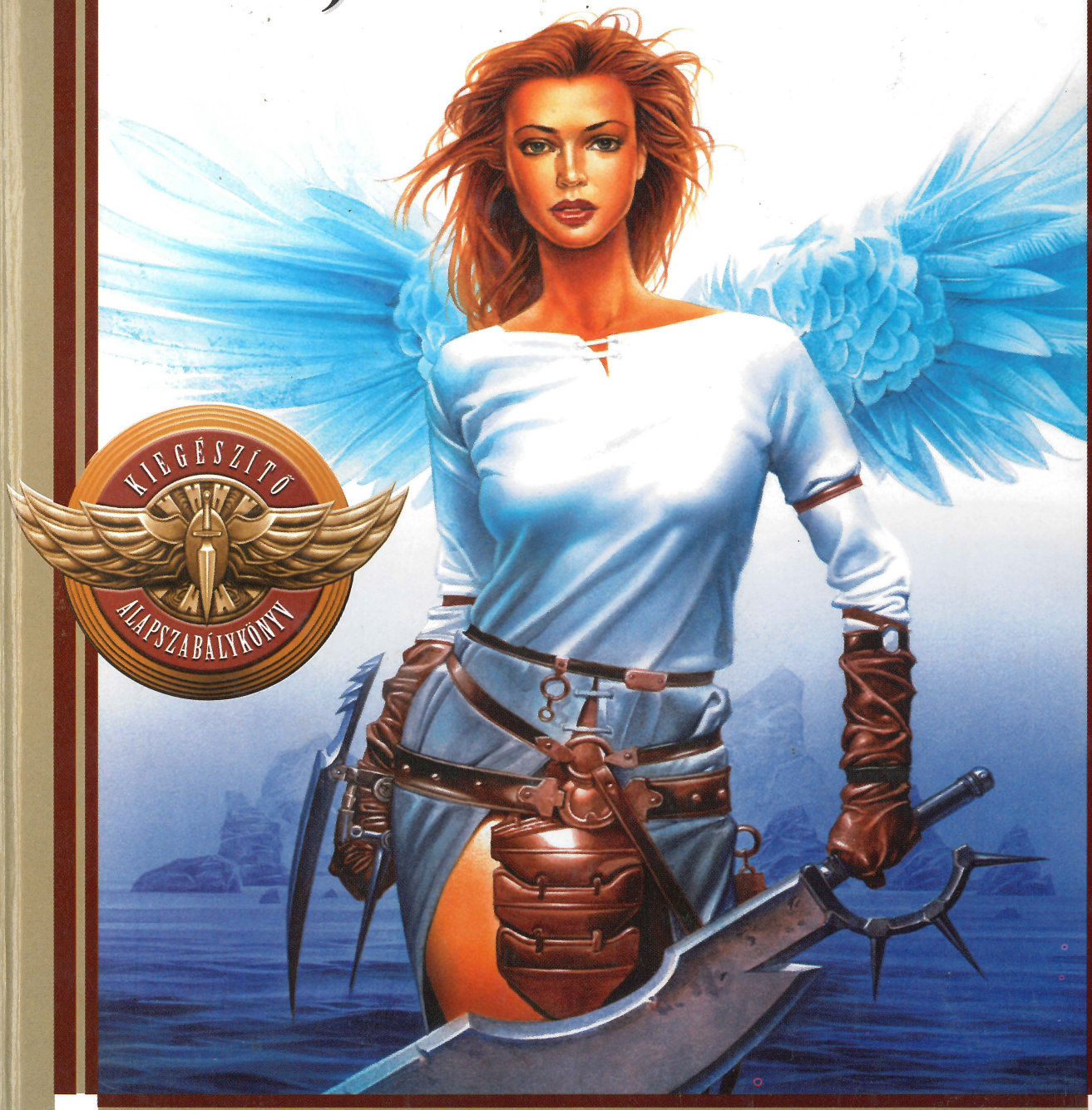
m.a.G.u.s.
avagy
a kalandorok krónikái

ÚJ TEKERCSEK



ÚJ TEKERCSEK

m.a.g.u.s.

avagy

a kalandorok krónikái

ÚJ TEKERCSEK



Valhalla Páholy®

BUDAPEST 1999

ÚJ TEKERCSEK
Kiegészítő szabálykönyv a M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
fantasy szerepjátékhoz

Írta: Borbás István, Gáspár Péter, Kornya Zsolt, Novák Csanád
Közreműködött: Dacher Richárd, Sipos József

Illusztrációk: Balla Péter, Boros Zoltán, Gáspár Péter, Nagy Zoltán, Odegnál Róbert,
Szendrei Tibor, Szikszai Gábor, Tikos Péter, Vigh Szabolcs, Zsilvölgyi Csaba

Szerkesztő: Kornya Zsolt és Novák Csanád

Borító: Boros Zoltán és Szikszai Gábor

Tervezőszerkesztő: Dacher Richárd

Korrektor: Alföldi Éva

FIGYELMEZTETÉS!

A kötetben szereplő játékrendszer, tördelési forma, grafikai jelzésrendszer,
elrendezés és minden más olyan jellemző, amely ebben a kötetben jelenik meg először Magyarországon,
a Val-ART-la Kiadói Kft. kizárólagos jogtulajdona, annak a jogtulajdonos engedélye nélküli
bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes,
és a felhasználót büntetőjogi felelősség terheli!
A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái valamint az Ynev név,
a logók a Val-ART-la Kiadói Kft. tulajdonát képező bejegyzett védjegyek!

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy a részletek reprodukálásának
és kiegészítő anyagok megjelentetésének jogát!
All rights reserved!

Copyright © 1995-99 Novák Csanád
™ és ® Copyright 1999 Val-ART-la Kiadói Kft.

ÚJ TEKERCSEK
ELSŐ KIADÁS

ISBN 963 9238 06 6

Kiadja a Val-ART-la Kiadói Kft., a Valhalla Páholy kiadója.
Felelős kiadó: a kiadó ügyvezetője.
Szedés, tördelés: Valhalla DTP.
A nyomdai munkálatokat az Kaposvári Nyomda Kft. végezte.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 190993
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató.
Készült Kaposvárott, az 1999. évben



Előszó

Lassan négy éve már, hogy először megígértük az *Új Tekercseket*. Igaz, akkoriban egészen másmilyennek képzeltük el – a Második Törvénykönyv párja lett volna. Teltek az évek, és közben megszületett a M.A.G.U.S. modernizálásának az ötlete. Megindult a *SUMMARIUM projekt,* megjelent a Teremtés Könyvei, s közben már dolgoztunk a rendszer átalakításán. Talán nem is kell mondanom, hogy a M.A.G.U.S.-játékosok milyen érdeklődéssel várták a *Számok Könyveit,* amit azután mégsem jelentettünk meg. Időközben – a munka végeztével – ráébredtünk, hogy amivé vált, mégsem olyan, amilyennek a M.A.G.U.S. felnőttebb változatát elképzeltük.

Volt azonban a gigászi munkának néhány olyan fejezete, melyek az eredeti elképzelések szerint készültek, és amelyek – úgy ítéltük meg – akár a M.A.G.U.S.-ban is megállnák a helyüket. Sőt, nemcsak megállnák, egyenesen szükségesek is. Ilyen például az ötfokozatú képzettség-rendszer.

Az új képzettség-rendszer nemcsak részletesebb lett, de majdnem száz új képzettség is belekerült. Persze némiképp bonyolítja a játékot, azonban reálisabbá teszi, és segíti a kasztok erőegyensúlyának helyreállítását.

Az *Új Tekercsek* több egyszerű kiegészítő szabálykönyvnél: valójában egy felnőttebb játékrendszer. Ha nem is különbözik annyira a régebben már megismerttől, mint amennyire a *Számok Könyveitől* várták, szabályai alapján mégis egy másfajta – sokkal inkább a „szerep-"játékra kiélezett játékstílust tesz lehetővé. Az új – úgynevezett *ponthozzárendeléses* módszerű – karakteralkotási rendszer gondos karaktertervezést igényel, számolgatást, és persze jó adag önuralmat a játékosoktól: ránézésre roppant csábító a pontjainkból „félisteni" képességeket vásárolni, a képzettségek terhére. Hangsúlyozzuk ugyan később is, de már itt a legelején szeretnék két dolgot leszögezni:

1. Miután tekinthetjük az *Új Tekercseket* új szabályrendszernek is, ezért opcionálisnak minősül, azaz szabadon választható: ha a társaság szívesen játszik használatával, jó – ha nem, akkor nem szabad erőltetni.

2. A szabályok azonban szigorúan egymás figyelembevételével készültek és lettek megtervezve. Ez az első olyan M.A.G.U.S.-szabálykönyv, amire azt mondjuk: egyes részei önmagában, kiszakítva a környezetükből, nem állják meg a helyüket. Tehát egy csapat vagy mindet használja, vagy egyiket se, mert például az új karakteralkotási rendszer, ha nem társul hozzá az új képzettség-rendszer alkalmazása is, rendesen felborogatja a játékegyensúlyt.

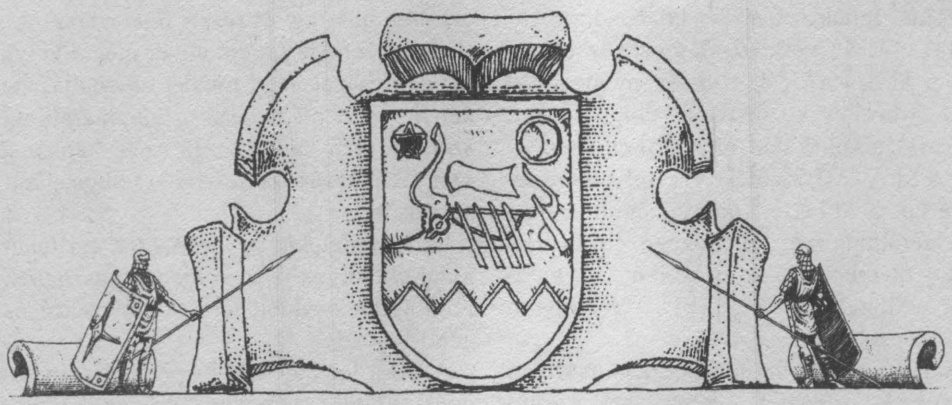
Ez a végletekig egyszerűsítve azt jelenti, hogy az új szabályok összességének használata egyben felülbírálja az adott témára vonatkozó összes régebbi szabályt!

A kötet legvégén, a *Függelékben* megtalálható, hogy az eddig megjelent kasztoknak mely képzettségei minősülnek Elsődlegesnek, és melyek Tiltottnak, de ugyancsak szerepel, hogy az új képzettség-rendszer fényében a régi kasztok tagjai mely képzettségeket kapják meg első szinten. Furcsa lehet – de nem véletlen – hogy, a kasztok csak az első szinten (tehát induláskor) kapnak automatikusan képzettségeket, a további szinteken nem. A szintlépések közepette a játékos szabadon döntheti el, hogy merre kíván fejlődni, rendelkezésére álló Képzettség-pontjait mire költi.

Remélem, mindenki nagy örömmel forgatja majd a kötet lapjait, és sokak megkedvelik majd az *Új Tekercsek* nyújtotta távlatokat. Nekik ígérem megnyugtatásul, hogy minden, a jövőben megjelenő kiegészítő úgy kerül majd kiadásra, hogy nemcsak az eredeti M.A.G.U.S.-hoz, de az *Új Tekercsek* rendszeréhez is benne találják majd a szabályokat.

Tehát: kalandra fel!

Novák Csanád
1999 október 29.
Budapest



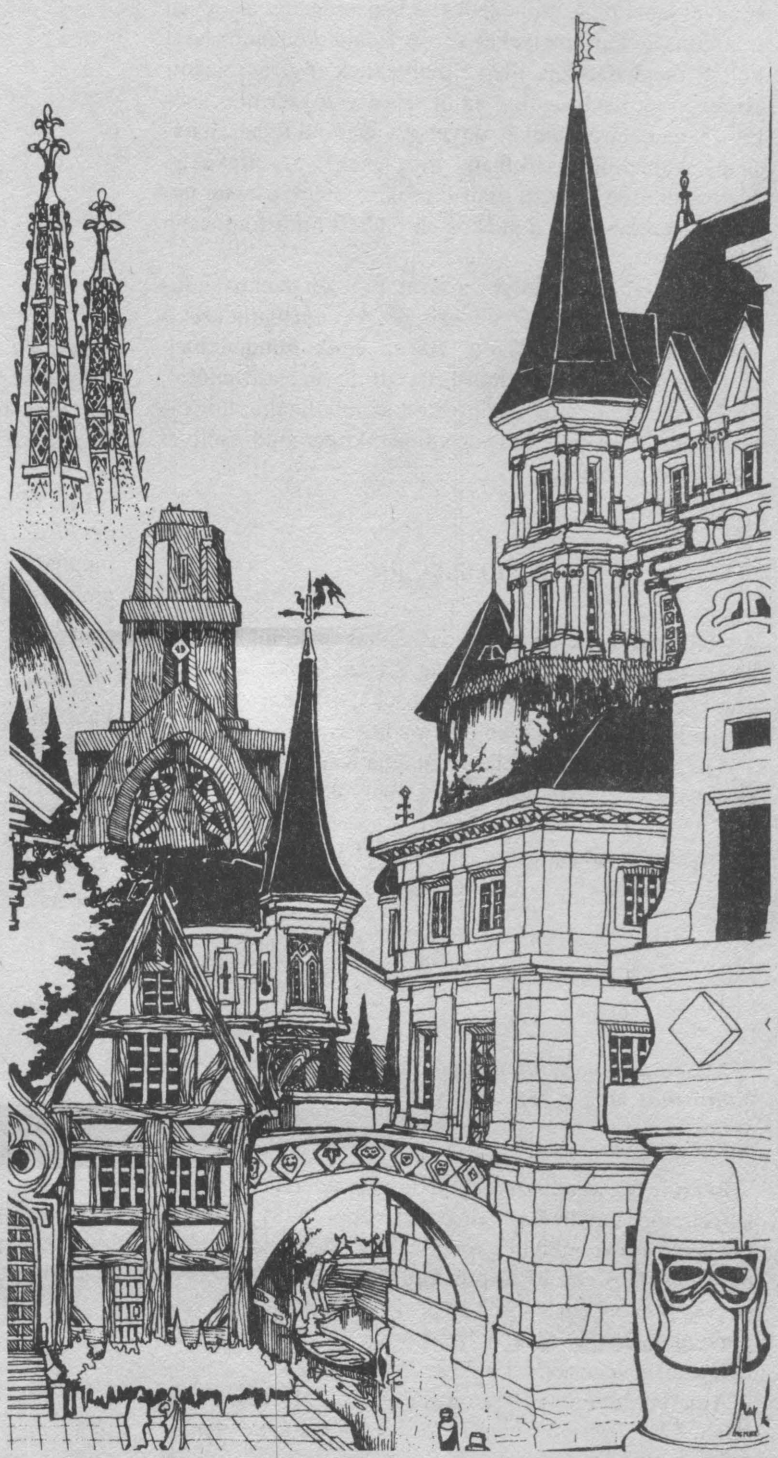
A KARAKTERALKOTÁS

A M.A.G.U.S. alapkiadásaiban szó esett a hagyományos – leginkább kezdők számára kidolgozott – karakteralkotási szabályokról. Ezeket úgy alkottuk meg, hogy a lehető legtöbb segítséget nyújtsák a játékosoknak, és könnyen, átlátható módon lehessen segítségükkel karaktereket alkotni.

Az Új Tekercsek számtalan újítást vezetett be a M.A.G.U.S. rendszerébe az *Első Törvénykönyv*höz képest is, ezek – ámbár némiképp bonyolítják a játékot – még nagyobb szabadságot adnak a játékosoknak, és színesebbé, sokrétűbbé teszik a kalandozást.

Mint a következő fejezetekből kiderül, az ötfokozatú képzettségrendszer és az erre épülő Pszi újrafogalmazása lehetővé teszi, hogy a karakterek képzettségeik és Pszi képességeik mennyiségét ne csak szintlépéskor tudják növelni: a kalandok folyamán kapott Tapasztalati pontok egy része szabadon átváltható akár Kp-re, akár Ψp-ra is. Ezzel persze lassabbá válik a szintlépés – de sebaj, az így nyert hatalom sok mindenért kárpótol.

Az alábbiakban egy az eddigiektől gyökeresen eltérő karakteralkotási rendszert mutatunk be. Ennek segítségével sokkal könnyebbé válik az Tp átváltások okozta játékegyensúly eltolódásának kezelése, azonban hangsúlyozni szeretnénk, az alábbi szabályok mindenféleképpen opcionálisnak tekintendők, csak akkor és úgy használhatók, ha ezt az összes érintett játékos – és persze a Kalandmester – elfogadja. Semmiképpen sem javasoljuk, hogy az *Első Törvénykönyv*ben leírt szabályokkal kombinálva kerüljenek felhasználásra: vagy az egyik, vagy a másik alapján alkossuk meg karaktereinket. Ugyancsak erősen javasoljuk, hogy egy partiban minden karakter azonos szabályok szerint legyen kidolgozva, ellenkező esetben felborulhat a játék amúgy is kényes egyensúlya.



Karakteralkotó pont (Kap)

A M.A.G.U.S. eddigi karakteralkotásában nagy szerepet kapott a szerencse, számtalan dolgot kockadobás döntött el. Ennek előnyeire és hátrányaira ehelyütt nem térünk ki – tény, hogy ez némi izgalmat csempészett a játékba, már a kezdetek kezdetén, de az is igaz, hogy bizonyos szempontból megkötötte a játékosok kezét, s nem adott módot az igazán személyre szabott, árnyalt karakterek megalkotására.

Az új karakteralkotási rendszer gyökeresen szakít a hagyományokkal, a szerencsét teljesen kiiktatja, és a lehető legnagyobb szabadságot nyújtja a karakterek felépítésében. Ezt pedig a Karakteralkotó pontok (Kap) segítségével teszi meg. Mindazokat a képességeket és egyéb tulajdonságokat, melyeket mindezidáig kockadobással kellett meghatározni, illetve melyeknek rögzített számértéke vagy listája volt – az új szabályok szerint a játékos maga határozza meg, úgy, hogy Kap-jai felhasználásával szabadon vásárolhatja meg ezeket az értékeket. Természetesen ez nem szabad rablást jelent, csupán nagyobb szabadságot: a játékos eldöntheti mi a fontosabb számára.

Játéktechnikai szabályok szerint: minden játékos induláskor **375 Kap**-pal rendelkezik, ezeket oszthatja szét a karaktere jellemzői között. Ez az érték mindenkinek ugyanannyi, független fajtól, kaszttól, specializációtól, egyszóval mindentől. Azt hivatott szimbolizálni, hogy – ha másutt nem is – Yneven mindenki egyenlő eséllyel indul neki az életnek.

Képességek

Az Új Tekercsek az eddig használtakon kívül bevezet egy új képességet, az Érzékelést. (A szellemi tulajdonságok közé tartozik). Ezzel együtt tehát 10 képesség adja meg a karakterek legfőbb jellemzőit.

A játékos szabadon felhasználhatja Kap-jait a képességek megvásárlására, az alábbi szabályok szerint:

A képesség választott értéke	Kap/1 képesség pont
3*-15	1
15-18	2
18-	4

**Minden képesség minimuma 3. Ennél kevesebbet nem határozhat meg a játékos, mert karaktere életképtelen lenne.*

Példa: Ha valaki szeretné, hogy karakterének 15 ereje legyen, úgy induló Kap-jainak számából (375) 15-öt kell levonnia. Ha ezenkívül gyorsaságból 18-as értéket kíván magának, úgy erre 21 Kap-ot kell áldoznia. (1 Kap-ot Képesség-pontonként a 15-ös érték eléréséig, után Képesség-pontonként 2-t, s mivel a 18-as érték 3-al nagyobb a 15-nél, ezért a végösszeg 15+3*2=21 Kap lesz.)

Amennyiben a választott faj és kaszt megkötések (lásd: *Első Törvénykönyv 24. oldal A fajok képességei c.*



illetve a Karakteralkotási táblázatok) megengedik, úgy eggyes képességeit 18 fölé is emelheti, azonban ekkor már minden további (tehát 18 feletti) Képesség-pontért 4 Kap-ot kell fizetni.

FIGYELEM! A képességek értékei sosem mehetnek az *Első Törvénykönyv*ben, a különböző fajok számára meghatározott maximális értékek fölé – például bármely emberi fajba tartozó karakter legnagyobb képesség értéke 20-as lehet.

A képességek meghatározásakor azonban semmiféle kasztból eredő megkötés nem érvényesül.

Miután a játékos megválasztotta karaktere képességeit, az értük járó Kap-ot ki kell vonnia a kezdeti 375 Kap-ból és a fennmaradókat tovább oszthatja a többi fontos jellemző között.

Harcértékek

Az összes fontosabb harci jellemzőt (KÉ alap, TÉ alap, VÉ alap, CÉ alap és HM/Szint) is a karakteralkotási pontokból tudjuk megszerezni.

A harcérték típusa	Kap/1 Harcérték-pont
KÉ alap	1
TÉ alap	1
VÉ alap	1
CÉ alap	2
HM/Szint*	3

**A HM/Szint soha, semmilyen körülmények között nem lehet több, mint 20.*

Példa: Ha a játékos szeretné, hogy karaktere KÉ alapja 10 legyen, úgy az 10 Kap-ba kerül, ha azonban szintén 10-es CÉ alapot szeretne, azért már 20 Kap-ot kell áldoznia, míg az ugyancsak 10-es HM/Szint érték megszerzése 30 Kap kifizetésével lehetséges.

