait... végkimenetele pedig nem csak Niare temérdek áldozat árán megőrzött békéjére jelent halálos veszedelmet, de a kontinens jövőjére is. *[1990 Ft]*





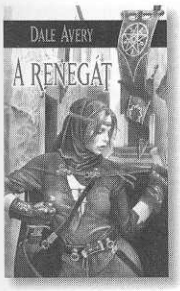
Wayne Chapman
CSEPP ÉS TENGER

Mielőtt a kontinens legveszedelmesebb bárdja válik belőle, a fekete dalnok egyszerű komédiásként keresi kenyerét a kalandozók városában.
A szakma fogásait a nagy Haygar Brishtől tanulja, a szenvedélyt és a gyászt a Godora ege alatt, a kötelességet és a rettegést Shulur sikátoraiban ismeri meg – ám hogy a végső ellenségen úrrá lehessen, előbb túl kell élnie egy délvidéki utazást és egy haláig tartó bárd-párbajt. *[1990 Ft]*



Alan O'Connor
CSILLAGVETŐ

Északföldén vörös és fekete lobogók vívják háborújukat – ami persze a legkevésbé sem érdekli a kardlovagok hátországában sínylődő goblinok hordáját.
Mérföldszázakkal délebbre egy hajótörött, Sianis Ramraquo Doran őrült varázslónőjével alkuszik, és ezredéves, titkos rítusokat tanul a túlélésért.
A fekete lobogók urai pedig mindent elkövetnek, hogy megőrizzék Tharr titkait. *[1890 Ft]*



Dale Avery
A RENEGÁT

A jóslatok rég figyelmeztetnek az Égi Fény 3690-es esztendejére, mely a bosszúszomjas amund isten, Amhe-Ramun visszatértével fenyegeti a Taba el Ibara és a Délvidék embernépeit.
Dale Avery stílusteremtő regényének mára már klasszikusnak számító oldalain a Délvidék két nagyhatalmának, a Kosfejes Úr birodalmának és az Égi fény városának fejvadászai csapnak össze Madab el Sobira palotáiban. *[1990 Ft]*



Szalkai László
SZELLEMTÁNC

A Beriquel felderítésére indult expedíció egy addig ismeretlen nép küldötteit hozza magával a kontinensre. Második utazásuk előestéjén együtt válnak eszközeivé egy vakmerő csapdának, szemtanúivá egy rég áhított bosszúnak... és a Szövetség követeivel térnek vissza az északfoki szigetre, ahol a gohrok és az elarok korokon átívelő harca fordulópontjához közeledik. *[1990 Ft]*



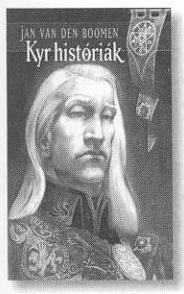
Jan van den Boomen
TORONI KRÓNIKÁK

Az Árnyékúrnő elvesztette hatalmát; szent helyeit gaz verte fel, katedrálisait lerontották, s hatalmának bástyája, Ladyr erődje, a kalmárboszorkák romladozó fészkévé süllyedt. A Háromfejű haragja kiteljesedett, s Morgena ezúttal végleg a feledésbe taszíttatott... vagy mégsem?
Jan van den Boomen tollából származó novellafüzér második kötetének lapjain a birodalom történetébe nyerhetünk betekintést. *[2290 Ft]*



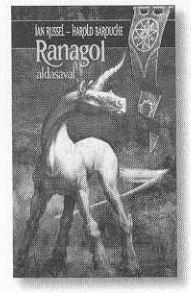
Eric van Dien
GODORAI ŐRJÁRAT

Godora szürke ege alatt nem jó harcosok, hanem szerencsés túlélők kerestetnek a Hercegi Gárda soraiba. Katonák, akik összetartóbbak és kíméletlenebbek a kontinens csavargóinál, kiknek fékentartására rendeltettek... hogy még körülöttük is szoruljon a hurok, ha a város nemeseinek harcába keverednek, akiknek kerületenként változó szava törvény a Városok Városában. *[1990 Ft]*