FIGYELEM! Jelen karakteralkotási szabályok használatával az *Első Törvénykönyv*ben közölt, a karakter harcértékeinek meghatározására szolgáló táblázatok érvényüket veszítik, tehát a Kap-ból vásárolt értékek NEM az ott közölt értékekhez adódnak hozzá!

Ugyan az induló 375 Kap nem teszi lehetővé, hogy a játékos korlátlanul garázdálkodjék főbb harci értékeinek meghatározásakor – óhatatlanul egyéb, szintén fontos tulajdonságai látnák kárát –, a KM nyugodtan tiltsa meg, ha irreálisnak ítéli a választott értékeket.

Életerő és Fájdalomtűrés

Ahogyan a képességek és harci jellemzők esetében, úgy az Életerőre és Fájdalomtűrésre vonatkozó értékeket (Ép alap, Fp alap, Fp/Szint) is hasonló módon lehetséges kialakítani.

Életerő és Fájdalomtűrés	Kap/1 érték
Ép alap	2
Fp alap	1
Fp/Szint*	3

**A Fp/Szint soha, semmilyen körülmények között nem lehet több, mint 20.*

Példa: Ha a játékos szeretné, hogy karaktere Ép alapja 10 legyen, úgy az 20 Kap-ba kerül, ha azonban szintén 10-es Fp alapot szeretne, azért csupán 10 Kap-ot kell áldoznia, míg az ugyancsak 10-es Fp/Szint érték megszerzése már jóval több áldozattal jár: 30 Kap kifizetésével lehetséges.

FIGYELEM! Jelen karakteralkotási szabályok használatával az *Első Törvénykönyv*ben közölt, a karakter Életerő és Fájdalomtűrés értékeinek meghatározására szolgáló táblázatok érvényüket veszítik, tehát a Kap-ból vásárolt értékek NEM az ott közölt értékekhez adódnak hozzá!

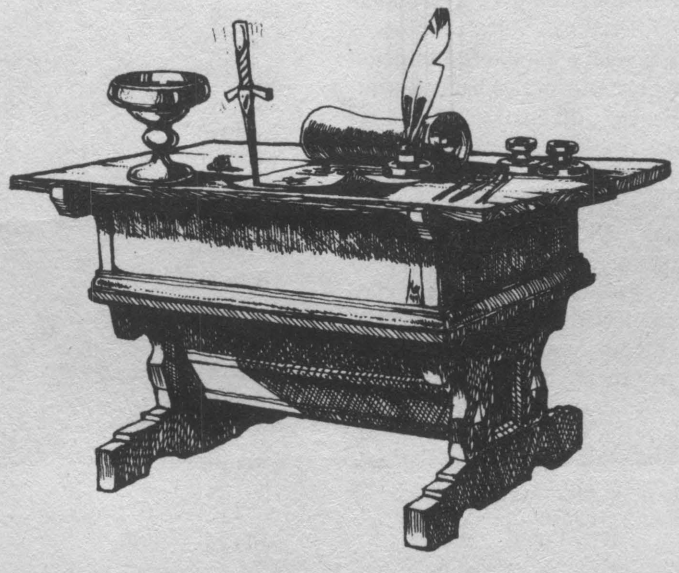
Ugyan az induló 375 Kap nem teszi lehetővé, hogy a játékos korlátlanul garázdálkodjék főbb vonatkozó értékek meghatározásakor – óhatatlanul egyéb, szintén fontos tulajdonságai látnák kárát –, a KM nyugodtan tiltsa meg, ha irreálisnak ítéli a választott értékeket.

Képzettségek

A képzettségek roppant fontos szerepet játszanak az Új Tekercsekben és persze a M.A.G.U.S. egész rendszerében. Az újjáalkotott, ötfokozatú képzettségek segítségével kiválóan árnyalni lehet a karaktereket, használatukkal új távlatok nyílnak a játékosok előtt. Amennyiben a játékos az új karakteralkotás szabályai szerint dolgozza ki karakterét, a kasztoknál megadott az első és további szinteken automatikusan megkapható képzettségek listája érvényét veszíti, a játékos maga döntheti el, hogy a választott kaszt mesterlistáiból (tehát, hogy mely képzettségek számítanak a kaszt szempontjából Elsődlegesnek illetve Tiltottnak) melyeket kívánja megvásárolni, mint induló képzettségeket, és a továbbiakban sem jut automatikusan képzettségekhez szintlépéskor, csupán a rendelkezésére álló Kp-iből gazdálkodhat.

Amennyiben a játékos mégsem az új karakteralkotási szabályokat választaná, úgy a Függelékben megtalálhatja a különböző kasztokhoz tartozó képzettség-csomagok leírását. Ennek tanulmányozása akkor is célszerű, ha az új szabályokat alkalmazza: némi támpontot nyújtanak, hogy a tradicionális kasztok képviselői milyen képzettségekkel rendelkeznek.

Akárcsak a fentebb vázolt esetekben, a képzettséget meghatározó értékek megszerzésére is a Karakteralkotási pontok felhasználásával nyílik lehetőség, az alábbiak szerint:



Képzettséget meghatározó értékek	Kap/1 érték
Kp alap	1
Kp/Szint*	2

**A Kp/Szint soha, semmilyen körülmények között nem lehet több, mint 20.*

A Képzettség pontok meghatározásán túl, az induló képzettségeket is Kap-ból kell megvásárolnia a karakternek. Erre a következő szabályok vonatkoznak:

Képzettség típusa*	Kap/1 képzettség
Elsődleges képzettség	1
Másodlagos képzettség	2
Tiltott képzettség	3

**A képzettség típusa mindig a választott karakterkasztra vonatkozóan érvényes. Induló képzettség gyanánt csak a mesterlistákban meghatározott felsorolás alapján lehet válogatni, tehát a fontossági sorrend megváltoztatására a karakter megalkotásakor nincs mód, csak miután a karakter játékba került.*

FIGYELEM! Jelen karakteralkotási szabályok használatával az *Első Törvénykönyv*ben, valamint az Új Tekercsek Képzettség fejezetében közölt, a karakter Képzettség-pontjainak meghatározására szolgáló táblázatok érvényüket veszítik, tehát a Kap-ból vásárolt értékek NEM az ott közölt értékekhez adódnak hozzá!

Ugyan az induló 375 Kap nem teszi lehetővé, hogy a játékos korlátlanul garázdálkodjék Képzettség-pontjai meghatározásakor – óhatatlanul egyéb, szintén fontos tulajdonságai látnák kárát –, a KM nyugodtan tiltsa meg, ha irreálisnak ítéli a választott értékeket.

Képességek fejlesztése

A tulajdonságok igen fontos meghatározói a karakternek. Viszonylag csekély mértékben fejleszthetők, és csak ritkán változnak. Alapvetően a karakterrel született jellemzőkről van szó, melynek természetes határait semmiféle gyakorlással, edzéssel nem lépheti át nagy mértékben emberfia. Éppen ezért a képességek növelésére játék közben csak igen korlátozott fokon van lehetőség – bármely képesség legfeljebb 1 pontnyit nőhet még a legkeményebb edzés, gyakorlás mellett is, mágikus vagy Ψ behatások nélkül. A karakteralkotás folyamatában azokat az értékeket határozzuk meg, amelyek benne rejlenek a karakterben már születésétől fogva – egy 15-ös Erővel rendelkező karakternél az Erő értéke nem feltétlenül azt mutatja, hogy éppen mennyire erős, hanem azt, hogy kellő gyakorlással, a születési adottságai kihasználásával milyen erőssé válhat. Egészen különleges körülmények között ezeket a születési adottságkat valamelyest meg lehet haladni, de nem jelentősen.

Képességek növelésének egyetlen módja van: a karakter egy – csupán egyetlen általa választott – képességét életében egyszer megnövelheti maximum 1 ponttal. Ezt pedig a következőképpen teheti: amikor összegyűlt annyi Tp-je, hogy az elegendő lenne egy szintlépéshez, akkor a játékos dönthet úgy, hogy nem szintet lép, hanem a választott képességét növeli meg. A még szintlépésre fel nem használt Tapasztalati pontok ebben az esetben elvesznek, mintha Kp-t vagy Ψp-t vett volna rajtuk.

Új képesség: Érzékelés (Figyelem)

Ez a tulajdonság mutatja meg, hogy a karakter mennyire figyel mindarra, ami körülötte történik. Mint a nevéből is kitetszik, az érzékszervek működésének hatékonyságára, összehangoltságára utal. Nem létfontosságú képesség, mégis igen hasznos. Ha ez az érték alacsony, az azt jelzi, hogy az adott személy figyelmetlen, szétszórt, felületesen szemléli a körülötte folyó eseményeket. Az ilyenek gondolkodás nélkül leülnek a székeken felejtett holmikra, belekönyökölnek a nedvességfoltokba és hosszú percekig keresik az asztalon kulcsukat, miközben az a zsebükben lapul. Ha nem gyanakszanak, nem veszik észre, mikor az utcán követik őket, hajlamosak elsiklani látszólag jelentéktelen dolgok felett.

Azok a karakterek, akik magas értékkel rendelkeznek, biztosabban veszik észre még azokat a jelenségeket, eseményeket is, amelyek másoknak nem szúrnak szemet. Feltűnnek nekik olyan apróságok is, amelyeket esetleg mások eltitkolának. Ilyen lehet egy gyanús alak az utcán, szőnyeg alól kilógó papírdarab, oda nem illő szag vagy zörej. A képesség nem alkalmas ugyanakkor csapdák vagy titkosajtók felderítésére, hiszen nem tanult képzettség, hanem veleszületett tulajdonság.

Érzékelés képességüket a különböző kasztok a következő táblázat alapján határozzák meg:

Kaszt	Érzékelés
Harcos	2K6+6
Gladiátor	2K6+6
Fejvadász	K6+12
Lovag	2K6+6
Bajvívó	K10+8
Barbár	K10+8
Amazon	K10+8
Tolvaj	K6+12
Bárd	K10+8
Pap	K10+8
Paplovag	K10+8
Harcművész	K6+12
Kardművész	K6+12
Boszorkány	2K6+6
Boszorkánymester	2K6+6
Tűzvarázsló	2K6+6
Varázsló	2K6+6
Pszi-mester	K10+8
Illúzionista	K6+12

Új Fajok

A nem emberi népek közül kettő válik játszhatóvá ebben a kötetben: az ősfajok közé sorolható gnóm, és az elfszabásúak osztályának második – a mezei és udvari orkok mellett gyakorta háttérbe szoruló – képviselője, a goblin.

A két nép egyedei felépítés és tulajdonságok dolgában – látszólagos hasonlóságuk ellenére – lényegesen különböznek egymástól, és nem hasonlíthatók az Ynevet jelenleg uraló emberfaj egyedeihez sem; az alábbiakban a velük kapcsolatos történeti adalékokat és egyéb, a Játékos Karakterek megalkotásához nélkülözhetetlen információkat gyűjtöttük egybe.

GNÓM

Nagymúltú, ősi faj, melynek legbelső titkai sohasem kerültek a nagy nyilvánosság elé, s amit az embernépek tudnak vagy tudni vélnek róluk, azt jobbára ők maguk engedték kiszivárogni.

Ennek megfelelően számos tévképzet él róluk a köznép körében, bár érdemes megjegyezni, hogy akadnak Ynevnek olyan pontjai, ahol azt sem tudják, mi fán terem ez a faj. Még néhány magasegyetem fóliánsai – és magiszterei – is azt állítják, hogy náluknál visszahúzódóbb és barátságosabb fajt nem hordott hátán a föld. Ha ezek a tudósok valaha is szembekerülnének egy gnómmal, valószínűleg azonnal megváltoztatnák ebbéli véleményüket.

Való igaz ugyan, hogy ez a nép jobbára saját fajtársai között érzi magát otthon, s hogy ha csak lehet, szeret mindenkitől háborítatlanul tevékenykedni, de minden gyámoltalanságukról és gyengeségükről szóló híresztelést megcáfolnak azok, akik személyes kapcsolatba kerültek velük valaha is.

Maguk a gnómok sem tagadják, hogy szinte az idők kezdete óta jelen vannak Yneven, ám azt a véleményt, miszerint a Káosz teremtményei lennének, következetesen visszautasítják. Valóban egyidősek lehetnek az amundokkal és dzsennekkel, s néhányan közülük még arra is hajlanak, hogy az elfek vagy az aquirok is velük egykorúak. Ezt ma már sem cáfolni, sem megerősíteni nem lehet, ám az a tény, hogy egyik civilizációval sem állnak szoros kapcsolatban, mégiscsak arra vall, hogy nem kötelezték el magukat annak idején egyik fél mellett sem, ami jelenlegi ismereteink szerint akkortájt a lehetetlenséggel volt határos.

A túlélésnek is egészen más módját választották, mint más kevélyebb és hatalmasabb fajok. Nem szegültek szembe az újabb korok jövevényeivel, nem vezettek gyilkos háborúkat ellenük: inkább alkalmazkodtak hozzájuk, kerülték a kihívó viselkedést, csendben és észrevétlenül elvegyültek közöttük. Bizonyára ennek köszönhetik, hogy míg a többi ősfaj csillaga leáldozott, ők háborítatlanul sokasodtak Ynev-szerte, s hegyvidéki kolóniáik ma is virágzanak.

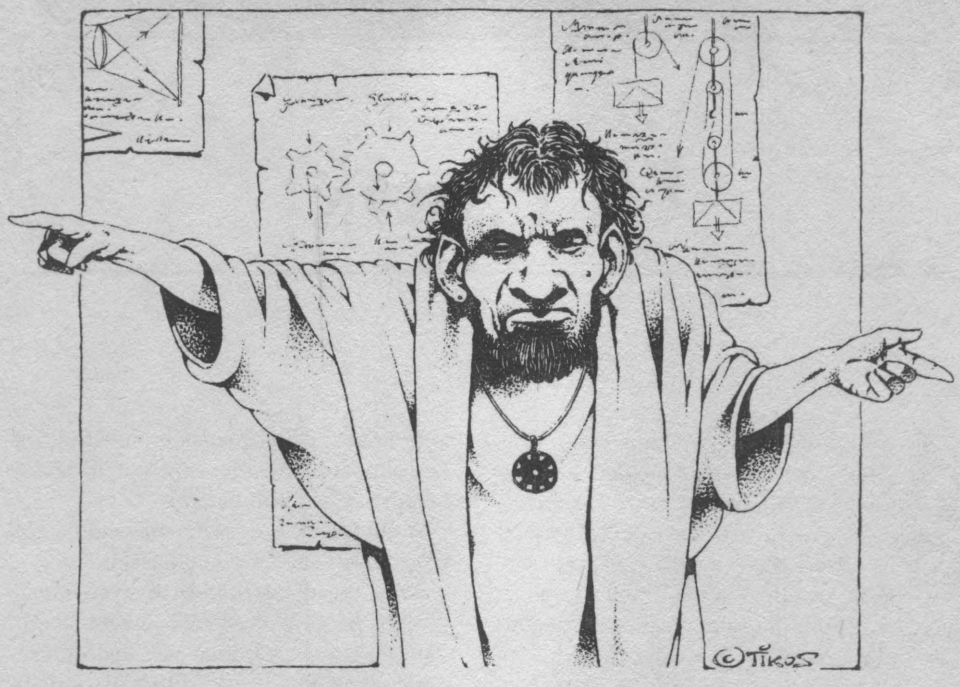
Településeik a kontinens majd minden életre alkalmas zugában megtalálhatók. A zugok esetünkben szó szerint értendők: noha a gnómok nem vonultak a föld alá, mint az aquirok vagy a törpék, városaikat, falvaikat hegyvidéki barlangrendszerekbe, vagy azok közvetlen közelébe építik.

Egyik legfontosabb tulajdonságuk az elővigyázatosság: ha hírét veszik, hogy sereg indult valamelyik fészkük ellen, s az ellenállás eleve reménytelennek látszik, készek elhagyni sok évtizedes – vagy évszázados – munkával épített otthonukat, s másutt, a felfordulástól biztonságos távolságban telepednek le újra.

Hogy mégis tartják a kapcsolatot a körülöttük élőkkel, azt mi sem jellemzi jobban, minthogy a szálláshelyüknek otthont adó kultúrkör hordozónyelvét jobban-rosszabbul mindig beszéli egy-két gnóm az adott településen. (Ez általában 1., 2. fokú *Élő nyelv* képzettséget jelent.)

Az embernépeknek mégsem sikerült sohasem megfejteniük a gnómok nyelvének rejtelmeit, s noha kötetekre rúg a nyelvtudósok által összeírt tanulmányok sora, csupán abban egyeznek meg, hogy rendkívüli bonyolultsága és hangképzése gyakorlatilag lehetetlenné teszi annak más fajok által történő elsajátítását.

Az igazi okra persze még véletlenül sem jöttek rá: ez a nyelv ugyanis a világ hajnalkorában született, és hatalomszavakat lehet megfogalmazni rajta. A gnómok ősmágiája azonban kizárólag teremtésre, gyógyításra, a halott anyag alkotó célzatú megformálására alkalmas; ezért tartják őket Ynev legjobb iparosainak és mesterembereinek. Hogy mindezt nem csak boszorkányos ügyességű ujjaiknak és csavaros észjárásukak köszönhetik, hanem ősi hatalomszavaiknak is, az természetesen hétpecsétes titok, kívülállóknak nem kötik az orrára. Ebben is megnyilvánul józan gyakorlatiasságuk: hiszen, ha kiderülne



róluk, hogy ősmágiát űznek, az utódfajok valószínűleg kiirtanák őket.

Hogy ez mégsem tökéletesen igaz minden egyes gnómra, azt a későbbiekben, a gnóm fajú játékos karakterek ismertetésénél pontosabban is látni fogjuk.

A tipikus gnóm kurta termetű – legtöbbjük alig haladja meg a másfél ynevi lábat –, arányos felépítésű, hatalmas szemű, horgas orrú, sötét hajú és testszőrzetű elfszabású lény. Ötujjú kezeik hihetetlen ügyességgel forgatnak bármilyen szerszámot. Akik nem tudnak róla, hogy hatalomszavak használatára is képesek, azt híresztelik, a gnóm mesterek látják a kőben, fában, fémben megbúvó erővonalakat. Amennyire ismerjük őket, még talán ez is igaz lehet.

Az általuk készített ötvösmunkák párjukat ritkítják Yneven, de kitűnnek különös, bonyolult mechanikájú 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 sokallanak a tapasztalt kalandozók.

Természetükre nézve kiegyensúlyozottak, eleven eszűek és egyenesek, bár a faj hagyományaiban élő tapasztalatok kissé fanyarrá tették őket. Talán ennek köszönhető, hogy a gnómok egyetlen ma Yneven ismert istent sem tüntetnek ki nemhogy imádatukkal, de még tisztelettükkel sem. Számukra az ő mindenhatóik eltűntek, elsorvadtak, meglehet éppen amiatt, hogy annakidején elfordultak tőlük. Egyetlen istent imádnak: saját munkájukat és annak gyümölcsét. A más népek felsőbbrendű lényeinek létét ugyan tudomásul veszik, de magukra nézvést nem veszik kötelezőnek azok bármifajta egyéb elismerését.

Talán innen adódhat, hogy kissé cinikusak és kiábrándultak. Nehezen kötnek barátságot fajtársaikon kívül bárkivel is. Legalábbis komoly bizonyítékokkal kell annak szolgálnia, aki közelebb akar kerülni zárkózott szívükhöz.

Manapság az Ynev hegyvölgyeit bejáró kalandozók két fajtájukkal találkozhatnak. Akiknek megadatott ez a lehetőség, állítják, hogy szinte tökéletes ellentétet tapasztaltak a két rassz között, mintha nem is egyazon felsőbbrendű lény akaratából születtek volna a világra. Nos, a dolog magyarázatát természetesen a gnómok történelmében kell keresnünk.

Pontos ismereteink ugyan nincsenek, ám az egyértelműen megállapítható, hogy a gnóm közösségekben az utóbbi ezredévekben egyre több olyan poronty látta meg a napvilágot, amelyik képtelenné vált a testében megkötött *od* szándékos felhasználására. Akadtak közösségek, ahol ezt inkább üdvözítőnek találták, semmint átoknak és nem nagyon törődtek a dologgal. Ez később ellenükre fordult, s ezek a kolóniák az idők során végképp elvesztették a lehetőséget arra, hogy szavaik erejével erősítsék meg, alakítsák át a környezetüket. Hatalmuk elsápadt, elszivárgott, s hamarosan nyoma sem maradt, csakúgy mint a közösségeknek.

Mások hibájából okulva, a többi gnóm település idővel ezeket a „korcsokat" eltávolította a közeléből, s később ezek a diaszpórák váltak a hasonlóan „tehetségtelen" újszülöttek elsődleges befogadóhelyeivé. Meglepő az a hasonlatosság, ahogy a manapság hatalommal bíró gnómok és Sirenar elfjei eljárnak, habár azt mindenképp el kell ismerni, hogy a hegyvidéki mester-faj sokkal kíméletesebben viseltetik az ily módon testéből kiszakítottakkal, mint azt az elfek teszik.

Ezek a gnómok azok, akikkel a játékban JK-ként is találkozhatunk. Nem alakítottak önálló államokat, de kívülállásukat azóta is igyekeznek megőrizni, s az elsorvadt kolóniákkal együtt vagy külön megkísérelték megtalálni a túlélés módozatait is.

Ennek több módjára esküsznek, s a játékosoknak is célszerű az alább felsoroltak közül választania.

Maaghiták

Az egyik első „renegát" gnómról, Teeriss Maagh su Suaaghról elhíresült eszmei irányzat, amely minden kapcsolatot megszakított az eredeti gnóm kolóniákkal. Ez ugyan csak abban az esetben helytálló, ha eltekintünk azoktól a kisebb hadjáratoktól, melynek során megkísérelnek időről-időre asszonyokat rabolni a „tisztavérű" gnóm telepekről, ahol még vasmarokkal uralkodnak a faj tisztaságán. A maaghiták ily módon látják biztosítva fennmardásukat, s teszik ezt még akkor is, ha ezzel gyakran az egész gnóm társadalom ellenszenvét kivívják, s azt kockáztatják, hogy hovatartozásuk kiderülése esetén fajtársaik ellenük fordulnak.

Ennek megfelelően gyakorta magányosak, s csak elvétve fordul elő, hogy nagyobb közösségekbe szerveződnek. Ilyen településeik találhatók azonban a Sheralban, a Kereskedő Hercegségek területén, Ediomadban, az Onporok között és Gianagban.

Nem keresik más fajúak társaságát, még akkor sem, ha azok nem akarják nyilvánvalóan megakadályozni legfőbb célkitűzésüket: hogy valamimód megszerezzék azt a tudást, mely ismét a régi hatalmukhoz juttatná őket. A maaghiták között számosan akadnak, akik úgy vélik, ennek a legmegfelelőbb módja, ha más ősnépek között kutatnak ezután.

Vándorlók

Hasonló elveket vallanak ugyan a felemelkedésről azok a gnómok is, akiket a fenti néven gyűjtenek csokorba a hozzáértők, ám ők egészen más hozzáállást tanúsítanak az eredeti közösségekkel szemben, mint teszik azt a maaghiták.

Nem viseltetnek velük ennyire ellenszenvesen, sőt gyakran fel is keresik őket, hogy megosszák velük a külvilágban szerzett tapasztalataikat. Így remélik ismét felvirágoztatni régóta pusztuló kultúrájukat és tudásukat. Úgy vélik, a külvilágban szerzett információk, tapasztalatok hozzásegítetik az otthonmaradottakat, hogy megfejtsék a fajukat sújtó átok mibenlétét, s idővel megszabadulhassanak tőle.

Legnagyobb településeik a „tisztavérű" gnóm közösségek szomszédságaiban, tehát A Doardon hegységben, a Yian-Yiel keleti vonulatain, a Larmaron-, és a Salumion-hegységekben találhatók.

Elveszettek

Ezen a néven ismertek azok a gnóm szakadárok – és ők vannak a legtöbben –, akik mindenféle kapcsolatot megszakítottak eredeti közösségeikkel, és magányosan, saját kezük ügyességében bízva próbálnak meg alkalmazkodni a világ kihívásaihoz.

Velük találkozhat a leggyakrabban a kalandozó, ők települnek le az emberi civilizációkban, ők építik azokat a szerkezeteket, melyeket azután jó pénzért az embernépek gondjaira bíznak. Gyakorta megbecsült iparosok, céhmesterek, ostrommérnökök. Az is előfordulhat, hogy nem maguk alapítanak műhelyeket, hanem szerződéssel szegődnek egy-egy nemesúr, város vagy klán szolgálatába, s busás haszon fejében adják át nekik tapasztalataikat.

Egyértelműen körülírható gyülekezési helyeik nincsenek, gyakorlatilag mindenütt rájuk bukkanhatunk Yllinortól egészen a Riegoy-államokig.

JÁTÉKTECHNIKAI MEGJEGYZÉSEK

Több gnóm, ha mégis kalandozásra adja a fejét, ritkán kerül együtt az ilyen céllal szerveződő csapatokba. Nem mintha ellenükre lenne fajtársaik jelenléte, egészen egyszerűen nagyon kevesen választják a boldogulásnak ezt a fajtáját. Éppen ezért csakis a legritkább esetekben fordulhat elő, hogy kettőnél több gnómot egy csapatba sodorjon a véletlen. Mindez persze nem vonatkozik az eleve együtt kalandozókra. Elképzelhető, hogy öten-hatan is összeállnak közös célok megvalósítására, legyen az egy asszonyszerző maaghita közösség vagy egy ostromgépekkel kóborló zsoldoskompánia.

Bizonyos karakterkasztok nem játszhatók gnómokkal. Ennek megfelelően az ezen fajba tartozók között csakis a következők léphetnek színre: Harcos (lévén nem igazán harcias beállítottságúak ez azért meglehetősen ritka), Gladiátor (ha lehet, még ritkább), Tolvaj, Boszorkánymester (csak maaghita).

Ajánljuk, hogy az új karakteralkotási módszer segítségével, magunk válogassuk össze a képzettségeiket, hiszen bizonyos jártasságokat (de a hozzájuk kapcsolódó képzettség-követelményeket nem) – éppen fajukból fakadóan – könnyebben (a Kp-követelmény 75%-ért – lefelé kerekítve) – kaphatnak meg. Ezek a következők:

Fegyverismeret, Ostromgép kezelése, Tűzfegyver, Földharc, Iparűzés, Értékbecslés, Bányászat, Értékhamisítás, Rejtekhelykutatás, Csapdakeresés, Csapdaleszerelés, Zárnyitás, Csomózás, Csapdaállítás, Ásványtan, Számtan, Mértan, Mechanika, Alkímia.

Ugyanakkor – mivel saját civilizációjuktól távol élnek, mindazon képzettségek, melyekhez valamelyik kultúrkör ismerete szükséges (hiszen minden esetben más faj – jelen esetben az ember – kapcsolható) 75%-kal több Kp-ba kerülnek (lefelé kerekítve), azon kívül, hogy a Elsődleges, Másodlagos illetve Tiltott képzettségekért szükséges szorzókat kifizetik érte. Ezek alól csak a fentebb már említettek jelentenek kivételt. Természetesen ez a hozzájuk kapcsolódó képzettség-követelményekre – ha azok nem kultúrkör-függők – nem vonatkozik.

A számkivetettek számára elveszett hatalom a tisztavérű – tehát NJK – gnómok számára további előnyökkel is jár. Valamennyiüket *Mentálfonál* köti össze, s rendelkeznek az *Érzékelés* és az *Emlékolvasás* képességével (25-70E-ig). Mindezeket a közéjük vetődők szándékainak és indítékainak kifürkészésére használják, míg az ellenük irányuló Mentál-operációk 80%-ban eredménytelenek maradnak.

Az intelligensebbek képesek elsajátítani a mágia és a Pszi-használat hetedkori módszereit, támadó varzslatokat és/vagy diszciplínákat azonban csak végszükség esetén alkalmaznak. Ugyanez áll a fegyverhasználatra is. Ha rákényszerülnek, rövidkardokkal, egykezes csatabárdokkal és (olykor ismétlő rendszerű) nyílpuskákkal küzdenek; bátrak és szívósak; sosem ellenfeleik megsemmisítésére, pusztán saját életük, életterük megvédelmezésére törekszenek.

A maaghitákat és egyes ostrommérnököket, tolvajokat leszámítva nem keresik a veszedelmet, jobban szeretnek békében élni a környezetükkel. Nem mintha különösebben gyávák lennének, egyszerűen saját jól felfogott érde-

kükben inkább meghátrálnak a fizikai fenyegetések elől. A legelszántabbak azonban nem riadnak vissza a tűzfegyverek használatától, harci mechanikák tervezésétől és építésétől, a lőporgyártástól. Fontos tudni azonban, hogy ehhez komoly, jól felszerelt műhely – ún. lőpormalom – szükségeltetik, s szinte kizárható, hogy ezek tulajdonosai ezt a jól jövedelmező, biztos megélhetést kalandozásra cserélnék. Az Yneven fellelhető lőpormalmok száma – a niareieket is ideszámítva – bizonyára húsz alatt van.

A gnómok – a törpékhez hasonlóan – egy életre választják párjukat. Hosszú ideig (200+2K10) évig élnek, de egy családban ritkán akad kettőnél több gyermek.

Különleges képességek

- Minden gnóm rendelkezik infra-, és ultralátással, mely vaksötétben is 30 lépésnyi látótávolságot biztosít számukra.
- A testükben tárolt *od*, viszonylagos védelmet jelent számukra az aquirok hatalomszavaival szemben. (Ne feledjük, csak tudatos irányítására képtelenek, szervezetük „önkéntelenül" is elhárítja az ellenük kimondott bűvigéket, a *Summarium* 200. oldalán leírtaknak megfelelően. Meg kell azonban jegyeznünk, hogy ez a fajta védelem *kizárólag* az ellenük kimondott hatalomszavak ellen nyújt automatikus védelmet az adott gnóm Od-pontjainak megfelelő határig. Hagyományos varázslatok ellen, varázstárgyak tönkretételére *nem tudják* felhasználni.)
- Hogy az adott gnóm mennyi Op-vel rendelkezik, azt elsősorban az eredeti közösségtől való elkerülésének ideje határozza meg. Ez alapban 9 Op-t jelent, minden egyes új generáció – tehát a már külvilágban született nemzedékek – 1-1 Op elvesztését jelentik. A tizedik generációba tartozók tehát – és ilyenek is szép számmal akadnak – már nem élhetnek ezzel a lehetőséggel. Ennek eldöntését egy K10-zel végrehajtott dobás hivatott szimbolizálni. A kapott érték jelöli az adott gnóm Op-inek számát.
- Egy Od-pont tizenkét óra után termelődik újjá. Ha Op-ik elfogynak, szervezetük – hogy a támadásokat hárítani tudja – önkéntelenül is tovább védekezik, ám ekkor már az Ép-ik fognak csökkenni. Minden egyes ellenük kimondott Op-nyi hatalomszó két Ép-t von el, s ez könnyen a gnóm halálát is okozhatja. Az ily módon elvesztett Ép-k csak dupla annyi ideig tartó gyógyulással térnek vissza, akkor is, ha a folyamatot mágiával vagy különféle képzettségekkel meggyorsítják.
- Op-ik gyakran okozzák sebezhetőségüket és gyámoltalanságukat is. Jóllehet elviekben mágia használatára is képesek, ám a testükben tárolt *od eleve megzavarja* az életre hívott varázslataikat. Ennek az esélye minden egyes varázslatuk esetén 25%. Éppen ez az oka, hogy magára valamit is adó varázshasználó-iskola a – későbbi kellemetlenségek megakadályozása végett – nem enged soraiba gnómot. Ezeknek a megátalkodott lelkeknek magányos mestereknél célszerű tanulni.

GOBLIN

A goblinok – akár az orkok – a pyarroni istencsaládból kitaszított végzetistennő, Orwella teremtményei, és mint ilyenek, voltaképp a káoszlények közé sorolhatók. Az emberfaj gondolkodói és tudósai felbukkanásuk, az Ötödkor alkonya óta jobbára így is minősítik őket, fontos azonban leszögeznünk, hogy a goblinok (minden velük kapcsolatos előítélet és téveszme dacára) küzdelemre termett lények, akiket alkotójuk a kontinens északi felét hajdan uraló kyrek méltó ellenfeleinek szánt, és ennek megfelelő adottságokkal – köztük önálló értelemmel – ruházott fel.

Az Elátkozott Vidék röghegyeinek mélyén fogant kreatúrák közül ilyesmivel csak az orkok rendelkeznek, robosztusabb felépítésük miatt azonban a goblinoknál csekélyebb mértékben kényszerültek szellemi képességeik fejlesztésére: évezredes múltjuk ellenére megmaradtak ösztönlényeknek, a goblinok esetében azonban már határozott – bár tág határok közt ingadozó – intelligenciáról beszélhetünk.

A fentiekből már kiviláglott, hogy a goblinok Észak-Yneven, közelebbről az ötödkori Kyria Elátkozott Vidékké gyalázott Rualan tartományában léptek a történelem színpadára. Már a töredékes kyr források is szívós, gyors és apró – alig egy (ynevi) láb magas –, termetükhöz képest meglepő erejű harcosokként emlékeznek meg róluk. Az első eleven goblinok a birodalmi légiók foglyaiként jutottak a külvilágba – innét feltételezhetően szökevényekként találtak utat a Sheralon túlra, és – nem mindennapi szaporaságuknak hála – csakhamar létrehozták első, immár függetlennek nevezhető kolóniáikat.

E kolóniák a Hatodkor folyamán elvéreztek vagy kemény harcokban vívták ki a megmaradás jogát, Dél-Ynev goblin populációja azonban sosem alkotott – és a Hetedkorban sem alkot – egységes államot: törzsei és kisebb csoportjai az elfszabásúak hatalmasabb civilizációinak árnyékában, vagy épp Krán fekete határa mögött, csatlós- és rabszolgasorban küzdenek a túlélésért.

Az Észak-Yneven maradt goblinok az orkokkal és egyéb megmaradt káoszlényekkel osztoznak Gro-Ugon sztyeppéin és röghegyein, melyek barlangjaiba – legendáik szerint legalábbis – a Farkas-szellem gyermekeit is megelőzve, igazi honfoglalóként települtek be. A nagyobb számú ork törzsek mellett a Hetedkor folyamán másodhegedűsi szerepbe kényszerültek, hagyományaik azonban minden kényszer és megaláztatás dacára elevenek maradtak – ezt mi sem bizonyítja fényesebben, mint a tény, hogy a nagyvilágba változatlanul idegen közvetítéssel – hadifogolyként vagy rabszolgaként – kerülnek.

Ha nem kényszerülnek beilleszkedni az elfszabásúak egyéb civilizációiba, nemigen mutatkoznak fényes nappal. „Vad" törzseik nap közben leginkább barlangok, bányák vagy romos épületek mélyén húzzák meg magukat. Portyázni is éjjel járnak, amikor kisebb falvakat, utazókat fosztanak ki.

A harchoz egyszerűbb fegyvereket használnak, baltát vagy buzogányt, ritkábban kardot. Ezek nagy része hadizsákmányként kerül hozzájuk, bár ők maguk is konyítanak valamit a fegyverkészítéshez. Nem jó céllövők: goblin íjászokról egyetlen valamirevaló legenda sem tesz említést.

Alapvetően elfszabású lények, ám az embereknél – mint láttuk – jóval alacsonyabbak. Bőrük árnyalata az avarszínűtől a narancsvörösig terjed, szemük szintén a sárga valamely árnyalata. Karjuk testükhöz viszonyítva aránytalanul hosszú, egészen térdig ér. Szemük jókora, szájuk széles, füleik kicsik, nem ritkán hegyesek és elállóak.

Alapvetően társas lények, könnyen barátkoznak, s ha fajtársaikkal nem érintkezhetnek, szívfájdalom nélkül beérik másokal is. Bőbeszédű, fürge észjárású teremtmények, akik átlagosnál gyorsabb életmódjukkal gyakorta hajszolják az őrület peremére mindazokat, akik jó előre nem készülnek fel erre.

Mindazok, akik nem ismerik őket kellőképpen, hajlamosak gyávasággal, meggondolatlansággal, hovatovább hebehurgyasággal vádolni őket, ám ez nem igaz. Szokatlannak tűnő megoldásaik mélyén mindig feltűnik valamely átgondolt – vagy átgondoltnak hitt – ötlet, s hétköznapinak nem nevezhető fegyveres harcmodorukat is inkább a kényszer, s törékenyebb fizikumuk hívta életre, semmint az alattomos ártó szándék.

Mindazonáltal saját környezetükben igyekeznek távol tartani magukat mindattól, amit más népek a saját civilizációjuknak neveznek, s ha a goblinok időnként hasznot is akarnak húzni ebből, akkor azt elsősorban rablóportyák formájában vélik megvalósíthatónak.

Igazi túlélők. Bármely környezetben hamar feltalálják magukat, s a hirtelen környezetváltozás sem jelent számukra különösebb megerőltetést.

Hitvilágukat tekintve – bármit is állítsanak erről a hozzá nem értők – meglehetősen sarkos elképzeléseik vannak. Teremtőjüket, Orwellát – az orkokhoz hasonlóan – gyűlölik, bár időről-időre híradás érkezik olyan törzseikről, amelyek a Kárhozat Asszonyához intézik imádságaikat. Sokkal nagyobb a száma azonban azon goblinoknak, akik Meneglét imádják. Őt egyes hittudorok nem szívesen sorolják az istenek közé, ám hiba lenne hatalmát ily messzemenően alábecsülni. Nevezzük azonban akár bálványnak, akár istennek, kétségtelen, hogy nem csekély hatalmat biztosít híveinek, elsősorban azoknak a Boszorkánymestereknek, akik a goblin nép spirituális életét gondozzák értő kézzel.

A goblin fajú karakter a legvalószínűbben Gro-Ugonban, netán egy toroni rabszolgapiacon, boszorkánymesteri laboratóriumban, a Délvidék egy ritkán lakott zugában vagy egy vándorló állatsereglet sztárjaként kezdi pályafutását. A toroni flotta kisegítő járművein szolgálva a Quiron-tenger túlpartjára, háború idején, az ugoni sereg oldalvizében Észak, utóbb egész Ynev bármely pontjára eljuthat... mint tette azt Graum Hedgrok, a Hetedkor stílusáról és baráti köréről elhíresült goblin kalandozója.

Persze egyik esetben sem a hagyományos kasztokra kell, gondolnunk, hiszen maguk a goblinok teszik egészen mássá őket. Jelen terjedelem nem elegendő bővebb kifejtésükre, ám néhány támpont azért mindenképpen adható. A goblin Harcosok nem elsősorban a szemtől-szemben való küzdelem mesterei. Sokkal inkább jellemző rájuk a kiszámíthatatlan és gyors mozgás, a piszkos trükkök és cselek alkalmazása. Gladiátoraik is inkább a különféle állatokkal szemben állják meg a helyüket, de kitűnő szórakozásra számíthat az aréna akkor is, ha azonos súlycsoportba tartozó ellenféllel kell felvenniük a harcot. A goblinok Fejvadászaira sokkal inkább illenék az orgyilkos kifejezés, viszont az ebbe a fajba tartozó Tolvajok a kaszt díszpéldányai. Sokoldalúan sunyik és ravaszok, mesterei a vér nélkül való megoldásoknak. Boszorkánymestereik is jobbára szélhámosok, mindamellett mágiájukat véresen komolyan veszik.

Meleg szívvel ajánljuk egyébként, hogy az új karakteralkotási módszer segítségével, magunk válogassuk össze a képzettségeiket így teremtve egészen új specializációkat, hiszen bizonyos jártasságokat (de a hozzájuk kapcsolódó képzettség-követelményeket nem) – éppen fajukból fakadóan – könnyebben (a Kp-követelmény 75%-ért – lefelé kerekítve) – kaphatnak meg. Ezek a következők:

Öklözés, Fegyverdobás, Földharc, Dorbézolás, Értékbecslés, Álcázás, Lopózás, Rejtőzés, Jelbeszéd, Szájról olvasás, Hangutánzás, Hasbeszéd, Hazárdjáték, Hamisjáték, Értékhamisítás, Kocsmai verekedés, Orvtámadás, Lesvetés, Piszkos csel, Rejtekhelykutatás, Csapdakeresés, Csapdaleszerelés, Zárnyitás, Futás, Csapdaállítás, Csomózás, Mászás.

Ugyanakkor – mivel saját civilizációjuktól távol élnek, mindazon képzettségek, melyekhez valamelyik kultúrkör ismerete szükséges (hiszen minden esetben más faj – jelen esetben az ember – kapcsolható) 75%-kal több Kp-ba kerülnek (lefelé kerekítve), azon kívül, hogy a Elsődleges, Másodlagos illetve Tiltott képzettségekért szükséges szorzókat kifizetik érte. Ezek alól csak a fentebb már említettek jelentenek kivételt. Természetesen ez a hozzájuk kapcsolódó képzettség-követelményekre – ha azok nem kultúrkör-függők – nem vonatkozik.

A goblinokra nem jellemző a rendkívüli mentális erő, éppen ezért a *Pszi* képzettségek számukra minden esetben másodlagosnak számítanak.



Játéktechnikai megjegyzések

A goblinok vérmérsékletükből és gondolkodásmódjukból fakadóan eleve kizárják magukat néhány karakterkasztból. Ennek megfelelően az ezen fajba tartozók közül csak az alábbiak léphetnek színre egy játékban: Harcos, Gladiátor, Fejvadász, Tolvaj, Boszorkánymester.