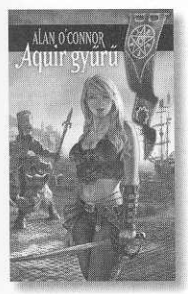
Jan van den Boomen
KYR HISTÓRIÁK

Rualan tartomány, Kyria egykoron legfényesebb ékköve Orwella álnoksága és a kyr szívekbe belopódzó gyengeség nyomán vált a Birodalom végzetévé, hogy élet-halál harcra kényszerítse Észak halandóit és a kyr pantheon isteneit.
Jan van den Boomen novellaskötének lapjain az olvasó az Ötödkortól egészen a Hetedkor hajnaláig kísérheti végig a Birodalom bukásának történetét. *[1990 Ft]*



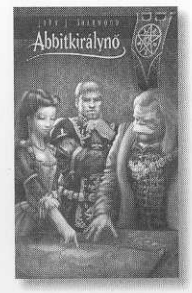
I. Russel – H. Barouche
RANAGOL ÁLDÁSÁVAL

Kereskedőhajót kirabolni, csókkal fizetni megannyi kurtizánnak, ha más már nem akad... Scarafone, a tékozló nemes mestere mindennek.
Balbun, a fegyverkovács, nem átutazó, nem is kalandor, aki továbbosonna Krán felé, vagy épp iszkolna onnan. Üllő és kalapács, ennyi kell csupán neki, hogy a Ranagol akaratából megalkothassa a szekercét, amely a Bíboros vesztét okozhatja majd. *[1990 Ft]*



Alan O'Connor
AQUIR GYŰRŰ

Deradal ves Parratich báró születésnapi ünnepséget hirdet, de a vendégek már egy halotti virrasztásra érkeznek.
Sianis testőrként jut a kastélyba, ahol megtalálja elveszett mesterét, ugyanakkor elveszíti csinos megbízóját. Amikor megérti, hogy az események összefüggenek az elátkozott ves Parratich-gyűrűkkel, elhatározza, utána jár a váratlan halálozásoknak. *[1990 Ft]*



John J. Sherwood
ABBITKIRÁLYNŐ

Abaszisz, a Pyarron szerinti 3614. esztendőben hosszú télre készül: toroni lány érkezik Ifinbe a nagykirály jövendőbelijeként – ám a kényszerházasság mögött súlyos titok lappang. Toron hatalmasságai elérkezettnek látják az időt, hogy a 3609-ben felrúgott Concordia helyett újabb „baráti szövetséget" kényszerítsenek Abasziszra.

[1990 Ft]

A KÖNYVESBOLT

Örömmel látjuk Önt is a kiadó boltjában, ahol kimagasló fantasy és sci-fi kínálat várja az olvasókat.

A KÖNYVESBOLT

1062 Budapest, Andrássy út 86.
Rendeljen tőlünk postai utánvéttel: 06 1/ 269 2358

Tekintse meg honlapunkat: www.tuan.hu

TUAN

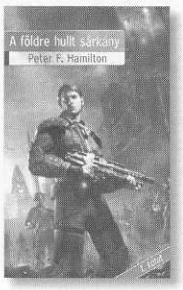


Nemere István
MŰKINCSRABLÓK A KISBOLYGÓN
A KUPOLAVÁROS TITKA

A három ifjú űrkalandor, Lars, Don és Ariel történetei újra megjelennek! A három kötetes sorozatban minden könyv két-két teljes, önállóan is élvezhető regényt kínál az olvasónak.
Az első regényben megismerkedhetünk a három bátor fiúval, akik kalandos rakétaútra indulnak. A második regényben pedig egy meteorriadó miatt a Mars felszínére kerülnek hőseink. *[2490 Ft]*

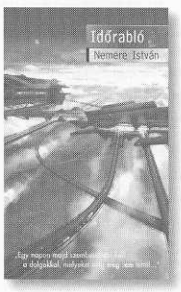
Nemere István
A KOZMOSZ LOVAGJAI/
AZ IDŐ VÁNDORAI