Különleges képességek

- Minden goblin rendelkezik infralátással, mely vaksötétben is 30 lépésnyi látótávolságot biztosít számukra.
- Hallásuk élessége kétszerese a közönséges földi halandókénak.
- Szaglásuk egészen kiváló, még az orkokét is felülmúlja, így kitűnően tudnak tájékozódni is ez alapján. Mindez számokban kifejezve:
- 3 óránál frissebb nyomot 100% eséllyel képesek követni.
- 6 óránál régebbi nyomot 80% eséllyel követnek.
- 9 óránál régebbi nyomot 50%-ban követnek.
- 15 óránál frissebbet 35% eséllyel követnek.
- 30 óránál nem régebbit pedig 25% eséllyel.
- Az ennél régebbi nyomokat 10%-ban képesek követni.
- A fenti esélyekre óránként kell dobni, s amennyiben a százaléknál kisebb a dobás eredménye, a goblin képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, ám -10-es módosítóval újra és újra próbálkozhat egészen addig, amíg ismét meg nem találja, vagy esélye nullára nem csökken. (A zavaróan „sokszagú" környezetek – városok, forgalmas utak, stb. – természetesen csökkentik az értékeket. A negatív módosítókról ilyenkor mindig a KM dönt.)
- Harcban képesek arra, hogy lemondjanak a támadás jogáról, s ekkor a TÉ-jük egy részét a VÉ-hez rendelhetik. Ez az érték TSZ/5. Ha az ellenfelüknek nem sikerül a módosított VÉ-t eltalálni, az annyit tesz, hogy a goblinnak sikerült elfutni, elpördülni, átszaladni a lábai között, stb. Ilyenkor természetesen az adott körben már nem támadhatnak többet. Minden harci kör megkezdése előtt a goblinnak be kell jelentenie, ha ehhez a fortélyhoz folyamodik. Végrehajtására akkor nyílik lehetősége, ha elnyeri a kezdeményezést. Ha ez nem sikerül, ők akkor is megkezdik a cselt, ám a pluszként felhasználható TÉ-értékek nem adhatók hozzá a VÉ-hez. Ez a képességük nem alkalmazható akkor, ha őket meglepetésszerű támadás éri.
- Mivel legtöbbjüket a másfajúak nem tekintik komoly ellenfélnek, gyakorta előfordul, hogy meglephetik ellenlábasaikat egy gyors támadással. Mindehhez csupán sikeres Gyorsaság-próbát kell tenniük. Ha ellenfelük elvéti akár az Érzékelés, akár a Gyorsaság-próbáját, a goblin támadása *meglepetésnek* minősül majd. Nem alkalmazható a képesség olyanokkal szemben, akikkel akár ő, akár valamilyen fajtársa egyszer már sikerrel próbálkozott, továbbá olyan szituációkban, amikor az ellenfél eleve számít a támadásra.

Mind a gnómok, mind a goblinok az emberitől eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek. Ez azt jelenti, hogy a kidobott értékeket – hiszen azok alapvetően az embernépekre vonatkoznak –, miként kell módosítani. (Csakis a kockadobás útján generált karakterekre vonatkozik, a pontelosztásos rendszerben készült karakterek esetében csakis a fajok maximális Képesség-értékét kell figyelembe venni.) Hogy ez a M.A.G.U.S. rendszerében mi módon érvényesül, arról tájékoztat az alábbi táblázat:

Gnóm:

Erő -1
Ügyesség +2
Egészség +1
Szépség -3
Érzékelés +2

Goblin:

Erő -2
Gyorsaság +2
Szépség -3
Érzékelés +2

A nem ember karakterek kidobása hasonlóképpen történik, mint az ember fajúak esetében. Először a kaszt kiválasztását kell megejteni, majd a képességek meghatározása következik. A fenti értékeket utána kell hozzáadni vagy levonni.

A két faj maximálisan elérhető legmagasabb Képesség-értékeiről az alábbi táblázat tájékoztat:

Képességek	Gnóm	Goblin
Erő	17	16
Állóképesség	18	18
Gyorsaság	18	22(20)
Ügyesség	22(20)	21(19)
Egészség	21(19)	17
Szépség	15	13
Intelligencia	17	17
Akaraterő	17	17
Asztrál	16	16
Érzékelés	22(20)	21(19)

A zárójelbe írt szám azt mutatja, hogy különleges felkészítés nélkül mi a felső határa az adott képzettségnek.



Új Kasztok

Az *Új Tekercsek* két olyan játszható kasztot is bemutat, amely eleddig kevés szerepet kapott Ynev széles ege alatt. Valamimód mindkettő rendhagyó, ugyanakkor élvezetes szerepjátékra is alkalmat adnak. Mivel mindegyikük egyfajta kiskaput jelent a már ismert kasztok között, talán arra is példaként szolgálnak, miként lehet – részint az új képzettségrendszer segítségével – egészen új megoldásokat találni az árnyaltabb karakterek kialakítására. Már eddig is napvilágot láttak új kasztnak is beillő specializációk, a *Pszi-mester* és az *Illuzionista* most először kap lehetőséget a komoly megmérettetésre. Általuk Ynev olyan részeire is betekintést nyerhetünk, mit eddig jótékony homály borított.

Pszi-mester

Egy viszonylag újabb keletű, kevéssé elterjedt kaszt a Pszi-mester. Története mindössze két évszázados: a kizárólagosan Pszi alkalmazásokat oktató, különleges felkészítést biztosító iskolát a P.sz. 3432-ben hozták létre Pyarronban. Alapítását maga a legfelsőbb Papi Szék rendelte el és bízta Artemius Horna del Akkára, a pyarroni Titkos Testőrség vezetőjére.

Valójában már az iskola ötlete is Horna del Akkától származott, aki fél évszázadon keresztül küzdött azért, hogy az irányítása alatt szolgáló testőrség tagjai számára a lehető legjobb kiképzést biztosíthassa.

Köztudomású, hogy a pyarroni diplomácia igen aktív – különleges megbízottai, küldöttei majd mindenütt megtalálhatóak és gyakorta roppant kényes ügyekben is képviselniük, érvényesíteniük kell az Államszövetség érdekeit. Feladatuk még abban az esetben sem mindig veszélytelen, ha szolgálatteljesítésük helyén hivatalosan tiszteletben tartják a követi sérthetetlenség elvét, ráadásul számtalanszor megtörténik, hogy civilizálatlan, félvad népcsoportokkal, vagy a világra fittyet hányó kényurakkal kerülnek szembe, akiknél még szokásban van a „rossz hír hozójának karóba húzása". A különböző rendű és rangú követek éppen ezért – ha tehetik – népes kísérettel járnak, melybe természetesen beletartoznak a személyes biztonságukat szavatoló testőrök is. Ezek a fegyverforgatók általában valamelyik fejvadászklánnál nevelkednek, Pyarron legjobb harci kiképzése mellett elsajátítják a pusztakezes harc fortélyait is, – majd a feltétlen hűséget biztosító mágikus kondicionálás után állnak szolgálatba.

A pyarroni Titkos Testőrség tagjai az Államszövetség legmagasabb rangú, legjobban képzett – éppen ezért leginkább féltett és megbecsült – diplomatáit hivatottak védeni úgy, hogy erről a védelemről a külvilág lehetőleg ne szerezzen tudomást. Ezek a különlegesen felkészített testőrök az álcázás nagymesterei: a követi kíséretben írnokként, titkárként, inasként, olykor szeretőként szerepelnek, valódi feladatukat gyakran védencük is csak a veszély pillanatában ismeri fel, amikor a legnagyobb kavarodás közepette észreveszi, hogy addig tunyának tűnő inasa lenyűgöző pusztakezes harcosnak bizonyul, vagy, hogy butácska szeretője olyan mágikus praktikákat használ, amelyek ismerete még egy lar-dori magiszternek is becsületére válna. Elvégre ha az ellenség nem ismeri a testőr személyét, nem is tud készülni fellépésére, nem áll módjában tervet kovácsolni kiiktatására. Számtalanszor bevált ez a stratégia, a Titkos Testőrség óriási elismerést vívott ki, s a Fehér Páholy tanácsülésein a szervezet első emberének szava egyre nagyobb súllyal esett latba.

Így történt, hogy a – jelentős hatalommal járó – rendfőnöki rang egyre kívánatosabbá vált, s megszerzése intrikák, politikai alkuk tárgya lett. A szigorúan rátermettség, hozzáértés alapján választott vezetőket a P.Sz. 3360-as évektől kezdve ügyesen helyezkedő tanácsurak váltották fel, akik a Testőrség irányításában nem a feladatot, hanem az érvényesülés lehetőségét látták. A kialakult helyzet természetesen megbosszulta magát: a kiképzés színvonala egyre csökkent, és a szervezet nemcsak a változó diplomáciai szokásokban rejlő kihívásoknak, hanem eredeti célkitűzéseinek sem tudott megfelelni.

A P.Sz. XXXIV. század végére a Titkos Testőrséget kudarcok sorozata érte – a mentál- és asztrálmágia rohamos térhódítása, a szabad klánok (olyan fejvadászklánok, akik egyetlen birodalomnak sem kötelezték el magukat, hanem megfelelő fizettség ellenében bárki szolgálatába álltak) megjelenése mellett, a testőrök gyenge felkészültsége okozta valahányat. Miután P.Sz. 3394 és 3395 között, egyetlen év leforgása alatt az Államszövetség nyolc nagykövetét gyilkolták meg küldetésük során, ötöt pedig váltságdíjért raboltak el, az állapotok tarthatatlanná váltak. A rajta esett sérelmeket Pyarron természetesen kegyetlenül megtorolta, azonban a diplomáciai lehetőségei egyre szűkültek: az állandóan szinte kisebb hadsereggel járó követek félelmet keltettek

olyankor is, amikor a bizalom lett volna a kívánatos. Az egykor híresen stílusos és magabiztos, a legkritikusabb helyzeteket is könnyed eleganciával, bámulatos hidegvérrel megoldó pyarroni tárgyalási stílus a múltba veszett – ezért a követek is mind ritkábban tudtak csak célt érni, s az Államszövetség tucatnyi városállamban, hercegségben veszítette el befolyását.

A folyvást súlyosbodó helyzet miatt a Papi Szék a diplomáciai testület átszervezése mellett döntött, és a nagykövetek többségének lecserélésén túl – megalakulása óta először – a Titkos Testőrség rendfőnökét is leváltották.

Az új rendfőnök Artemius Horna del Akka lett, egy középnemesi család leszármazottja, aki viszonylag fiatal kora ellenére már bizonyította rátermettségét: stratégiai tanácsadóként és a városi gerillaharc szakértőjeként a pyarroni titkosszolgálatnak dolgozott, és nevéhez fűződött a Fű útja ellen intézett több sikeres támadás megtervezése is.

Horna del Akka a rábízott feladatban – az óriási megtiszteltetésen kívül – élete nagy kihívását látta meg. Szervezőzsenije már ekkor kitűnt: hónapok alatt felmérte a kialakult helyzetet, meglátta a bajok fő forrását, és a kinevezését követő év végére gyökeresen átalakította a Titkos Testőrséget. A nagy múltú szervezet lassan kezdett újra felnőni feladatához, del Akka azonban nem elégedett meg ennyivel.

Legnagyobb problémájának azt tekintette, hogy azokban a különösen kényes helyzetekben, amikor a követ legfeljebb másodmagával, fegyvertelenül kénytelen tárgyalóasztalhoz ülni, ki van szolgáltatva a vendéglátójának, mert egyetlen testőr nem lehet képzett a mágiahasználatban és a pusztakezes harcban egyformán kielégítő mértékben. Márpedig gyakran még ez az ideális állapot is elégtelennek bizonyulhat: jó néhányszor előfordul, hogy a tárgyalás sajátosságai folytán a fogadóterem ajtajában különböző hagyományokra, törvényekre hivatkozva elveszik a fegyvereket, míg odabent óriási hatalmú védővarázslatok akadályozzák a mágikus tevékenységet, amelyek kikerülésére csak a házigazda varázslói képesek. Ilyenkor csekély segítség a követi testőr pusztakezes harcban szerzett jártassága: a túlerő és az ellenséges mágiahasználók – még ha jelentős véráldozat árán is – győzedelmeskedhetnek. Különösen veszedelmesnek ítélte del Akka a mentál- és asztrálmágiát, amely segítségével nemcsak a testőr tehető ártalmatlanná, de a követet is olyan megállapodás szentesítésre vehetik rá, ami ellenkezik az Államszövetség érdekeivel.

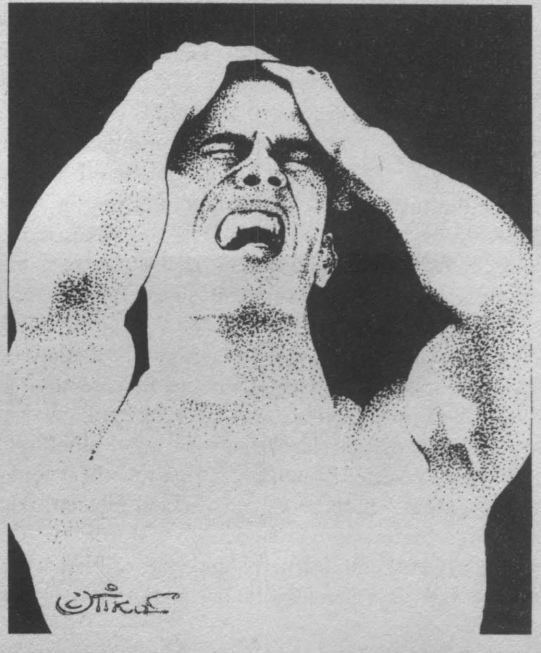
Hosszú éveket teltek el a probléma kutatásával – eleinte különböző varázstárgyak és mágikus tetoválások alkalmazásával kísérletezett –, míg végül a Pszi-energiák kiaknázásában talált a megoldásra. Elképzeléseit kezdetben fenntartásokkal fogadták megvalósíthatatlanságuk okán, Horna del Akka viszont nem tágított. Minden befolyását latba vetve kijárta a Papi Széknél, hogy a Fehér Páholy legnagyobb mesterei foglalkozzanak a kérdéssel, s miután meggyőzte a feladat fontosságáról Arcus Siopát, a Pszi tudományának Ynev szerte legelismertebb lángelméjét, már nyert ügye volt. Így is közel húsz évbe telt, mire del Akka számára elfogadható – nem csupán elméleti, hanem oktatható gyakorlati – megoldások születtek. A végeredmény azonban fényesen igazolta a rendfőnök igazát: az új Pszi alkalmazások minden várakozást túlszárnyaltak, és olyan fegyvert adtak a Titkos Testőrség kezébe, amiről mindezidáig álmodni sem mertek.

Igaz, az új tanok elsajátításai minden elképzelést felülmúlóan nehéznek bizonyultak, ráadásul olyan adottságokat igényeltek, amilyennel jó, ha minden tízezer emberből egy rendelkezik, de Artemius Horna del Akkát ezek a körülmények egy cseppet sem zavarták. Az Államszövetség hatalmas, sokan lakják, van honnan válogatni a tehetséges gyermekeket. Mert valóban, nem elegendő a született tehetség, még a legjobb adottságú emberporontynak is huszonöt évébe telik, mire megtanulja a Pszi használatának új módszerét.

P.sz. 3432-ben megnyitotta első évfolyamát a Titkos Testőrség oktatóközpontjában az új iskola, hogy – ahogyan del Akka elnevezte őket – Pszi-mestereket neveljen. Az akkor kiválasztott tizennyolc gyerek – tizenegy fiú és hét lány – huszonöt hosszú, fáradságos év múlva lépett lépett szolgálatba, az akkor már nyolcvan évnél is idősebb rendfőnök legnagyobb büszkeségére.

Horna del Akka álma mindenben megvalósult: a Titkos Testőrség Pszi-mestereinek nem volt szüksége fegyverekre vagy harci tudásra, hogy hatékonyan védhessék Pyarron követeit, nem zavarták őket a manacsapdák, a hatalmas erejű védőmágiák, s ellenükben még a legnagyobb hatalmú, legképzettebb varázsló is csak csekély eséllyel próbálkozhatott mentális vagy asztrális mágia használatával. Ámbár speciális diszciplínáik java részét arra fejlesztették ki, hogy hathatós védelmet biztosíthassanak akár a hideg acél, akár a varázslatok ellenében, mindazonáltal veszedelmes ellenfeleknek bizonyulnak ha ellentámadásba lendülnek – képességeik, a végeredmény tekintetében, akármelyik fejvadászéval felveszik a versenyt.

Hála a Pszi-mesterek megjelenésének, a Titkos Testőrség hamarosan minden idők egyik legrejtélyesebbnek és leghíresebbnek tartott szervezetévé vált, tagjai köré legendákat szőttek és a pyarroni diplomaták nemcsak tekintélyüket szerezték maradéktalanul vissza, de nagyobb oltalomban érezhették magukat, mint azelőtt bármikor.



Elképesztő történetek, híresztelések kaptak szárnyra, az Államszövetség testőreiről, a mendemondák pedig megtették hatásukat: ritkaság számba megy, hogy bárkinek eszébe jusson ujjat húzni egy pyarroni követtel.

Természetesen az új tudás majd' minden hatalom érdeklődését felkeltette. Az ynevi uralkodók nagy része szinte bármit megadott volna, hogy saját Pszi-mester legyen a testőre, a különböző fejvadászklánok pedig leginkább az „ismerd meg magadat, félig már győztél – ismerd az ellenfeled, és tiéd a győzelem" alapszabály jegyében akartak a Pszi-mesterek közelébe férkőzni.

Pyarron azonban egészen a Dúlásig sikeresen megőrizte titkát. Ó-Pyarron pusztulásával a Titkos Testőrség tagjainak, tanárainak jelentős része is odaveszett, így fordulhatott elő, hogy mikor ismét felépítették a rendházat az új fővárosban, a tanítványok kiválasztásában kevesebb körültekintéssel jártak el. Bizonyosan tudjuk, hogy mind a Via Sheen-i embervadászklánnak, mind pedig a toroni Ikreknek sikerült egy-egy gyermeket bejuttatni a Pszi-mestereket képző iskola falai közé, akik miután maradéktalanul elsajátították a módszert, hazaszöktek megbízóikhoz. Ugyancsak híre kelt, hogy három képzett Pszi-mester is összekülönbözött Tamrad Viodo rendfőnökkel, aki a P.Sz. 3690-es esztendőktől vezetője a Titkos Testőrségnek, és a majdnem véres összecsapásba torkolló vitát követően elhagyták nemcsak a rend kötelékeit, de az Államszövetség területét is. Állítólag ketten Északon fogadtak tanítványokat maguk mellé, a harmadikukról pedig az a hír járja, hogy Shadonban telepedett meg.

Ez azt jelenti, hogy amennyiben a kaland a P.Sz. 3720-as évek előtt játszódik, a játékos karaktere csak és kizárólag a Titkos Testőrség tagjaként lehet Pszi-mester. Ez lehetőséget nyújt arra, hogy mint a rend tagja tevékenykedjen – ebben az esetben a KM-nek nagyon kell ügyelnie a megfelelő háttértörténetre –, bár megengedett az is, hogy renegátként a Testőrséget elhagyva kalandozzon tovább. Ekkor azonban mindenképpen figyelembe kell vennie, hogy nemcsak a pyarroni titkosszolgálat keresi életre-halálra, hanem, ha kiderül kasztja, minden fontosabb hatalom vadászni fog rá, hogy segítségével megfejthesse a Pszi-mesterek titkát.

A Pszi-mesterek képzésének alapját a már egészen fiatal korban elsajátított koncentrációs gyakorlatok jelentetik, melyek segítségével az elméjükben rejtező Pszi-energiákat sokkal hatékonyabban tudták felszabadítani és munkára fogni. Képességeik bármely más – hagyományos – Pszi-alkalmazó számára természetfelettinek tűnhetnek, de ezen nincs mit csodálkozni: míg a többi iskola bevatottjainak a Pszi használata eszköz, út valamiféle eredmény eléréséhez, addig a Pszi-mesterek számára ez jelenti az egyetlen és végső célt. Roppant büszkék tudományukra, a többi Pszi-alkalmazót csöndes, kissé lekezelő elnézéssel szemlélik, azonban – szervezeti hagyományaikból adódóan – mindig udvarias, tisztelettudó emberek (Pszi-mester csak ember fajú karakter lehet), akik hajlamosak a tekintélyelvű magatartásra. Ebből adódik, hogy ha valakit elfogadnak vezetőjükül, feljebbvalójukul, annak szavát szentírásnak tekintik, azért akár az életüket is áldozzák. Általában egyenes, becsületes, igazságszerető népség – elvtelen, vagy erkölcstelen Pszi-mester ritkább a fehér hollónál.

Nem szabad figyelmen kívül hagynunk, hogy a kaszt létrehozói különleges testőrök számára dolgozták ki az ismeretanyagot, ezért a Pszi-mesterek nem kezdeményezőek, magatartásukra inkább a passzív, ámde azonnali válasz-cselekvési készség a jellemző.

Harcérték

A Pszi-mesterek nem tanulnak hagyományos eszközökkel – azaz fegyverrel vagy pusztakézzel – harcolni, a küzdelemnek e formái számukra érdektelenek, a fizikai harccal csak olyan gyakorlatok folytán kerülnek kapcsolatba, amikor az ezzel kapcsolatos védekezésre oktatják őket. Harcértékeik – a Kezdeményező Értéküktől eltekintve – roppant alacsonyak. KÉ-alapjuk 8, TÉ-alapjuk 16, VÉ-alapjuk 71, CÉ-alapjuk pedig 0. A felsoroltak között minden Tapasztalati Szinten további 4 Harcérték módosítót oszthatnak szét, amiből 1-1-et TÉ-jük és VÉ-jük növelésére kötelesek fordítani.

Életerő és fájdalomtűrés

A kaszt tagjai számára az elme edzése a legfontosabb, saját testük karbantartására nem fordítanak nagyobb gondot, mint bármely ynevi átlagpolgár. Éppen ezért nem különösebben szívósak, és a fájdalmat sem megszokásból tűrik, hanem diszciplínáik segítségével. Így Ép-alapjuk mindösszesen 4 (ehhez Egészségük 10 feletti része járul), Fp-alapjuk pedig 3, amihez (Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti részén kívül) Tapasztalati Szintenként még K6 Fp adódik (már az 1. szinten is).

Képzettségek

Gyakorlatilag a Pszi-mesterek sajátos tudásukon kívül semmi máshoz nem értenek: a fegyveres harc elsajátítása éppoly idegen tőlük, mint a mágia bármely formájának tanulása. Már gyermekként hozzászoktatják őket, hogy minden problémát elméjük energiáinak segítségével oldjanak meg – tehát számukra ez a természetes. A tanulásuk nemcsak roppant hosszú, de igen fáradságos és célirányos is, mellette szinte semmi idejük nem marad egyéb – komoly elmélyülést igénylő – tudás megszerzésére. Ráadásul egy Pszi-mester, hogy tudati energiái ne csökkenjenek, minden nap, ha csak lehetősége van rá, tréningezi elméjét különböző speciális gyakorlatokkal (akár egy Harcművész, aki formagyakorlatokat végez), s ez éppen eléggé megterheli ahhoz, hogy ne akarjon valamely nehezebben elsajátítható ismeret megszerzésével bajlódni.

Ezzel magyarázhatók alacsony Kp értékei: Kp alapja 4, amihez Tapasztalati Szintenként (már 1. az szinten is) további 4 Kp járul. Minden Tapasztalati Szinten Tp-jükből maximálisan 8 Kp-t vásárolhatnak maguknak, azonban ez roppant megterhelő számukra, ezért 30 Tp-t kell áldozniuk 1 Kp-ért cserébe.

A Pszi-mester karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő Elsődleges képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
Pszi	4.fok*
Titkos Pszi	3.fok*
Írás/Olvasás	3.fok
Álcázás	2.fok
Álöltözet	2.fok
Legendaismeret	3.fok

*lásd a pontos leírást a Pszi-mester különleges képességeinél!

A Pszi-mester karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő Másodlagos képzettségeket kapja:

Élő Nyelv (kultúrkör szerint)	3.fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3.fok
Kultúra (kultúrkör szerint)	3.fok

Különleges képességek

A Pszi-mesterek legfontosabb különleges képessége a pszi-mesteri Pszi – vagyis a Siopa-rendszer – alkalmazása. A Siopa-rendszer elsajátítása feltételezi a *Pszi* és a *Titkos Pszi* képzettségek magas fokú ismeretét, a tényleges mesteri hatalmat az ezekre ráépülő tananyag jelenti. Éppen ezért a Pszi-mesterek a *Képzettségek* c. illetve a *Pszi* c. fejezetben találhatóakat csak a Siopa-rendszernél leírt módosításokkal és megkötésekkel képesek használni. A hagyományos rendszerű *Pszi,* illetve *Titkos Pszi* képzettséget, és annak alkalmazását a Pszi-mester akkor sem tudja tanítani, ha 5. fokú *Oktatás* képzettsége van. A Siopa-rendszer nem minősül képzettségnek, ezért sikeres tanítására csak olyan Pszi-mester vállalkozhat, aki meghaladta a 10. Tapasztalati Szintet és 5. fokú *Oktatás* képzettséggel rendelkezik.

Hogy a karakter az adott szinten mely diszciplínákat ismeri, azt mesterével (KM) közösen megállapodva döntik el.

A Pszi-mester Ψp alapja 3, míg Ψp/TSz értéke +3. Minden Tapasztalati Szinten Tp-jükből további 7 Ψp-t vásárolhatnak maguknak, úgy, hogy 25 Tp-t kell áldozniuk 1 Ψp-ért cserébe.

A Pszi-mesterek további különleges képessége, hogy speciális gyakorlattal képesek elméjük regenerálódását korlátozott mértékben felgyorsítani. A Ψp-jaik visszanyeréséhez szükséges időről a *Pszi c.* fejezet *Pszi I. táblázat* tudósít, vagy a Pszi-mesterek használhatják módszerüket az alábbiak szerint:

A Pszi-mester rövid, öt körig tartó különleges meditációs transzba mélyed. A transz alatt minden szempontból sebezhető, a külvilág történéseire nem képes figyelni, csak Statikus Pajzsai működnek, mozogni, bármit cselekedeni képtelen. Bármilyen fizikai támadás éri a meditáció alatt, az ötödik kör lejárta előtt (ilyenkor a VÉ-je 0), az kétszeres sebzést okoz neki, azonnal kilöki a transzból, és a Ψp-jai sem térnek vissza. Az ötödik kör végén aktuális Ψp-jainak száma a max.Ψp-jának felével lesz egyenlő. A módszer alkalmazása azonban jelentős mértékben kiszipolyozza az elmét, így egy nap (5 órányi alvásonként) legfeljebb 3 alkalommal végezheti el.

Ha a rendelkezésére állónál többször próbálja meg a transzot, úgy az ötödik kör lejárta után nem történik semmi, viszont a transz alatt ugyanúgy érvényesek rá a negatív megkötések (cselekvésképtelenség, kétszeres sebzéselszenvedés).

Tapasztalati Szint

Noha a Pszi-mester fejlődése során nem tanul új képzettségeket, a Siopa-pszi tökéletesítéséhez (az egyre nagyobb mértékű Pszi-energiák felhasználásához) jelentős mennyiségű tapasztalásra van szüksége. Ezt azt jelenti, hogy egy-egy szintlépéshez viszonylag sok Tapasztalati pontot kell összegyűjtenie. Noha tapasztalásuk és fejlődésük korántsem azonos, játéktechnikailag a Harcművész szintlépés táblázatát (lásd: *Első Törvénykönyv 67.oldal*) használja.

A Pszi-mester fegyvertára

Mint az előzőekből kiderült, a Pszi-mesterek kerülik a fizikai harc minden formáját. Gyakorlatilag nem is igen tanulnak meg fegyverekkel bánni, ha mégis valamelyikük ilyesmire vetemedne (az őrzött személy körül eljátszott szerep okán), akkor csak könnyű, egykezes szúró- vagy vágófegyverek jöhetnek szóba. Páncélt, vértezetet és pajzsot egészen bizonyosan nem hordanak – ezek a tárgyak egyszerűen meggátolnák őket a Siopa-rendszer alkalmazásában.

Siopa-rendszerű pszi

A Pszi-mesterek tudományát Arcus Siopáról, a P.Sz. XXXIV. században élt mágiaelméleti és Pszi tudományi zseniről, az új Pszi alkalmazás megalkotójáról nevezték el. A rendszert a Pyarroni módszer és Slan-út kombinálásából alakították ki és fejlesztették tovább. Az agyi energiák felhasználásának szempontjából jóval fejlettebb bármelyiknél, igaz elsajátítása is összehasonlíthatatlanul nehezebb.

A Siopa-rendszer alapjai természetesen megegyeznek az egyéb Pszi alkalmazásokkal, de a pontos tervezéssel továbbfejlesztett módszer végeredményében annyira különbözik a hagyományos alkalmazásoktól, hogy az azokban járatosak még csak elképzelni sem tudják, miképpen működik.

A rendszer lényege a hatékonyság. A Pszi-mester jóval több tudati energiát tud felszabadítani, és azt sokkal magasabb hatásfokkal hasznosítja. A több energiáról a Ψp-ok magasabb száma árulkodik, a magasabb hatásfokról

az, hogy minden Pszi-mester által alkalmazott – a hagyományos iskolák valamelyikéhez tartozó – diszciplína erősítése (hacsak a tételes felsorolás másként nem rendelkezik), az alábbiak szerint módosul:

Általános diszciplínák

Ugyanannyi Ψp-ért 2x Erősség, 2x Időtartam

Slan-diszciplínák

Ugyanannyi Ψp-ért 2x Erősség, 1x Időtartam

Kyr diszciplínák

Ugyanannyi Ψp-ért 2x Erősség, 1x Időtartam

Titkos diszciplínák

Ugyanannyi Ψp-ért 1x Erősség, 2x Időtartam

Siopa-diszciplínák

Ugyanannyi Ψp-ért 1x Erősség, 1x Időtartam

Noha a Siopa-rendszer elméletileg alkalmas lenne rá, mégsem tanítja az összes diszciplínát. Az eredeti leírástól függetlenül igaz azonban, hogy a felsorolt diszciplínákat – ha annak van ilyen lehetősége – nemcsak magára, hanem bárki másra is alkalmazhatja.

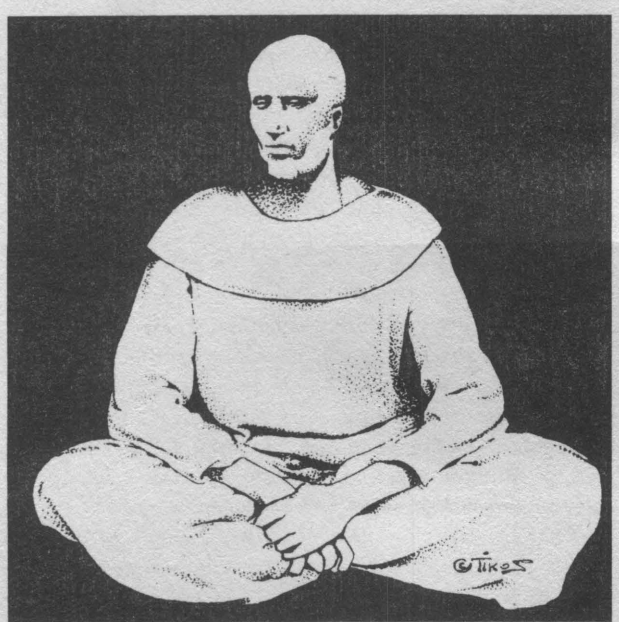
Az alábbi felsorolás közli, hogy a Pszi-mester mely diszciplínákat alkalmazhatja:

Általános Diszciplína	**Hatás:**
Emlékfelidézés	változatlan
Ébredés	változatlan
Csettintés	Bárkire alkalmazható, akit a Pszi-mester érzékel. (Lásd: *Pszi érzékelése)*
Egyensúly	változatlan
Érzékélesítés	változatlan
Érzéktisztítás	változatlan
Fájdalomcsillapítás	változatlan
Képességjavítás	változatlan
Roham	változatlan
Telekinézis	változatlan
Telepátia	változatlan
Testhőmérséklet növelés	változatlan
Dinamikus Ψ-pajzs	1Ψp=2 erősségű pajzs
Auraérzékelés	változatlan

Slan-Diszciplína	
Érzékelhetetlenség	változatlan
Jelentéktelenség	változatlan
Statikus Ψ-pajzs	1Ψ=2 erősségű pajzs
Testsúlyváltoztatás	változatlan
Zavarás	változatlan

Kyr Diszciplína	
Láthatatlanság észlelése	változatlan
Asztrál Szem	változatlan
Mentál Szem	változatlan

Titkos Pszi Diszciplínák	
Hatodik érzék	változatlan
Ψ-lökés	1Ψp/2 kg
Ψ-ostrom	1Ψp/3 erősséget rombol, és rombolja a Slan Statikus Pajzsot is.
Membrán	1Ψp/3 erősség
Abszolút látás	változatlan
Tiszta Elme	változatlan
Érzéketlenség	változatlan
Kitartás	változatlan
Energiafelszabadítás	változatlan
Megfélemlítés	változatlan
Lélegzet visszatartása	változatlan
Vágy kioltása	változatlan
Kaméleon	változatlan
Felejtés	változatlan



SIOPA-DISZCIPLÍNÁK

A Pszi-mesterek által alkalmazott módszerek elsősorban a testőri feladatok minél tökéletesebb ellátására lettek kidolgozva, így legtöbb diszciplína közvetlen támadó vagy védelmi céllal készült. Már a fenti értékekből kiolvasható, a Pszi-mester Statikus Pajzsa senki számára sem rombolható le, míg ő – ha bírja Ψp-al, bárki pajzsait elpusztíthatja. Ugyanakkor a Pszi-mesternek lehetősége van a lerombolhatatlan Statikus Pajzsot máson is felépíteni, az azonban egy nap elteltével magától lebomlik.

Ugyancsak a Siopa-rendszer sajátossága, hogy a Pszi-mester TSz-ének megfelelő számú diszciplínát egyszerre, egyidőben, akár TSz-ének megfelelő számú személyen is tud alkalmazni.

Ennek ellenére egy személyre egy időben egyszerre csak egy diszciplína alkalmazható. A felhasználandó diszciplínák Ψp-igénye összeadódik, tehát ha ugyanazt a diszciplínát két különböző alanyra ugyanúgy alkalmazza, az kétszeres Ψp-mennyiséget jelent.

Az alábbiakban néhány jellemző és a Pszi-mester számára fontos Siopa-diszciplínát adunk közre, de már itt

szeretnénk hangsúlyozni, hogy ez korántsem a teljes gyűjteménye tudásának. Mindegyik Titkosnak minősül és már 3. fokon alkalmazható.

Ψ-CSAPÁS

Ψp: 1 Ψp=2 E
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartama: azonnali

Az egyik legfontosabb és legveszélyesebb Siopa-alkalmazás. A Pszi-mester koncentrált Ψ energiával, mint valami fegyverrel sújt ellenfele elméjére. Amennyiben a Ψ-csapás erőssége meghaladja az ellenfél Teljes Mentális Mágiaellenállását (TMM), a diszciplína hatása létrejön: Sp sebzést okozva. A Ψ-csapás előbb a pajzsokon halad át, ekkor – ha elég erős –, lerombolja a Dinamikus Pajzsot (az megszűnik), áthatol a Statikus Pajzson – ezek persze mind csökkentik a Ψ-csapás erősségét, majd a fennmaradt erősség (összes Ψ-csapásra fordított Ψp x 2 mínusz az összes pajzsok erőssége) Fp sebzést okoz. Még ha az így okozott sebzés során elfogynának is az áldozat Fp-i, a további sebzés akkor sem csökkenti az Ép-t. Azonban ha az áldozat 0 Fp-re kerül, azonnal – próbadobás nélkül – elájul.

DEL AKKA SZORÍTÁSA

Ψp: 1 Ψp=5 E
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartama: 1 kör/TSz

A Pszi-mester, ha a diszciplínája erőssége meghaladja az ellenfele TMM-jét akár csak egyetlen ponttal is, láthatatlan Pszi markával megragadja az áldozata torkát, aki fuldokolni kezd. A diszciplína az alkalmazó TSz-ének megfelelő számú körig magától fennmarad – de a Pszi-mester tetszőlegesen lazíthat a szorításon vagy fokozhatja azt, esetleg meg is szüntetheti. Az áldozatra, amíg a szorítás maximálisan működik, a *Harc kábultan* módosítók érvényesülnek.

A diszciplína nem okoz sebzést, semmilyen körülmények között.

Ψ-VILLÁM

Ψp: 6 Ψp= K6 Sp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartama: azonnali

A Pszi-energiák közvetlen anyagi kisülése, amely sercegő kék, lila vagy zöld színű villám formájában anyagiasul. Játéktechnikai szempontból villámnak minősül, noha nincs köze az elektromossághoz. A Pszi-mester legfeljebb TSz-nyi méterre állhat ellenfelétől, ekkora a hatótávolsága a Ψ-villámnak.

Ψ-ÉRZÉKELÉSE

Ψp: 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartama: 1 kör/TSz

Ennek a diszciplínának a segítségével a Pszi-mester érzékelni tudja a Pszi-használókat maga körül. A diszciplína hatótávolsága minden esetben 50 méter sugarú kör. A hatótávolságot nem, csupán a diszciplína időtartamát lehet többszörözni a Ψp-ok többszörözésével. A Pszi-mester a Pszi koncentrált jelenlétét tudja megérezni, de sem azt, hogy a kisugárzást kibocsátó melyik módszer alkalmazója, sem azt, hogy milyen fokú a hatalma nem ismeri meg.

ILLUZIONISTA

Meglehet minden egészen másként alakult volna, ha… Ám a Dorani Nagytanács P.Sz. 3488-ban a szigorúbb arcát mutatta – már ha van egyáltalán kevésbé erélyes is – a tehetséges adeptusnak, az erv származású Abbelas Thymnalnak. Nevezett beavatott nem először szegte meg akkor a hírneves varázslóiskola belső szabályzatát, s talán neki sem szolgált meglepetéssel, hogy a nagyhatalmú tanács úgy döntött, nem vállalja tovább az Abbelas taníttatásával járó folyamatos rendbontásokat, s útilaput köt az ifjú talpára.

Abbelas hirtelen kívül találta magát a nagy múltú intézet falain, s az sem boldogította, hogy nem ő az első, s aligha az utolsó, akit ilyen-olyan indokkal kipenderítettek onnan. Tanulmányai befejezésére nem akadt módja, s jóllehet magiszterei mindig elismeréssel adóztak tudása és tehetsége előtt, aligha akadt mód, hogy ők vállalják a megkezdett munka befejezését.

Azóta bizonyosan megbánták már. Ki tudja, mire vihette volna Abbelas, ha megszerzi a hatalmat jelképező botot. Egyes vélekedések szerint mindenki jobban járt volna, ha – bosszúból-e vagy csupán kedvtelésből – nem dönt úgy, azért is megmutatja a kőszívű tanácsnak, milyen csiszolatlan gyémántot engedtek ki a kezükből.

Mivel a „komoly" tudáshoz immáron nem volt hozzáférése, úgy okoskodott, hogy a mágia alacsonyabbrendűnek tartott formái között kezd kutakodni. Így bukkant azokra a morzsákra, a tapasztalati mágia azon kincseire, melyeket azután saját szájíze szerint kezdett átalakítani. Miután sikerrel megoldotta elsődleges problémáját, a mindeneket átitató mágikus energiák megkötésének módját, mérhetetlen elszántsággal látott neki, hogy bizonyítson az őt megtagadóknak. Becsvágy? Magamutogatás? Egyesek szerint – és a legtöbb hozzáértő ezt az álláspontot fogadja el – az egész nem volt más, mint komisz tréfa. Csíny, hogy megcsúfolja, nevetségessé tegye az elefáncsonttoronyba zárkózó magisztereket. Ha az Illuzionisták mai tevékenységét vesszük górcső alá, be kell lássuk, hogy ez az igazság.

Akár így, akár úgy történt is, Abbelasnak köszönheti az öreg kontinens, hogy ezek a megátalkodott életművészek felbukkantak ősöreg hátán.

Mint láthatjuk, örökségük nem túl régi keletű, ám ez az idő éppen elégségesnek bizonyult ahhoz, hogy Abbelas tanítványai mindenüvé beférkőzhessenek. S hogy minden az elképzelései szerint alakulhasson, az egykori dorani adeptusnak arra is akadt gondja. Csakhamar tanítványokat toborzott maga köré, ám minden esetben rendkívül körültekintően járt el. Kizárólag olyanokat vett szárnyai alá, azokkal osztotta meg tudását, akik hasonló elveket vallottak a világról és annak folyásáról, mint ő. Ha kellett, évekig vándorolt a kiválasztottakkal, míg újabb tanítványt talált a kompániába – hiba volna másként nevezni az ő „varázslóiskoláját".

Ugyan elsődleges feltételként a megfelelő mágikus érzékenységet jelölte meg, a következők azonban már jóval profánabbak voltak. A választottak inkább számítottak cimborának, semmint beavatottnak. Kivétel nélkül mind – ha finoman fogalmazunk is – az élet vidámabb oldalát részesítették előnyben. Rosszakaróik „csalók és szélhámosok gyülekezetének" aposztrofálták társaságukat, „kiknek dorbézolása és aljas tréfáik nemhogy a köznép szórakoztatására szolgáltak volna – miként azt hirdették –, de egyenesen elborzasztották a jelenlevőket".

Ha szigorúan ítélkezünk, ez a mai napig sincs másként. A jelenkor Illuzionistái is jobbára világcsavargók, egyedül vagy párosával járják a világot újabb és újabb leendő beavatottak után kutatva, s szigorúan ragaszkodnak egykori iskolaalapítójuk végakaratához. Abbelas soha nem is akart mást, minthogy a maga világát élve mutasson fügét „munkásságával" néhai bíráinak. Illuzionistáit szerteszórta egész Yneven – áthágva mindenféle kulturális vagy politikai határvonalat –, hogy azok az ő mágiaelméleti lángelméjének dicsőségét hirdessék mindenütt. Ha bosszúságot akart okozni a varázslók társadalmának, hát sikerült elérnie célját. Minden magára valamit is adó, gőgös mágusegyetem elborzadva kénytelen tapasztalni, megrontott iskolaformáik milyen pórias célokat is szolgálnak. Csupán kevesen akadnak közöttük, akik – ha fintorogva is – de elismerik Abbelas lángelméjét.

Az Illuzionisták ugyanis becsapnak mindent és mindenkit. Fantomképeket, mennyei hangzatokat bűvölnek vándorkomédiás kordéik „színpadára", csengő aranyakkal fizetnek, melyek később illékony foszlányokra szakadnak, magukat és másokat színleg elváltoztatva robbantanak ki botrányokat, vagy sosem látott szörnyetegekkel ijesztgetik a békés népeket.

Megítélésük két egészen szélsőséges érték között mozog. Akadnak olyanok, akik minden lehetséges eszközzel fellépnek ellenük, mások – néha valóban vaskos – tréfáik láttán inkább csak cinkosan összekacsintanak velük. Nem akarják magukat holmi igazságtevő szerepében feltüntetni (ilyesmi meg sem fordult annak idején Abbelas fejében), packázásaik célpontjai azonban gyakran kerülnek ki a gőgös és pökhendi nemesek vagy az álszent képmutatók népes táborából. Abbelas maga volt az, aki kisebbfajta politikai válságot kavart az Északi Szövetség területén, miután varázslataival sikeresen összeugrasztott néhány ereni nemescsaládot.

Hogy a nemtelenek felé gyakrabban mutatják mosolygós arcukat, az inkább annak a számlájára írható, hogy legtöbbjük maga is közülük származik, s vélt vagy valós sérelmeiért mágiája segítségével próbál meg elégtételt venni. Ugyanakkor egyikük sem riad vissza a gondolattól, hogy a köznép rovására tréfálkozzon.