A három ifjú űrkalandor, Lars, Don és Ariel történetei újra megjelennek! A három kötetes sorozatban minden könyv két-két teljes, önállóan is élvezhető regényt kínál az olvasónak.
Az első regényben egy Föld felé száguldó, tönkrement űrhajót kell megállítani ifjú hőseinknek, míg a kötet másik regényében a történelmi korok közt vándorolva kell helytállniuk. *[2490 Ft]*



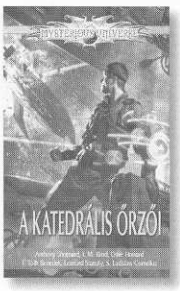
Peter F. Hamilton
A FÖLDRE HULLT SÁRKÁNY

Gyermekként Lawrence Newtonnak az volt a vágya, hogy csillaghajóra szálljon és felfedezze a galaxist. Húsz évvel később egy félkatonai szakasz parancsnoka egy másik világ elleni invázióban. A nyugtalanítóan hatékony ellenállás támadásainak keresztűzében Lawrence meghall néhány kósza történetet a Lehullt Sárkány Templomáról, és arról a különös szektáról, mely ott uralkodik, s mesés kincseket birtokol… *[2590 Ft]*



Nemere István
IDŐRABLÓ

Stefan Nader huszonegyedik századi sci-fi író egy nap egy idegen nőt talál a lakásában, aki a falon át jött be. Azt állítja, a huszonharmadik századból érkezett és időgépén magával kell vinnie az írót a jövőbe, hogy az ott megoldjon egy fontos konfliktust. Lehet-e szerelem olyan nő és férfi között, akiket két évszázad választ el egymástól? És mi van, ha a volt feleség és a volt férj hivatásos időutazók? *[2290 Ft]*



Mysterious Universe antológia
A KATEDRÁLIS ŐRZŐI

Újra kinyitja a harmadik évezred végéhez vezető kapuját a Mysterious Universe világa. A Katedrális Őrzői kötetben három kisregényt és három novellát találnak az olvasók, a 22. század végétől egészen a 30. századig ragadnak el bennünket ezek az írások. A történetek újak, a hangulat azonban a régi: hihetetlen fegyverek és találmányok, őrült kalandok, lehetetlen küldetések várnak bennünket a könyv oldalain. *[2790 Ft]*



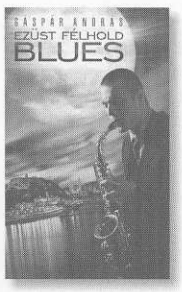
Jonathan Cross
KVARTETT

Egy őrült orvos, egy mindenre elszánt gerillalány, egy kiégett írónő és egy robot, aki többnek érzi magát egyszerű gépnél. Ők négyen a szereplői a jövő kettészakadt városában játszódó történetnek. Az önzőség és a történetés világában fonódik össze a sorsa ennek a különös kvartettnek. *[2190 Ft]*



Anthony Sheenard
A LÁTHATATLAN VÁROS

A budapesti bérházak málló vakolatú lakásaiban, baljós pincéinek mélyén különleges emberek élnek, a kihalt aluljárókban, romos gyárterületeken elképesztő dolgok esnek meg, a környező pilisi rengeteg pedig félelmetes szertartásoknak szemtanúja – ez egy másik, egy ismeretlen város, ahol néha még a fizika törvényei sem érvényesek. *[2190 Ft]*



Gáspár András
EZÜST FÉLHOLD BLUES

Wolf álma egy autóbalesetet követően lidércnyomássá válik: útja a rendszerváltáskori Budapestről egy párhuzamos valóság Észak-Balkánjára, a halódó Oszmán Birodalom végvidékére vezet. Egy világba, ahol az erőszak mindennaposnak, a feketézés tisztes hivatásnak, a magyar holt nyelvnek számít – a Kárpátok Bagdadjaként emlegetett Buda-Pestre, ahol kalandorok, vajákosok és csodalények küzdenek egy talizmánért. *[1990 Ft]*



Rob Thurman
ÉJVILÁG

Üdv New Yorkban! Ahol egy troll lakik a Brooklyn híd alatt, egy kobold a Central Parkban és egy gyönyörű vámpír az Upper Esat Side egyik manzárdjában – és ez csupán a kezdet. Persze a legtöbb halandó ember tökéletesen vak marad a természetfelettiek éjszakai életére, de Cal Leandros csak félig ember… *[2690 Ft]*