Természetükre nézvést megállapítható, hogy ugyanúgy a Káoszt szolgálják mint Arel vagy Tharr elkötelezett hívei, ámbár az eszközeik és indíttatásuk egészen más tőről fakadnak. Imádják, ha zajlik körülöttük az élet, mindennél többre tartják annak örömeit és zsivaját; nem véletlen hát, hogy gyakorta mutatkoznak vásári forgatagokban „színházaikat" hordozó szekereikkel, hogy mindig felbukkannak, ha neszét veszik: valami nagyszabású dolog készülődik.

Megátalkodott csavargók és bajkeverők, akik csak legyintenek a szemforgatókra, szabados gondolkodású világfiak, akik nagykanállal habzsolják az életet, mégha az néha kurtábbnak is bizonyul a vártnál. Bizony gyakorta végzik hóhérkézen egy-egy balul sikerült mutatványuk után, s mindig számolniuk kell azzal, hogy ha lelepleződnek, szembesülniük kell a becsapottak és megkárosítottak haragjával.

Mindez azonban, úgy tűnik, a legkevésbé sem zavarja őket: számukra az élet egyetlen nagy kaland, amelynek egyszer mindenképpen pontot kell tenni a végére.

Harcérték

Az Illuzionisták cseppet sem számítanak harcias népségnek. Úgy tartják, ahol nem érnek el sikert mágiájukkal, ott egy éles penge sem sokat segíthet. Mindazonáltal gyakran kell azzal szembesülniük, hogy – varázsere-



jük fogytával vagy annak híján – tengelyt kell akasztaniuk frissen szerzett haragosaikkal vagy a Törvény embereivel. Ilyenkor mégiscsak kénytelenek fegyvert ragadni.

Harcértékeiket tekintve nem tartoznak a kiemelkedő kasztok közé, meglehet csakis a kényszer vitte rá őket, hogy manapság már jobb fegyverforgatóknak számítanak, mint a varázslók. KÉ alapjuk 6, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk pedig 72. Ugyan előfordulhat, hogy egyes célzófegyverekkel is megtanulnak bánni, CÉ alapjuk mégis 0. Szintenként 6 Harcérték módosítót kapnak, ebből minden TSz-en egyet-egyet kötelesek TÉ-jükre, ill. VÉ-jükre fordítani.

Életerő és Fájdalomtűrés

Ezen értékek tekintetében az Illuzionisták nem tartoznak a kivételes képességű kasztok közé. Sem életmódjuk, sem mentalitásuk nem kényszerítik rá őket, hogy különösebb figyelmet fordítsanak rájuk. Más mágiahasználókhoz hasonlatosan alacsony értékeket mondhatnak magukénak. Ép alapjuk 4 (ehhez járul még Egészségük 10 feletti része), csakúgy mint az alacsony fájdalomtűrő képességet jelző 4-es Fp alap, amihez (Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti részén kívül) szintenként K6 Fp járul.

Képzettségek

Hogy kellőképp megfelelhessenek a mindig új és új kihívásoknak, az Illuzionisták meglehetősen jól állnak képzettségek dolgában, noha más, tanulásra fogékonyabb kasztoktól még mindig jelentősen elmaradnak. Kp alapjuk 8, amihez szintenként (már az elsőn is) újabb 8 járul. Minden TSz-en Tapasztalati pontjaikból 16 Kp-t vásárolhatnak maguknak, melyek mindegyikéért 20-20 Tp-t kell fizetniük.

Az Illuzionista kaszt induló Elsődleges képzettségei:

Fegyverhasználat	2. fok
Lélektan	3. fok
Kultúra (származás szerint)	3. fok
Dorbézolás	3. fok
Hazárdjáték (kultúrkör szerint)	3. fok
Tánc	2. fok
Mászás	15%
Esés	15%

Az Illuzionista kaszt induló Másodlagos képzettségei:

Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok



Különleges képesség

Az Illuzionisták elsődleges különleges képessége, hogy képesek az *Illúzió-mozaikok* alkalmazására. Az Illuzionista karakter max. Mp-je minden Tapasztalati szinten 10-zel növekszik.

Az *Antissjárás* képzettségnél leírtak szerint 40% alapesélyük van arra, hogy fogékonyak a képzettségre.

Mivel a mágiájukhoz szükséges manát közvetlenül az Antissről szerzik, ezért a manaháló esetleges hiányosságai nincsenek rájuk hatással. Csakis az olyan speciális esetek vonatkoznak rájuk is, mint pl.: a mana-túlcsordulás. Azt azonban nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy jóllehet álmaik – s manával való feltöltődésük – során *nem* használják a mana-hálót, minden egyes varázslatuk igenis pusztítja a környéken jelenlévő mágikus energiát.

Képesek arra, hogy egy zavartalan, öt percen keresztül tartó lazító gyakorlat – egyfajta meditáció – segítségével bármikor elalhassanak. Ez a fajta álom nem számít mágikusnak. Fél órányi zavartalan alvás után max. Mp értékük eredeti értékre áll vissza, függetlenül attól, hogy előtte hány Mana-pontot használtak el. Egy ynevi nap során azonban mindösszesen háromszor képesek ily módon visszanyerni Mp-iket, a negyedik kísérlet eredménytelen marad.

Tapasztalati szint

Az Illuzionisták a Tűzvarázslóknál leírt ütemben lépnek Tapasztalati Szintet (lásd *Első Törvénykönyv* 76. oldal). Nem mintha közelebbi rokonságban lennének velük, csupán a karakterek fejlődési menete egyezik meg.

Az Illuzionisták fegyvertára

Az Illuzionisták, mint már említettük, távolról sem tartoznak a legharciasabb kasztok közé. Nincsenek csakis rájuk jellemző fegyvereik, ám általánosságban elmondható róluk, hogy inkább a kisebb méretű, könnyebb eszközöket részesítik előnyben. Legtöbbször tőröket, rövid kardokat forgatnak, de akadhatnak náluk dobófegyverek is. Komoly, kétkezes gyilkoló eszközöket soha nem vesznek a kezükbe, s ugyanígy riadoznak a nehézvértek vagy a pajzsok használatától is.

Illuzionista mágia

Abbelas Thymnal annakidején – hiszen nem sikerült végigjárnia a varázslóknak kijelölt grádicsokat –, kénytelen volt újszerű megoldások után nézni, hogy mágiaformáihoz megfelelő mennyiségű manát tudjon szerezni. Érdeklődése hamar a misztikus tulajdonságokkal rendelkező Antiss felé fordult, mivel könnyedén belátta, hogy az általa megidézni kívánt tűnékeny káprázatok mily szoros kapcsolatban vannak az álmodók fantáziájából született Síkkal. Éveken át tartó kutatások után sikerült kifejlesztenie azokat a meditációs eljárásokat, melyek

segítségével közvetlenül az Álomsíkot körülremegő energiaörvényeket tudta manává változtatni.

Ha lehet ilyesmit mondani, ettől kezdve már könnyű dolga volt. Sajátos technikája, a *Mozaikmágia* elvi alapjainak felhasználásával, ahhoz hasonló módon lett képes manipulálni áldozatait.

A KM-ek figyelmébe! Az alább következő mágikus módszer segítségével látszólag valóban minden létrehozható, pontos szabályozása éppen ezért lehetetlen. Ha azonban a józan ész elve alapján vizsgáljuk meg a dolgokat, minden esetben logikusan beláthatjuk, hogy mi az, amire az adott varázslat képes és mire nem.

Az illúziók (önmagukban) semmilyen módon nem képesek sebeket és mentális veszteségeket okozni! Ugyanígy képtelenek bármiféle egyéb mágikus (Pszi) hatás létrehozására is. Ezen hatások eléréséhez mindig valós, létező közreműködőkre van szükség, akik az illúzió leple alatt tevékenykednek.

Ráborulhat valakire egy bográcsforró víz, sőt az illető még akár a zubogó vizet is érezheti a kezén, ám aligha valószínű, hogy az ijedségen kívül bármi baja is esne.

Abbelas Thymnal hat nagy kategóriát alkotott meg annak idején, a különféle illúziókat létrehozó mozaikok mindegyike ezek valamelyikébe tartozik. A hat kategória a következő: Forma, Méret, Idő, Tudat, Érzet és Távolság. Lássuk, hát, melyik mit is tartalmaz.

Forma: Ide tartozik az az öt mozaik, amely meghatározza egy adott illúzió küllemét. Minden esetben látható megnyilvánulásokról van szó (tehát legalább egy *látvány* mozaikot – lásd később – feltétlenül kapcsolni kell hozzájuk).

Alapvető forma – 1 Mp. – A legegyszerűbb formákat (sík felületek, gömb, fényfolt, szikrák, stb.) kell érteni alatta.

Egyszerű forma – 2 Mp. – Teljesen hétköznapi formák (alma, toll, egyszerűbb bútorok, könyvek, stb.) hozhatók létre általa.

Közepesen bonyolult forma – 5 Mp. – Apróbb részletekkel teli formák (díszes tárgyak, állatok, ruhák, sokszorosan ismétlődő mintázatok – hullámok, búzamező –, stb.) megjelenítésére szolgál.

Bonyolult forma – 15 Mp. – Részletgazdag, ám egységes formák (apró tárgyak sokaságával telezsúfolt írópult, személyre szóló álca, stb.) hiteles illúzióját hívja életre.

Rendkívül összetett forma – 30 Mp. – Minden apró részletre kiterjedő látványt (egy belső udvar rózsakertjét, tökéletesen átformázott – alapkövektől a tető repkényéig megváltoztatott – ház külső-belső álcázását, főúri felvonulást, stb.) kell érteni alatta.

Méret: Hat mozaikot foglal magába ez a kategória, melyek az illúzió kiterjedéséért felelősek. Nem feltétlenül *látvány* mozaik kiegészítésére szolgál. Ugyanúgy kapcsolható *illathoz* vagy *hanghoz* is.

Parányi – 1 Mp. – Gyakorlatilag a szikrától az egérig terjedő nagyságú illúzió követeli meg varázslatba való beépítését.

Apró – 2 Mp. – Az előzőnél nagyobb, ám egy macska vagy kisebb doboz méretét meg nem haladó nagyságot jelöl ki. Csak egy bizonyos helyen érezhető illatok vagy hallható hangok elengedhetetlen komponense.

Kicsi – 3 Mp. – Egy jókora kutyánál nem nagyobb méretű illúzió hozható vele létre.

Nagy – 5 Mp. – Ez a mozaik szükséges akkor, ha legalább egy ló nagyságú illúzót akarunk létrehozni. Természetesen ebbe a méretbe esik bele az ember is.

Óriási – 15 Mp. – Egy nagyobb tér, egy ház, egy ágaskodó sárkány illúziója igényli pl. ezt a méretű mozaikot.

Hatalmas – 30 Mp. – A végeláthatatlan tengertől, az úton kanyargó menetig minden egyéb ide tartozik.

Távolság: Ezek a mozaikok határozzák meg, hogy az adott varázslat az Illuzionistától milyen messze jön létre.

Önmaga – 0 Mp. – Minden olyan illúzió, amit a karakter saját magán alkalmaz, nem kerül Mp-be.

1 láb – 10 lábig – 1 Mp.

11 láb – 50 lábig – 2 Mp.

51 láb – 100 lábig – 5 Mp.

*101 láb – 500 lábig** – 10 Mp.

*Irányított*** – 15 Mp

* Ennél messzebb a jelenlegi ismeretek alapján nem hozható létre illúzió.

** Ezzel a mozaikkal egy előre meghatározott helyen lehet létrehozni a varázslatot. Előzetes feltétele, hogy az Illuzionista korábban járjon a helyszínen. Abban az esetben, ha az Illuzionista nem látja az adott helyszínt, a távolság Mp-igényét is hozzá kell adni.

Idő: Az egyik legfontosabb kategória. Természetesen az adott illúzió élettartamát határozza meg.

1 szegmens – 1 Mp.

1 kör – 2 Mp.

1 perc – 5 Mp.

1 óra – 10 Mp.

*1 nap** – 30 Mp.

* Minden további nap 10 újabb Mp-t igényel. Az Illuzionista természetesen a varázslat időtartama alatt bármikor úgy dönthet, hogy megsemmisíti azt.

Érzet: Ez a kategoria hivatott meghatározni, hogy milyen érzet keljen életre az illúzióban. Ezek a következők lehetnek: hang, látvány, íz, illat és tapintás. Bármelyiket is kapcsolja a varázslathoz az Illuzionista, az 1-1 Mp-jába kerül. Egyszerre természetesen többféle Érzet is szerepelhet egyazon illúzióban. 1 Mp-ért csak egyszerű érzetek szerepelhetnek a varázslatban pl.: legfeljebb 3-4 színárnyalat, 1-2 íz, egyetlen hang, stb. Bonyolultabb, egészen összetett érzetek létrehozása 3-3 Mp-ba kerül. Így akár olyan rézkopogtatós ajtók is életre kelthetők, melyek sárgaréz kilincse hideg, s a megtévesztett akár órákig is elkopogtathat rajta, vagy tapogathatja – ahelyett, hogy egyszerűen keresztülsétálna rajta.

Tudat: A legfontosabb kategória. Segítségével az Illuzionista „életet lehelhet" varázslataiba. Öt mozaik tartozik ebbe a csoportba.

Öntudatlan – 0 Mp. – Egyszerű látvány, hang, illat, stb. Az, hogy létrejön, önmagában nem igényel Mp-t.

Irányított – 2 Mp. – Ezen mozaik segítségével az Illuzionista ellenőrzést nyer varázslata fölött. Folyamatos koncentrációval mozgathatja, irányíthatja annak időtartama alatt; előhívhat belőle olyan mozaikokat, melyeket beleépített ugyan, ám azok nem fedik fel magukat azonnal. Így szólalhat meg egy illatozó rózsa, hogy azután – egy másik illat-érzet működésbe lépésével – dögszagot kezdjen árasztani. Így sétál a kiválasztott álca együtt a mágia létrehozójával, vagy kel életre a karddal hadonáz-

szó városőr helyén egy szörnyeteg. *Ha a koncentráció megszakad – az Illuzionista megsérül, abbahagyja az összpontosítást, stb. – az illúzió is megszűnik engedelmeskedni.*

Megszelídített – 5 Mp. – Ez a mozaik teszi lehetővé, hogy az időtartam alatt az illúzió engedelmeskedjen azoknak az egyszerű parancsoknak – *az egyszerűség kedvéért legfeljebb három darab, öt-hat szóban kimondható gondolati parancsnak* – melyekkel létrehozója megbízza. Így nyílhat ki a már említett ajtó nyikorogva, ha lenyomják a kilincsét, kezd sutyorogni a falikút, ha elmennek előtte, stb.

Átruházott – 10 Mp. – Ezzel a mozaikkal válik lehetővé, hogy az Illuzionista másra ruházhassa egy adott illúzió irányítását. Mindenben megegyezik a 2 Mp-s változattal, csupán az a különbség, hogy nem a létrehozója, hanem egy általa meghatározott személy koncentrálásának fog engedelmeskedni.

Önálló – 30 Mp. – Nem más, mint egy önálló tudattal felruházott illúzió. *Egyetlen esetben sem jelenthet azonban bármiféle intelligenciát! Az illúzió egyszerűen az előre meghatározott „feladatait" fogja végrehajtani. Nem küldhető előre felderíteni, és jelenteni, s az alkotója sem használhatja annak – nem létező – érzékszerveit.* Megalkotásakor az Illuzionista tíz-tizenöt gondolati paranccsal határozza meg annak későbbi szerepét. Így készülhetnek olyan varázslatok, melyek egy konkrét személy megjelenésekor kelnek csak életre – *s az időtartam ettől a pillanattól fogva veszi csak kezdetét!* –, bizonyos (jóelőre megfogalmazott) kérdésekre akár válaszolhatnak is. Ezzel a módszerrel akár egy egész kísértetkastély is megelevenedhet. Mindennek csupán az Illuzionista hatalma szab határt.



Az illúziók természetéről

Mivel az illúziók értelmezése és kijátszása nem kevés vihart kavarhat, érdemes jó előre tisztázni bizonyos dolgokat. Ezen mágiaforma csupán *elhiteti* áldozataival, hogy amit látnak, hallanak, az valóságos. Egyszerűen *becsapja* azok érzékszerveit. Nem *mentális operáció,* azokhoz semmi köze nincs. Sőt nem képes olyan érzeteket sem kelteni, amelyek megfelelő receptorok híján észlelhetetlenek. Egy vak nem fogja látni a legjobban sikerült illúziókat sem, akinek béna, érzéketlen a keze, nem tapinthatja meg őket, bármilyen jól is vannak „összeállítva".

Valamirevaló hordozó nélkül a legjobban megkonstruált varázslatok sem érnek – az esetek többségében – semmit. Hiába gyönyörűséges egy aranypénz látványa vagy tapintása, ha nem kötik valamihez, vagy nem irányítják, csupán abban a pozícióban lebeg, ahol létrehozták – egészen az időtartam elmúltáig. Ha azonban egy rossz gombra vagy lapos kavicsra mondják rá, a legélesebb szemű kocsmárost is be lehet csapni vele. Bármikor boroskupát varázsolhatunk egy asztalra, ám, ha azt akarjuk, hogy a kezünkkel együtt mozogjon, ügyeljünk arra, hogy ezt is megtegye (koncentrálás).

Egy degeszre tömött zsákról soha nem fogjuk tudni elhitetni, hogy valójában egy kard, lévén, hogy egyszerűen „lelóg" az illúzióról. Célszerűbb olyan méretű képpel leplezni, amely jobban megfelel a méreteinek. Legyen például belőle egy vaddisznótetem, garantált lesz a meglepetés!

Egy illúzióval soha nem tudjuk megváltoztatni valaminek az anyagi minőségét! Lehet, hogy a szemünk és a kezünk bedől a látszatnak, de ettől az még illúzió marad. Egy tarisznya soha sem lesz hirtelen mázsás súlyú, mint ahogy valójában kővé vagy vasforgáccsá sem változhat.

Az illúziókat ugyan a fény láttathatja velünk, ám azok tulajdonságaiból fakadóan inkább oly módon, hogy körülfolyja, megrajzolja őket. Következésképpen az illúzióknak nincs árnyéka sem, ezért ha tökéletes munkát akarunk végezni, arról külön kell gondoskodni. Ez persze egyáltalán nem könnyű. A KM az így felmerülő gondokkal mindig számoljon – és amellett, hogy ez sok plusz Mp-ba kerül – nagyban növeli a lelepleződés veszélyét is.

Láthatatlanság nem hozható létre az illúziók segítségével, csupán áttetszőség. Azaz hiába akarunk mi eltűnni a kíváncsi tekintetek elől, ezt csak úgy valósíthatjuk meg, ha valamivel eltakarjuk magunkat.

Az illúziókat célszerű háromdimenziós, kivetített képekként kezelni, ahol a vetítő szerkezet maga az Illuzionista. Jobban megérthetők és elfogadhatók ezáltal.

Lehetséges ugyan egyes érzékszerveket – elsősorban a látást – eltompítani általuk, ám egyetlen esetben sem lehet bárkit is megfosztani az adott érzékszervétől. Ez ugyanis már valamilyen *mentális operáció* lenne, és az illúziók – természetüknél fogva képtelenek erre. Hiába bűvölünk is bárki fejére illúziózsákot, vagy koromsötétséget, csupán *akadályozni* tudjuk majd vele, megvakítani nem! A szeme változatlanul – és hibátlanul fog működni, legfeljebb jóval homályosabban fog látni – s mihelyt rádöbben, hogy egy alapvetően lehetetlen szi-

tuációba került, a TME azonnal működésbe lép. Ebből következik, hogy senkire sem lehet illúziót mondani, *annak beleegyezése nélkül*. Ha ez mégis megtörténik és az illető erre rájön – amire ugye meglehetősen nagy esélye van, hiszen egy csapásra valami rendkívül fura dolog történt vele – két Tudatalatti Mágikus Ellenállláspróbára is jogosult (Asztrál, Mentál). Ha bármelyik is sikerrel járt, Személyes Aurája segítségével széttépi a varázst. Ha kudarcot vall, kénytelen magán megtűrni az illúziót, míg azt akár a létrehozója, akár más meg nem szünteti vagy annak időtartama le nem jár. Hiába tudja, hogy káprázat, hiába „nem hisz benne", attól az még létezik, bármennyire is zavarja adott esetben. Az ilyesmi nem hit, sokkal inkább mágiatechnika kérdése.

Ezen varázslatok E-je egységesen 2, s ez nem is erősíthető. Ennek megfelelően *Destrukció*val vagy *Mágia szétoszlatásá*val is könnyedén tönkretehetők.

Mivel az illúziókkal nem lehet közvetlen módon senkit sem megsebezni, talán néhány játékos azonnal le is mond a használatukról vagy kipróbálásukról. Hiba lenne azonban alábecsülni azokat a lehetőségeket, amelyeket a szemfüles és gondolkodó karakterek előtt megnyitnak. Az Illuzionisták – részint a kaszt történetéből és mentalitásából fakadóan is – meglehetősen színes egyéniségek, mágiájuk pedig kimeríthetetlen tárházat nyit meg a gondolkodni, ravaszkodni szeretők előtt.

Az új kasztok karakteralkotásáról

Amennyiben a fentebb bemutatott kasztok karaktereinek megalkotásakor nem a pontelosztásos módszert választják a játékosok, akkor az itt következők lesznek segítségükre. Meg kell azonban jegyezni, hogy a képzettségek kiválogatásakor már az új, ötfokozatú rendszert vettük alapul.