Robert E. Howard
SOLOMON KANE TÖRTÉNETEI

Amikor Robert E. Howard megalkotta Conan, a kimmériai alakját, még nem is sejtette, hogy a huszadik század egyik legnagyobb akcióhősét hívta életre. Egy műfajt alkotott meg, mely számos követőre talált később, egy stílust teremtett, mely „kard és varázslat" néven híresült el. Mégsem Conan volt az első meghatározó jellemű kalandor archetípus, akit Howard termékeny fantáziájának köszönhet az olvasó… *[2490 Ft]*



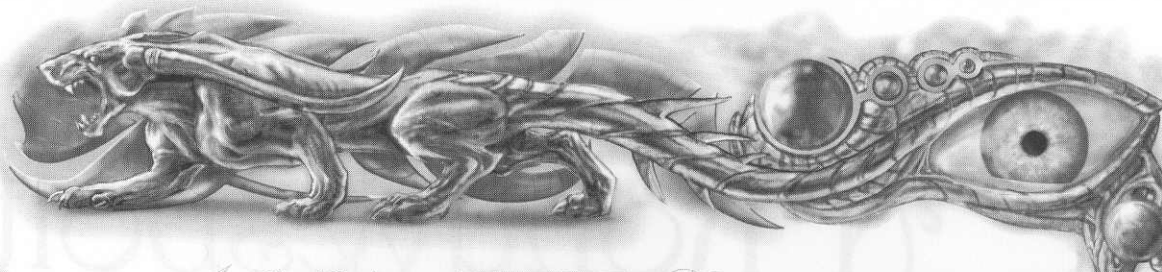
Robert W. Chambers
A SÁRGA KIRÁLY

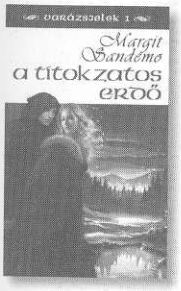
A Magyarországon méltatlanul ismeretlen amerikai művész és író, Robert William Chambers századfordulón írt, furcsa, gyakran groteszk és szürreális alkotásai egyfajta „irodalmi hidat" képeznek Poe romanticizmusa és Lovecraft realizmusa között; ötvözve a hátborzongatót és a megmagyarázhatatlant. Lovecraft több alkalommal is felhasználta Chambers ötleteit horrortörténeteiben… *[2290 Ft]*



Jan van den Boomen
ESŐHOZÓ

A sebesen sikló Folyóanya fejlett civilizációt nevelt fel, olyan népet, mely hallgatott az istenek szavára, és tiszteletben tartotta azok törvényeit. Az emberek egyensúlyban éltek az őserdőket benépesítő állatokkal és a szellemvilággal. Az ember azonban hibázik, és büntetését nem kerülheti el. *[1890 Ft]*





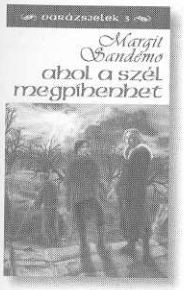
Margit Sandemo
A TITOKZATOS ERDŐ

Az ifjú Iliána sokszor hallotta, hogy a várkörüli erdő sötét, mágikus világot rejteget. Amikor az aljas Bogisláv herceg vadászatra küldött lovasai eltűnnek, rettegve gondol arra, vajon mi történhet még? Bosszút áll rajtuk a rengeteg, amiért a herceg megsértette az évszázados törvényeket? Az események sodrásába kerülő Iliána Vratiszlávhoz, a herceg kisebbik fiához fordul segítségért, reménykedve, hogy benne megbízhat. *[1590 Ft]*



Margit Sandemo
SANDHAMMAREN, A VÉGZETES PART

Iliánának és Vratiszlávnak – akik nevüket megváltoztatva Ilona és Ravn lettek – sietve kellett Skanéba utazniuk, mert a gonosz Herceg értékes zsákmányával arra menekült hajóján. De Skane előtt fekszik a rosszhírű Sandhammaren, az a tengerszakasz és a mögötte fekvő part, amely hajók temetője, ahol oly sok óvatlan tengeri utazó elsüllyedt már. Lehet, hogy az ő hajójuk lesz a következő áldozat? *[1590 Ft]*