Az új kasztok képességeit a következő táblázat alapján kell kidobni:

Képességek	Pszi-mester	Illuzionista
Erő	3K6 *(2x)*	3K6
Állóképesség	3K6 *(2x)*	2K6+6
Gyorsaság	3K6 *(2x)*	2K6+6
Ügyesség	3K6 *(2x)*	K6+12+*kf*
Egészség	3K6	3K6 *(2x)*
Szépség	3K6	K10+8
Intelligencia	K6+12	2K6+6
Akaraterő	K6+14	2K6+6
Asztrál	K6+12	2K6+6
Érzékelés	K10+8	K6+12

(2x) – a képességre két sorozat dobható, és a jobbik eredménye számít

+*kf* – különleges felkészítés

Az új kasztok tagjai értékeinek és pontjainak kiszámításához a következő táblázat nyújt segítséget:

	Pszi-mester	Illuzionista
KÉ	8	6
TÉ	16	17
VÉ	71	72
CÉ	0	0
HM/szint	4(1)	6(1)
Kp alap	4	8
Kp/Szint	4	8
Ép alap	4	4
Fp alap	3	4
Fp/Szint	K6	K6

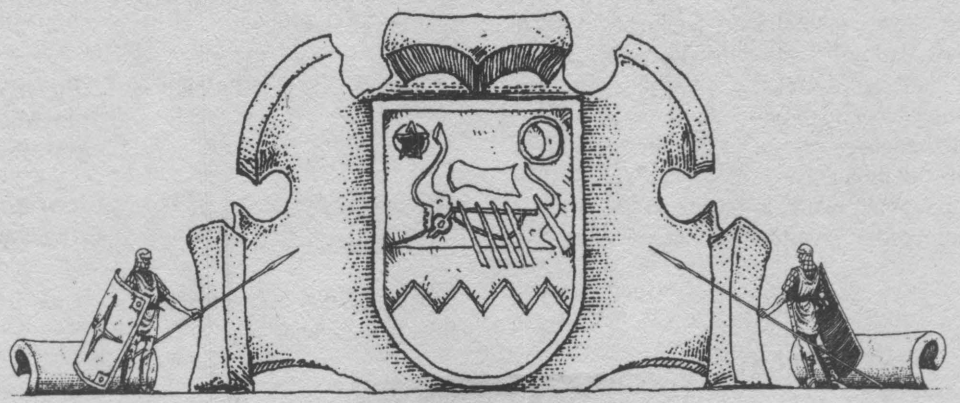
Az új kasztok Tp/Kp átváltásáról és az egy TSz-en maximálisan megvásárolható Kp-k számáról az alábbi táblázat tájékoztat:

Kaszt	Tp/1Kp	Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp
Pszi-mester	30	8
Illuzionista	20	16

Az új kasztok Képzettségeinek számáról a következő táblázat tájékoztat:

Kaszt	Max. Elsődleges Képzettségek száma	Max. Képzettségek száma
Pszi-mester	8	25
Illuzionista	14	45





KÉPZETTSÉGEK

A sokoldalúságra törekvő szerepjátékokban nem csupán a választott kaszt határozza meg, hogy mire képes egy-egy karakter. A kaszttól nem függő, bárki által elsajátítható képességeket és ismereteket összefoglalóan *képzettségeknek* nevezzük. A M.A.G.U.S. által kínált képzettségrendszer hozzásegíti a játékosokat, hogy sablonfigurák helyett egyedi, különleges karaktereket alkossanak; ily módon például nem fordulhat elő, hogy minden Pap, minden Harcművész, minden Varázsló egyforma képességekkel rendelkezik, noha más-más egyházba, iskolába, beavatotti körbe tartoznak. A választott kaszt a karakternek csupán mintegy vázát képezi; erre a vázra a játékos, az egyes képzettségeket építőkockához vagy mozaikdarabhoz hasonló módon használva, saját elképzelései szerint építheti rá az általa megálmodott személyiséget. Ez kicsit időigényesebbé teszi ugyan a karakteralkotás folyamatát, viszont jobban kidolgozott, élethűbb, egyéni vonásokkal rendelkező karaktereket eredményez, amelyek valószínűleg közelebb állnak majd a játékos szívéhez, mint a kiüresedett sablonokra szabott tucatfigurák. Így lényeges különbségek lehetnek például két azonos tapasztalati szintű harcos között. Teszem azt, egyikük könnyű vértezetű lovas íjász, a másik alakzatban küzdő nehézgyalogos; művelt udvaronc vagy félvad barbár; írástudatlan kocsmai verekedő vagy művelt nemesúr, aki talán még a mágiával is kacérkodik. Ugyanez természetesen vonatkozik a többi kasztra is. Mivel jelen kötetünkben nagyságrendekkel több és kidolgozottabb képzettséget ismertetünk, mint az *Első Törvénykönyv*ben, a játékosoknak tág tere nyílik a kombinációra, karakterük minél egyedibb és élethűbb megformálására.



A KÉPZETTSÉGI FOK

Bármiféle tevékenységet űznek az emberek, mindig többféle színvonalon művelik. A famegmunkáláshoz például egyaránt ért az amatőr barkácsoló és a műbútorasztalos, ez azonban egyáltalán nem jelenti azt, hogy azonos tudásszinten állnának. Hasonlóképpen nem mérhető azonos mércével a frissen nyelvvizsgázott fiatal és a hivatásos szinkrontolmács; a kezdő háziasszony és az éttermi mesterszakács; a kung-fu filmekből tájékozódó mozirajongó és a feketöves karatéka. Ezeknek az ismeretanyagbeli különbségeknek az érzékeltetésére szolgál a *képzettségi fokok* rendszere.

A M.A.G.U.S.-ban a képzettségeknek öt különböző fokát ismerjük. Ezek egymásra épülnek; azaz ha valaki szeretné elsajátítani - mondjuk - a *Lovaglást* harmadik fokon, előbb az első és a második fokot kell elsajátítania.

Az *első fok* egészen futó és felszínes ismereteket jelent a képzettség terén. Az úszó kézzel-lábbal kapálózva valahogy a vízfelszíner. marad, legalábbis egy darabig; a vívó már tartott a kezében kardot, tán ki is próbált egy-két vágást valami farönkön; a nyelvet tanuló úgy-ahogy megérti, amit lassan, szótagolva mondanak neki. Ennek a foknak még alig van gyakorlati haszna, inkább afféle ugródeszkául szolgál a magasabb fokok felé; néha azonban, válságos helyzetekben, a legalapvetőbb ismeretek is életmentőnek bizonyulhatnak. (És fordítva: hiányuk végzetessé válhat.)

A *második fok* megegyezik az *Első Törvénykönyv* szerinti Alapfokkal (rövidítve: Af). Ezen a fokon a karakter viszonylag megbízhatóan tudja alkalmazni a képzettségét, de különleges kunsztokra, kiemelkedő teljesítményre nem képes. A valós életből vett párhuzammal élve: második fokon ismer egy tantárgyat az a diák, aki sikeres érettségi vizsgát tesz belőle. Avagy, másik példát hozva, a frissen szerzett jogosítvány másodfokú autóvezetői tudásnak felel meg.

A *harmadik fok* azt jelenti, hogy a karakter hivatásos szinten ért a vonatkozó képzettséghez, vagyis szükség esetén meg tudna élni belőle. Gyakorlatilag minden karakter rendelkezik néhány harmadfokú képzettséggel, az átlagos NJK-k egy-kettővel, a JK-k általában többel. E szabály alól csak a kisgyermekek, a szellemileg visszamaradottak és az elaggott öregek képeznek kivételt. Viszonylag szép számmal találni olyan személyeket is, akik akár féltucat vagy még több képzettséget ismernek ezen a fokon: ők sokoldalúságukról híres ezermesterek.

Ritka ellenben az a karakter, aki ezen a szinten túllépve elsajátítja valamely képzettség *negyedik fokát.* A negyedik fok megfelel az *Első Törvénykönyv* szerinti Mesterfoknak (rövidítve: Mf), s ez az elnevezés híven tükrözi a mögötte rejlő jelentést is. A negyedfokon képzett karakter nem csupán hivatásos, hanem igazi mester. Időről időre, alapos felkészülés után, olyan teljesítményekre képes, melyekről mások nem is álmodhatnak. Kissé profánul fogalmazva a vonatkozó képzettség „élsportolóinak" titulálhatjuk őket.

Ha ők az élsportolók, akkor az *ötödik fok* elsajátítói a kontinens- és világbajnokok. Képzettségüket egyedülálló színvonalon tudják alkalmazni, ritkán találnak méltó ellenfélre, vetélytársra. Szinte mindig messze földön híres tanítók, bölcsek, művészek; nemegyszer iskolaalapítók, feltalálók és nagymesterek. Ezek a karakterek képesek arra, hogy szakterületüket sohasem látott újításokkal gazdagítsák, nevük holtuk után is széles körben fennmarad. Nemzedékenként legfeljebb egy-két olyan személy születik egész Yneven, aki ilyen magas szinten bír valamely képzettséget.

Elméletileg minden képzettséget lehetséges volna még tovább fejleszteni, hatodik fokra, sőt akár hetedikre vagy nyolcadikra is. A gyakorlatban ennek a véges emberi élet, az elme befogadóképessége és a test fizikai korlátai szabnak határt. Az efféle esemény mégsem teljesen példátlan, bár nagyon-nagyon ritka. A hatod- vagy még magasabb fokon képzett karakterek igazi őstehetségek, az égi hatalmak személyes kegyeltjei, ám még ez sem elegendő: hihetetlen szerencsének, vasakaratnak és szorgalomnak kell hozzá párosulnia. Ha valaki ilyen szinten ismer egy képzettséget – legyen bár az a legegyszerűbb, legköznapibb is –, az már-már természetfölöttinek (vagy éppen természetellenesnek) tetsző dolgokra képes vele, mindennemű mágia segítsége nélkül.

Az *ötödiknél magasabb fokú* képzettségek kívül esnek a játékos karakterek szemhatárán; bármennyire is kiválasztottnak minősülnek, ez a félisteni hősök és a mitikus héroszok birodalma, ahová ők nem remélhetik bekerülésüket. Éppen ezért az egyes képzettségekhez csak az ötödik fokkal bezárólag mellékelünk játéktechnikai magyarázatokat. Némely képzettség részletes leírásához azonban hosszabb-rövidebb záradékot csatoltunk: különféle szemelvényeket Ynev gazdag mondavilágából. E szemelvények semmilyen játéktechnikai információt nem tartalmaznak, ám sejtetni engedik, hogy *esetleg* mi mindent *lehetne* megcselekedni egy hatod- vagy hetedfokú képzettséggel. Mivel eredeti ynevi forrásokból válogattuk össze őket, felelősséget sem hitelességükért, sem elfogulatlanságukért nem vállalhatunk.

A régi Alap- és Mesterfok fogalmát - kissé a szívünkhöz nőtt már - helyenként továbbra is használjuk, de minden esetben másod-, illetve negyedfokú tudást értünk alattuk.



Százalékos képzettségek

Az állandó számérték

A M.A.G.U.S.-ban a legtöbb képzettség kockadobás nélkül, automatikusan használható, akad azonban néhány, amelynél alkalmazása sikeres próbadobáshoz van kötve. Ezeknél a képzettségeknél a szakértelmet nem képzettségi fokban, hanem Százalék-pontban mérjük, ezért *százalékos képzettségnek* szokás nevezni őket. Százalékos képzettség a *Lopózás,* a *Rejtőzés,* a *Csapdakeresés,* a *Csapdaleszerelés,* a *Zárnyitás,* a *Rejtekhelykutatás,* a *Veszélyérzék,* a *Mászás,* az *Esés* és az *Ugrás.*

Minden százalékos képzettséghez egy *állandó számérték* tartozik, amely az esetek többségében 1 és 100 közé esik. Ez az állandó érték többféle forrásból tevődik összsze. Minden karakternek jár az ún. természetes alapérték; némelyik kaszt és specializáció szabott kezdőértékeket biztosít a százalékos képzettségekben; végül pedig valamennyi karakter (kasztjától függetlenül) tetszés szerint vásárolhat Százalék-pontokat saját rendelkezésű Kp-ért. Az így szerzett Százalék-pontok összege a karakterlapon feltüntetett állandó számérték.

Az állandó számértéket módosíthatják a KM által hozzárendelt eseti helyzetmódosítók, valamint egyes varázslatok és varázseszközök. Ezek azonban alkalmi változások, feltételekhez kötve, ideiglenes hatállyal. A karakteralkotás lezárulta után a százalékos képzettségek állandó számértéke csak akkor módosul tartós érvénnyel, ha a karakter szabad rendelkezésű Kp-in további Százalék-pontokat vásárol hozzá.

Elvétve előforduló esetekben szükségessé válhat a százalékpontos értéket képzettségi fokra átváltani. Ilyenkor egy-egy fok mindig huszonöt-huszonöt százalékpontnak felel meg, az alábbiak szerint:

Képzettségek I. táblázat

Képzettségi fok	**Állandó számérték**
1. fok	26% alatt
2. fok	26% - 50%
3. fok	51% - 75%
4. fok	76% - 100%
5. fok	101% - 125%
6. fok és fölötte	125% fölött

A próbadobás

Amikor a karakter százalékos képzettséget alkalmaz, a játékosnak próbadobást kell tennie százalékos kockával (rövidítve: K100 vagy K%). Amennyiben a dobás eredménye kisebb vagy egyenlő a százalékos képzettség számértékénél, a képzettség alkalmazása sikerült. Amennyiben az eredmény nagyobb a százalékos képzettség számértékénél, a karakter kudarcot vallott.

Dupla nulla (természetes százas) esetén a próbálkozás nem sikerült, a karakter százalékos képzettségének számértékétől függetlenül. Elvégre senki sem tökéletes, még a leggyakorlottabb karakternél is becsúszhat olykor valami ostoba hiba.

Ennek a szabálynak az ellentétpárja, hogy 01-es dobásnál a százalékos képzettségek alkalmazása mindig automatikusan sikeres. Ezt azért fontos leszögezni, mert – mint azt a későbbiekben látni fogjuk – a százalékos képzettségek számértékét bizonyos tényezők ideiglenesen csökkenthetik, akár 1% alá is. A 01-es szabály azonban garantálja, hogy a karakternek így is legyen minimális esélye a sikerre.

A próbadobás általában a játékos dolga, bizonyos esetekben azonban a KM-nek kell elvégeznie, mégpedig oly módon, hogy az eredményt nem közli a játékossal. Néhány százalékos képzettség esetében ugyanis – *Csapdakeresés, Lopózás, Rejtőzés, Rejtekhelykutatás, Veszélyérzék* – a képzettség alkalmazásának időpontjában a karakter nem tudhatja, hogy sikerrel járt-e vagy sem, ezt csak az események további alakulásából állapíthatja meg. Ilyenkor hátrányosan és illúziórombolóan hatna a játék menetére, ha a játékos maga végezné el a dobást, s ezáltal – ellentétben a karakterével – azonnal tudná, hogy sikeres volt-e a képzettség alkalmazása.

A TERMÉSZETES ALAPÉRTÉK

A százalékos képzettségek – néhány fontos, alább említendő kivételtől eltekintve – bizonyos értelemben nem tanult ismeretek, hanem inkább természetadta, ösztönös készségek, amelyek folyamatos gyakorlással továbbfejleszthetők. Ezért valamelyest minden karakter ért hozzájuk, még akkor is, ha soha nem tanulta senkitől. A képzetlen karakter a százalékos képzettségeket *természetes alapértékükön* használja. A természetes alapérték a karakter Ügyességének 10 fölötti (átlag fölötti) része, Százalék-pontban kifejezve.

Negatív szám a természetes alapérték sohasem lehet, minimálértéke nulla – még akkor is, ha a karakter Ügyessége máskülönben nem éri el a 10-et. Ha egy képzetlen karakter természetes alapértéke nulla, még mindig előfordulhat, hogy sikeresen alkalmaz valamely százalékos képzettséget. A 01-es dobás ugyanis az ő esetében is automatikus sikert jelent.



A természetes alapérték azoknak a karaktereknek is jár, akik szabályszerűen fölveszik valamely százalékos jártasságot. Ilyenkor a természetes alapértéket egyszerűen hozzá kell adni a más forrásból származó (kasztból, specializációból adódó, illetve szabad rendelkezésű Kp-n vásárolt) Százalékpontokhoz, és az így kapott összeg lesz a százalékos képzettség állandó számértéke.

Fontos! A százalékos képzettségek közül a *Zsebmetszés*nek, a *Zárnyitás*nak és a *Csapdaleszerelés*nek *nincs természetes alapértéke,* mivel ezek nem ösztönös készségek, hanem nagyon is nehezen elsajátítható gyakorlati ismeretek. *Zsebmetszés*sel, *Zárnyitás*sal és *Csapdaleszerelés*sel tehát *képzetlen karakter nem kísérletezhet* – illetve megteheti, de biztos a kudarc. A *Zsebmetszés*ben, *Zárnyitás*ban és *Csapdaleszerelés*ben jártas karakter képzettségének állandó számértékéhez *a természetes alapérték nem adható hozzá.*

AZ ESETI HELYZETMÓDOSÍTÓK

A százalékos képzettségek állandó számértéke mindig „átlagos helyzetet" tükröz, amikor a képzettséget alkalmazó karakter esélyeit nem javítja, de nem is rontja semmilyen külső vagy belső körülmény. Amennyiben a KM úgy ítéli meg, hogy a helyzet eltér az átlagostól, a százalékos képzettség számértékéhez a körülmények mérlegelése és saját józan belátása szerint pozitív, illetve negatív *helyzetmódosítókat* rendelhet. A módosítókat sohasem a kockadobáshoz kell hozzárendelni, hanem mindig a százalékos képzettség számértékéhez. (Természetesen a módosítók *esetiek,* azaz mindig csak az adott kockadobásra vonatkoznak, a százalékos képzettségnek a karakterlapon feltüntetett állandó számértékét nem változtatják meg.) Így hát a pozitív módosító (bónusz) a karakter számára előnyös, mivel javítja a sikeres dobás esélyét; a negatív módosító (levonás) viszont hátrányos, mivel ugyanezt az esélyt lerontja.

Az egyes százalékos képzettségekhez rendelhető eseti helyzetmódosítók tételes felsorolása vagy táblázatba foglalása nem tűnt számunkra célszerűnek. A módosítók nélküli „átlagos helyzetet" ugyanis annyiféle előre nem látható körülmény befolyásolhatja mind előnyös, mind hátrányos irányban, hogy részletes számba vételük igen nehéz volna; s még ha sikerülne is, az eredmény csupán egy terjedelmes és bonyolult táblázat lenne, melynek használata lassítaná a játék iramát, csökkentené a résztvevők szórakozását. Az eseti módosítókat tehát mindig a KM határozza meg, saját pillanatnyi helyzetmegítélése alapján. (Irányelvként javasoljuk azonban, hogy a módosító soha ne legyen 5 százalékpontnál kevesebb, illetve 50 százalékpontnál több, akár pozitív, akár negatív előjelű.)

Néhány találomra kiragadott példa: a *Zsebmetszés*t előnyösen befolyásolja, ha lármásan tolongó tömegben hajtják végre; hátrányosan, ha a kiszemelt áldozat maga is képzett tolvaj. *Lopózás*nál az erős szélzúgás, a félálomban szundikáló strázsa előnyt, a súlyos málha vagy a vasalt talpú csizma hátrányt jelent. *Rejtőzés*nél sok függ a fényviszonyoktól, *Zárnyitás*nál a zár minőségétől és a rendelkezésre álló időtől, *Mászás*nál a megmászandó felület meredekségétől, síkosságától, tagoltságától; és így tovább.

Kiemelkedően fontos szerepe van a különféle segédeszközöknek. Bizonyos segédeszközök meg-

léte, illetve hiánya esetén a KM akár mellőzheti is a próbadobást, és minden további nélkül kijelentheti, hogy a kísérlet automatikusan sikerült, illetve kudarcot vallott. Erős kötéllel és mászókampóval felszerelve bárki épkézláb ember meg tud mászni egy alacsony falat; egy finommívű zárszerkezet felnyitásához viszont legalább egy tűre, szögre vagy kis darab fémhuzalra van szükség, csupasz ujjakkal nem sikerülhet.

Százalékos képzettségek fejlesztése

A százalékos képzettségeket a karakter értelemszerűen nem fokonként, hanem Százalék-pontonként fejleszti. Minden egyes e célra fordított Képzettség-pont 3%-os növekedést jelent az illető képzettség százalékos mértékén. Ennek során – nem könnyen – túllépheti a 100%-ot. Ez nem garantálja ugyan számára „átlagos helyzetben" a biztos sikert (a dupla nullás dobás továbbra is kudarcot jelent), viszont javítja esélyét a megszokottnál kedvezőtlenebb körülmények között. Amennyiben például egy tapasztalt Fejvadász *Lopózás* értéke 115%, ám a rozoga és nyikorgó deszkapadló miatt ehhez 20% levonás járul, karakterünknek még mindig 115-20 = 95% esélye van a sikerre.

A százalékos képzettségek az emberi fizikum behatárolt lehetőségei miatt nem fejleszthetőek korlátlanul. A *Zárnyitás,* a *Csapdaleszerelés* és a *Zsebmetszés* esetében az elérhető maximális érték 125%; az összes többi százalékos képzettségnél 125% + a karakter természetes alapértéke. Miután elérte ezt a küszöbszámot, a karakter nem javíthatja tovább az illető képzettséget Kp-ráfordítással. Az előnyös helyzetmódosítók azonban ideiglenes hatállyal a küszöbérték fölé emelhetik a százalékos értéket, mint ahogy az e célt szolgáló varázslatok és varázseszközök is.

Nem szabad figyelmen kívül hagyni a karaktereknek, hogy az egyes szintlépések során, egyetlen százalékos értéküket sem emelhetik meg *egyszerre* 15%-nál jobban.