Margit Sandemo
AHOL A SZÉL MEGPIHENHET

Elérkezett az idő, amikor Ravn szomorú szívvel búcsút kell, hogy vegyen Ilonától. A férfi életének napjai meg vannak számlálva. Úgy tervezi, hogy utolsó útján felkeresi a birtokot ahol anyja nőtt fel. Ilonának majd a szíve szakad bele az elválásba, hisz mit sem sejt kedvese valódi indokairól, nem tudja, hogy Ravn oda készül, ahonnan nincs visszaút, oda, ahol a szél megpihenhet. *[1590 Ft]*



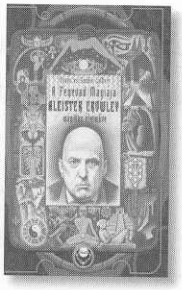
Margit Sandemo
A VAK HOLD

Ilona végre összekötheti életét az ő Ravnjával, és Krisztin sorsa is megnyugtatóan rendeződni látszik. A fiatalok boldogságát továbbra is sok veszély fenyegeti. Nem várt akadályok, és újabb talányok nehezítik meg az életüket. A Keleti-tenger másik partján, Hród hűbérállamban a Holdboszorkány új gazdát keresve Odo körül ólálkodik, gonosz tervének megvalósításához igazán romlott lelkű embert talált... *[1590 Ft]*



Vaszilkó Anita
A JÓSLÁS ÉS A CIGÁNYKÁRTYA ALKÍMIÁJA

A könyv, amire sokan várnak már, tizenegy év munkásságának koncentrált esszenciája. A témai iránt komolyan érdeklődő, tanulni vágyók számára felbecsülhetetlen értéket képviselhet, és ínyenc falatokat, a témát fzlelgetőknek. A Cigánykártya testi, lelki, szellemi síkú, átfogó, részletes, és teljes ismertetése mellett, még három nagy, és fontos témakör található a könyvben. *[2590 Ft]*



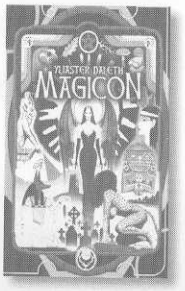
Osara és Saddie LaMort
A FENEVAD MÁGIÁJA

„Egy mocskos önimádó szemétláda, kimagasló hatalmas sötét elme, megátalkodott géniusz. A múlt század legzseniálisabb mágusa. A zsigereimben érzem, gyűlölöm őt! Aki halála után is ilyen heves érzelmeket képes kiváltani valakiből, annak tudása és karizmája mindenképpen figyelemre méltó." *[3390 Ft]*



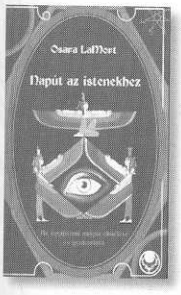
Yliaster Daleth
MÁGIA REJTETT ERŐK

Yliaster Daleth könyvéből megismerhetjük azokat az ősi mítoszokat és metafizikai tanításokat, amelyek mind a mai napig mágikus világkép és a mágikus gondolkodás alapjait képezik. *[2490 Ft]*



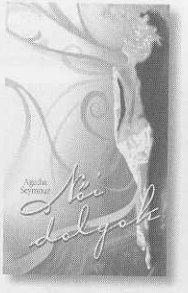
Yliaster Daleth
MAGICON

Az ezoterikus tradíció elismert szakértőjének számító Yliaster Daleth legújabb könyve tekinthető akár egy sajátos okkult-mágikus enciklopédiának is, amelyben a címszavak, illetve a témakörök helyét a tarot 22 nagy arkánuma (major arcana) foglalja el. A szerző ezeket olyan kapukként értelmezi, amelyeken át bejuthatunk a... *[2490 Ft]*



Osara LaMort
NAPÚT AZ ISTENEKHEZ

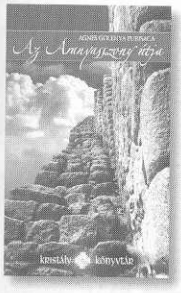
A vízöntő korszak eljövetelével egyre nagyobb igény ébredt az emberekben, hogy értékeiket egy új szemszögből is megvizsgálják, kérdéseikre új utakon is keressenek válaszokat, problémáikat újabb és jobbára szokatlan módszerrel oldják meg. *[2190 Ft]*



Agatha Seymour
NŐI DOLGOK

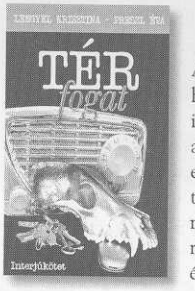
Abaszisz, a Pyarron szerinti 3614. esztendőben hosszú télre készül: toroni lány érkezik Ifinbe a nagykirály jövendőbelijeként – ám a kényszerházasság mögött súlyos titok lappang. Toron hatalmasságai elérkezettnek látják az időt, hogy a 3609-ben felrúgott Concordia helyett újabb „baráti szövetséget" kényszerítsenek Abaszisz-ra.

[1890 Ft]



Agnes Golenya Purisaca
AZ ARANYASSZONY ÚTJA

Mi köze lehet egymáshoz egy titokzatos délamerikai barlangrendszernek és egy pánikbeteg budai szépasszony útkeresésének? Éva története nem csak igen megrázó bemutatása az érzelmek viharának, az önmagát kereső nő történetének, de egyben önvizsgálat is minden asszony és lány számára, tükör a férfiaknak. Hová és miért tüntettük el a bennünk rejlő aranyasszonyt, a felsőbb síkokon is létező lényünket? *[2290 Ft]*



Lengyel Krisztina, Preszl Éva
TÉRFOGAT (INTERJÚKÖTET)

A Térfogatnak valóban köze van a matematikához is éppúgy, ahogy a régészethez, festészethez, irodalomhoz, biológiához, antropológiához vagy a politikához. A kötetben szereplő interjúk mind egy-egy elfoglalt, betöltött, megalkotott személyes térről szólnak. Van köztük aki távoli tájon teremt magyar teret, van, aki messziről hozza haza a terét. Van vászonnyi tér és van országnyi, van színes és van apróbetűs. *[2490 Ft]*

A Könyvesbolt

1062 Budapest, Andrássy út 86.
(a Kodály Köröndnél)

Regények, riportok, novellás kötetek szórakoztató irodalom, gyermek- és ifjúsági könyvek, ezoterikus kiadványok, képes albumok. Tarot kártyák.

Egyedülálló Fantasy és Science-Fiction kínálat.
Társasjátékok és Kártyajátékok nagy választékban.

Készletünkben nem szereplő könyvekre előjegyzést felveszünk.

Változatos kedvezmények,
a Tuan Kiadó könyveire 25% árengedmény.

Telefon: 1/269-2358
www.tuan.hu

Nyitva tartás:

Hétköznap: 10–18h
Szombat: 10–14h



„...létezik egy világ, melyet istenek alkottak, de emberek uralnak. Egy világ, melynek háborúit mágiával és acéllal vívják, egy világ, melynek sorsát együtt formálják bölcsek és fegyverforgatók...”

Új kor jön, új világ, azonban a bölcsek által megjósolt srófra járó gépezetek, és a mindent rőfrelábra mérő tudósfők rendkorszaka helyett a mítoszok elfeledett Fekete Holdjának ideje köszönt be. Az ómágia újjáéled, az ófajok ismét hatalmuk teljében tündökölnek, s az új kor népeinek meg kell ismerniük a régmúlt idők titkait, hogy túlélhessék a Nyolcadkor káoszát.

A mind a mai napig legnépszerűbb magyar szerepjáték *Új Törvénykönyvéhez* készült első kiegészítője új játszható fajokkal, lényalkotó-rendszerrel, egységesített mágikus világképpel és az ómágia titkaival igyekszik új kalandokra csábítani régi és új játékosokat egyaránt.

Ára: 5 990 Ft / € 22 www.tuan.hu
9 789638 812919
TUAN