Az 1Kp=3% arány természetesen csak akkor érvényes, amennyiben a százalékos képzettség a karakter Elsődleges Képzettségei közé tartozik. Egyébként az általános szabály az irányt adó: ha a Másodlagos Képzettségek közé tartozik, úgy kétszeres Kp-be (2Kp=3%), ha a Tiltott Képzettségek körébe, úgy háromszoros Kp-be kerül(3Kp=3%).

A képzettségek elsajátítása

Amikor kidolgozza induló karakterét, a játékosnak nem sokat kell törnie a fejét azon, hogy a gondolataiban és ceruzája alatt lassan megformálódó kalandozó hol, mikor és milyen körülmények között tett szert mindazon ismeretekre, melyekkel fölszerelkezve nemsokára nekivág majd Ynev vadregényes tájainak. Elvégre a karakter nem újszülöttként kezdi a játékot, hanem felnőtt fővel, érett emberként, még ha aránylag fiatalon is. A háta mögött álló húsz-egynéhány esztendőt valószínűleg nem tétlenül ücsörögve töltötte, az édesanyja szoknyája mellett, hanem ezalatt sajátította el ama elméleti és gyakorlati ismereteket, amelyek birtokában immár elég magabiztosnak érzi magát, hogy megkezdje kalandozói pályafutását. Hogy egész pontosan melyek ezek az ismeretek, arra nézvést a karakteralkotáshoz használt profilok nyújtanak eligazítást, egyszersmind elegendő mozgásteret biztosítván az egyéni vonások megrajzolásához is. Segítségükkel a játékos viszonylag gyorsan kialakíthatja karakterét, nem kell bíbelődnie olyan részletekkel, hogy mit mennyi ideig tanult, otthon-e vagy idegenben, könyvből-e vagy oktatótól, játszi könnyedséggel vagy fáradságos munkával.

Előbb-utóbb azonban, ahogy kalandozónk mind újabb és újabb oldalát ismeri meg a sokarcú Ynevnek, óhatatlanul elérkezik az a pillanat, amikor már nem elégszik meg az otthonról kapott útravalóval. Tanulságos élményekkel, maradandó emlékekkel gazdagszik (azaz szorgalmasan gyűjti a Tp-t), és felötlik benne a gondolat, hogy valami hasznos újdonságot kéne tanulnia, esetleg elmélyítenie régi ismereteit. Nagy terveket dédelget ősrégi mágikus tanokról, legendás tolvajfogásokról, félelmetes mestervágásokról, az isteni kegyelem soha nem látott megnyilatkozásairól.

Mielőtt azonban nekivághatna valóra váltásuknak, két fontos kérdést kell tisztáznia.

Alkalmas-e egyáltalán testben és lélekben az áhított tudás befogadására?

Ha igen, van-e módja és lehetősége az új ismeretek elsajátítására?

A következő alfejezetekben ezt a két kérdést fogjuk körüljárni mi is.

Képesség-követelmények

Az első dolog, amivel férfiasan szembe kell néznünk, hogy – adottságai és lelki alkata alapján – bizony nem mindenki alkalmas egyes képzettségek elsajátítására. Aki alacsonynak és törékeny csontúnak született, az soha nem fogja megcsinálni kétkezes pallossal a Körkörösen Kaszáló Nagy Harántvágást. Akinek kissé nehézkes a felfogása, az hiába ráncolja bármeddig a homlokát poros fóliánsok fölött, aligha bírja megemészteni az idő- és térmágia magasabb rejtelmeit. Aki léha és ledér, s figyelme folyton elkalandozik, az aligha nyer beavatást az istenek titkos misztériumába; aki mackós lomhasággal mozog, és fertályóra hadonászás után sem tudja agyoncsapni a füle körül zümmögő szúnyogot, az nemigen tanulja meg, hogyan lehet ujjának egyetlen könnyed érintésével megölni gyanútlan embertársát, fényes nappal a város főterén, mégis észrevétlenül.

A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy minden képzettségnek vannak *képesség-követelményei.* Más szóval: a karakter csak akkor sajátíthatja el őket, ha a vonatkozó képességei megütnek egy bizonyos minimumértéket. A *képesség* kifejezés itt szigorúan játéktechnikai értelemben szerepel, azaz a karakter vázát meghatározó tíz fő jellemzőt (Erő, Állóképesség, Gyorsaság, Ügyesség, Egészség, Szépség, Intelligencia, Akaraterő, Asztrál, Érzékelés) értjük alatta.

Természetesen az egyes képzettségek és a feltételükül szabott képességek között szoros összefüggés van. A különféle tudós tanok általában az Intelligenciához kötőd-

nek; a harci képzettségek az Erőhöz és az Ügyességhez; a művészetek és a társasági élet apró-cseprő fogásai az Asztrálhoz és a Szépséghez; a mágia és a szellem titkai az Intelligenciához és az Akaraterőhöz; az ármányos alvilági mesterkedések az Ügyességhez, Gyorsasághoz, Intelligenciához; a vadon vándorainak tudománya az Állóképességhez; és így tovább.

A széles körökben alkalmazott, közkeletű képzettségek képesség-követelményei persze sokkal enyhébbek, mint a ritkábbaké vagy éppen a titkosaké. Ez utóbbiak éppen azért nem terjedtek el jobban, mert nem sokan képesek elsajátítani őket. A halászathoz rengetegen értenek Yneven; a várépítéshez már jóval kevesebben; a démonidézéshez pedig – hála az égieknek! – még annyian sem.

No persze, vannak összetett képzettségek, amelyek sokoldalú adottságokat igényelnek, és vannak egyszerűek, szerényebb feltételekkel. Egyes képzettségeknek három követelménye van, másoknak kettő, megint másoknak egyetlenegy, vagy éppenséggel – elvétve ez is előfordul – egy sem. Igen érdekes, hogy az összetett képzettségek nem feltétlenül ritkák és ismeretlenek, és az egyszerűek sem mindig gyakoriak és elterjedtek. Mert a kocsmai verekedéshez erő is kell, ügyesség is, állóképesség is, de egyikből se túl sok; ellenben a történelem megismeréséhez pusztán ész és könyvek szükségeltetnek, abból viszont rengeteg. Ezért találunk Yneven lényegesen több kikötői duhajt, mint ahány historikust.



Igaz, az se mindegy, hogy milyen fokon űzi valaki a képzettségét. Könnyen belátható ugyanis, hogy a bilincstörő mutatványosnak erősebbnek kell lennie a rakodómunkásnál; a hivatásos párbajhősnek ügyesebbnek az alkalmi késelőnél; a Fehér Páholy nagymesterének okosabbnak az írnokszolgálatot ellátó alvarázslónál; a toroni császár kedvenc kurtizánjának szebbnek a Víziváros korosodó szajhájánál. Ezért a követelmények alsó küszöbértéke minden képzettségi fokon megemelkedik egy kicsit az előzőhöz képest.

Ötödfokon már a legmindennaposabb, legprózaibb képzettségek is igen komoly képességeket igényelnek; ami pedig a beavatottak titkos tanait illeti, azokhoz ezen a szinten már-már emberfeletti értékekre van szükség.

S hogy mindezeket a fejtegetéseket néhány konkrét példával is illusztráljuk, nos, az Új Tekercsekben egy képzettség ismertetése mindig a következőképpen kezdődik:

Pénzügyek
(polgári képzettség)

Képesség-követelmények:

1. fokon követelmény: Intelligencia 10
2. fokon követelmény: Intelligencia 12
3. fokon követelmény: Intelligencia 14
4. fokon követelmény: Intelligencia 16
5. fokon követelmény: Intelligencia 17

És itt van mindjárt egy másik, egészen eltérő jellegű, az összevetés végett:

Vívócsel
(közkeletű harci képzettségek)

Képesség-követelmények:

1. fokon követelmény: Gyorsaság 12, Ügyesség 12
2. fokon követelmény: Gyorsaság 13, Ügyesség 13
3. fokon követelmény: Gyorsaság 14, Ügyesség 14
4. fokon követelmény: Gyorsaság 15, Ügyesség 16
5. fokon követelmény: Gyorsaság 17, Ügyesség 17

A tanulni vágyó karakternek mindig figyelembe kell vennie, hogy milyen képesség-követelményei vannak az általa kinézett képzettségnek. Ez bizony némi lapozgatást és fejtörést igényel, általában azonban két kaland között, holtidőben van lehetőség erre, amikor a játékosok egyébként is szívesen foglalkoznak a karakterük csinosítgatásával. Egy további példával most bemutatjuk azt is, mi történik ilyenkor.

Ehhez persze a fenti két képzettségen kívül szükségünk lesz egy mintakarakterre is. Nevezzük el, mondjuk, Halysnak, és szögezzük le rögtön, hogy egyelőre egyik képzettségünket sem ismeri. Ezenkívül nem sokat kell róla tudnunk, még az is mellékes, hogy melyik kasztba tartozik. Elegendő lesz, ha felsoroljuk a mi szempontunkból érdekes képességeit.

Intelligencia 15
Ügyesség 17
Gyorsaság 11

Az új képzettségek elsajátítását persze még számos tényező befolyásolja a képesség-követelményeken kívül, mi azonban ezekkel most ne törődjünk. Tételezzük föl, hogy Halysnak ezúttal kizárólag a képesség-követelményekre kell figyelnie. Ez ugyan a helyzet sarkos leegyszerűsítése, ám sokkal áttekinthetőbbé teszi a példáinkat.

1. példa: Halys elhatározza, hogy befekteti szabad rendelkezésű Kp-it, és némi jártasságra tesz szert a *Pénzügyek* világában. Ez már első fokon igen hasznos képzettség, nem annyira kalandok közben, mint inkább kalandok között: ha valaki ért hozzá a társaságból, a karakterek békeidőben is meg tudják őrizni megtakarított vagyonkájukat, nem olvad el jégdarabként a kezükben.

Halys természetesen csak első fokon veheti föl a képzettséget, nem ugorhat rögtön a másodikra vagy a harmadikra: a lépcsőfokokat nem lehet átugorni, szép sorban végig kell járni őket. A Pénzügyeknek egyetlen követelménye van, az Intelligencia, méghozzá első fokon 10-es minimálértékkel. Halys Intelligenciája 15, a feltételnek tehát megfelel. Kifizeti a szükséges mennyiségű Kp-t, és felveszi a képzettség első fokát. Sima ügy, semmi bonyodalom.

2. példa: Karakterünk ezúttal harciasabbnak mutatkozik, és az impozáns hangzású *Vívócsel* képzettséget szemeli ki magának. Természetesen itt is első fokon kell kezdenie, ezúttal azonban nehézségei támadnak. A két feltétel közül egynek (Ügyesség) bőven eleget tesz, ám a második akadályon fennakad. (A Gyorsasága ugyanis csak 11 az előírt 12 helyett.) Mi a teendő? Talán le kell mondania a csábító képzettségről?

Szó sincs róla. Az alkati hiányosságokat bizonyos határokon belül pótolni tudja a szorgalom és az odaadás. Véznább legényekből is lehet tűrhető öklözőt nevelni, csak sokkal több fáradságba kerül. Amennyiben Halys kitart az elhatározása mellett, fölveheti a *Vívócsel* első fokát, csak éppen valamivel több Kp-t kell fizetnie érte. A plusz költség mindig az előírt küszöbérték és a karakter tényleges képessége közti különbözet, esetünkben tehát 12-11 = 1. Halys a táblázatból leolvasott rendes árra külön ráfizet még egy Kp-t, és fölírja magának a képzettség első fokát.

3. példa: Halys tovább erőlteti a *Vívócsel*t, és a legközelebbi adandó alkalommal megpróbálja első fokról másodikra emelni. Helyzete azonban romlott a 2. példában vázoltakhoz képest. Az ő Gyorsasága természetesen nem nőtt (maradt 11), a képzettség Gyorsaság-követelménye viszont igen (13-ra), így hát a különbözet 1 pontról 2-re emelkedett. Karakterünk tehát a két feltétel közül egynél továbbra is elmarad a küszöbértéktől, a különbözet pedig 2 pont. Ennyi Kp-t kellene ráfizetnie a rendes árra, ha ragaszkodna a képzettség 2. fokának megszerzéséhez. Ámde Halys – igen bölcsen – rájön, hogy ő tulajdonképpen nem is annyira harcias alkat, s megtakarított Kp-it inkább a Pénzügyek képzettség fejlesztésébe fekteti.

4. példa: Ugorjunk át néhány kalandot! Mire viszontlátjuk Halyst, már harmadfokon képzett *Pénzügyek*ben, és éppen arra készülődik, hogy még egy fokot emeljen rajta. Igaz, hogy immár ennél a képzettségnél is elmaradt a követelményszinttől (a *Pénzügyek* negyedfokához 16-os Intelligencia szükséges az ő 15-ével szemben), a különbözet azonban mindössze 1 pont, és ennyi Kp-t szívesen áldozna érte pluszban.

Erre azonban nem kerül sor, és Halysból sohasem lesz mesterfokon képzett bankár. A 2. példában szó volt róla, hogy a szorgalom és a kitartás pótolni tudja a veleszületett tehetséget – bizonyos határokig. Nos, ez a határ a Mesterfok. Negyedfoktól kezdődően már nem lehet a képzettségeket Kp-ráfizetéses módszerrel tovább javítani; ezeket a szinteket kizárólag olyan karakterek hódíthatják meg, akik alapból megfelelnek valamennyi előírt képesség-követelménynek.

Ez a korlátozás az oka egyébként, hogy Ynevnek jószerivel minden lakosa rendelkezik legalább egy harmadfokú képzettséggel, az ennél magasabban képzett személyek viszont roppantul ritkák. Igazi mester csak azokból válhat, akiket nem csak az ügybuzgalom visz előre pályájukon, hanem érzékük, tehetségük is van ahhoz, amit csinálnak.

A karakternek csupán abban az esetben nem kell kifizetnie a Képesség-követelményből adódó plusz Kp-ket, ha az adott képzettséget első szinten *megkapja*. Minden további fejlődésénél ezt is figyelembe kell vennie.

Képzettség-pont (Kp)

Egy képzettség elsajátítása időbe és rengeteg energiába kerül. Nyilvánvaló, hogy nem lehet semmiféle tudásra szert tenni egyik pillanatról a másikra, s azt sem kérdőjelezhetjük meg, hogy ez bizony minden esetben bizonyos áldozatokat követel attól, aki erre a tudásra vágyik. Míg a képzettségek elsajátításához szükséges időről és módozatairól másutt olvashattok, itt arra próbálunk fényt deríteni, miként is lehetséges mindazt az energiát, koncentrálást és nehézséget kézzelfoghatóvá tenni, amit egy képzettség elsajátítása igényel.

Azt, hogy egy adott képzettség megismeréséhez mennyi energiát kell egy karakternek befektetnie, az ún. Képzettség-pontokkal (Kp) mérhetjük le. Minél nagyobb egy képzettség Kp igénye, annál nehezebb az illető dolga, annál több összpontosítást, energiát követel tőle a feladat. Nem kétséges, hogy könnyebb megtanulni írni és olvasni, mint beavatást nyerni a *Démonológia* tudományába. Ezt a különbséget jelöli az adott képzettség megszerzéséhez szükséges Kp mennyisége.

Minden karakter már az induláskor rendelkezik bizonyos számú Kp-vel. Hogy ez több vagy kevesebb, az az illető kasztjától, illetve az adott specializációtól függ. Vannak olyan kasztok, amelyek számára nem annyira fontos a minél szélesebb körű ismeretek megszerzése, hiszen eleve jobban körülhatárolt keretek között tevékenykednek (Gladiátorok). Mások épp ellenkezőleg, a szerteágazóbb képzettségek megszerzésére törekszenek, még akkor is, ha nincs lehetőségük mindegyikben elmélyülni (Tolvajok). Az induláskor meglévő Kp mennyisége szintugrá-

sonként egy előre meghatározott értékkel nő, illetve a karakter maga is dönthet úgy, hogy a játék során szerzett Tapasztalat-pontjait váltja át Kp-re. Az aktuálisan meglévő Kp-it használhatja fel azután újabb képzettségek megvásárlására, illetve már meglévő tudása tökéletesítésére.

Minden kaszt tagjai másképp és másképp jogosultak a Tp-ik Kp-re való átváltására. Természetesen, ha egy karakter úgy dönt, hogy Tp-iből átvált valamennyit Kp-re, akkor az így elköltött Tp mennyiség csökkenti az aktuális Tp-i számát, ezzel késleltetve a szintugrást.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy mely kasztok tagjainak mennyi Tp-t kell elkölteniük egy Kp-re.

Nem lehet azonban végtelen mennyiségű tapasztalatot elkölteni a Tp/Kp átváltásra. A karakterek egy Tapasztalati Szinten Tp-ből maximum a Kp/Szint értékük kétszeresét vásárolhatják meg Kp-ben.

Képzettségek II. táblázat

Kaszt	Tp/1Kp	Egy TSz-en maximálisan vásárolható Kp
Harcos	10	28
Gladiátor	30	12
Fejvadász	35	10
Lovag	25	14
Amazon	20	16
Bajvívó	25	12
Barbár	15	20
Tolvaj	10	20
Bárd	20	16
Pap	15	20
Paplovag	35	10
Harcművész	40	10
Kardművész	40	10
Boszorkány	12	24
Boszorkánymester	25	16
Tűzvarázsló	30	10
Varázsló	30	14

Ugyanakkor a felhasználható Tp-k száma nem az összes eddig megszerzett Tp, hanem csupán a legutóbbi szintugrás óta összegyűlt Tp-kből gazdálkodhat.

Példa: A karakter harmadik Tapasztalati Szintű Harcos. Aktuális Tp-i száma 629. (Látjuk, már egészen közel jutott a szintugráshoz.) Ahhoz, hogy harmadik TSZ-re ugorhasson 321 Tp-t kellett elköltenie, így a Tp/Kp átváltásra összesen 308 Tp áll a rendelkezésére. Szintenként kapott Kp-it már az előző szintugráskor felhasználta, így aktuális Kp-i száma 0. Úgy dönt, hogy szeretné már meglévő 4. fokú Ökölharcát 5. fokra emelni, és ehhez minden feltétele adott is, csupán Kp-re van szüksége. A negyedik fokról ötödik fokra történő emeléshez 10 Kp-re van szüksége, és mert 1 Kp-t 10 Tp-ből tud nyerni, ezért célját 100 Tp átváltásával éri el. Ezzel aktuális Tp-i száma 529-re csökken, a Tp/Kp átváltásra pedig még 208 Tp-t tud felhasználni a továbbiakban. Miután a számára maximálisan engedélyezett 28 Kp-s határt még nem érte el – abból csak 10-et használt fel –, így ameddig harmadik Tapasztalati Szintű további 18 Kp vásárlására jogosult Tp-ből.

A Képzettségek fontossági sorrendje

Fontosságuk szempontjából a képzettségeket három csoportba osztjuk: Elsődleges, Másodlagos és Tiltott Képzettségekre.

Elsődlegesnek számítanak azok a képzettségek, amelyek rendkívüli fontosságúak a karakter számára. Ő ezekben számít profinak, ezek határozzák meg életét, esetleg a gondolkodásmódját is. Jelzik irányultságát és végső soron valamennyire a kasztját is. Talán akkor járunk legközelebb az igazsághoz, ha a szakmáját látjuk bennük. Segítségükkel specializálódhat különféle feladatokra, ezek azok, amelyek használatában mesterré válhat, amelyek ismeretét harmadik foknál jobban is megismerheti. Ilyen képzettségek pl.: a Harcosok számára a különféle Harci Képzettségek, vagy a Tolvajoknak a Behatoló Képzettségek. Ki látott már olyan Harcost, aki nem ért a fegyverforgatáshoz, vagy olyan Papot, aki nem tekinti elsődleges fontosságúnak saját hitének ismeretét?

Az Elsődleges Képzettségek száma maximált és kasztonként változik. Egyetlen karakter Elsődleges Képzettségeinek a száma sem haladhatja meg a kasztjának engedélyezett max. Elsődleges Képzettségek számát. Ez az érték jelzi, hogy hány olyan képzettség van, amelyben megpróbálhatja a tökéletesedést anélkül, hogy ez a többi rovására menne. Ezen képzettségek száma nem lehet végtelen. Aki felaprózza magát számos ismerete között, soha nem fogja egyiket sem tökéletesen megismerni.

A karakter nem rögtön kerül birtokába az összes Elsődleges Képzettségének, viszont már az induláskor megkapja azokat, amelyek létfontosságúak ahhoz, hogy valóban a kasztjának és a specializációjának megfelelő tudással kezdhesse a játékot. Lássunk egy példát!

Thuvis első szintű Fejvadász. Ennek megfelelően megkapja a következő képzettségeket, melyek mindegyike *elsődleges* fontosságú a számára: *Fegyverhasználata 3.fokon, Fegyverhasználat 2.fokon, Álcázás 3. fokon, Rejtőzés 15%, Egyensúlyérzék 35%, Mászás 20%, Esés 10%.* Ezek meghatározó képzettségek a számára, a legkönnyebben ezeket fejlesztheti, de természetesen másokat is választhat magának a meglévőkhöz, a kasztjánál leírt *Választható Elsődleges Képzettségek listájáról,* mindaddig, míg számuk el nem éri a maximumnál meghatározott értéket.

Amennyiben a karakter a maximált számú Elsődleges Képzettsége birtokában van, abban az esetben minden további választható Elsődleges Képzettsége csupán másodlagosnak fog minősülni. Egyetlen esetben tehet szert újabb Elsődleges Képzettségre: amennyiben meglévő képzettségei fontossági sorrendjét megváltoztatja. (Lásd a *Fontossági sorrend megváltoztatásánál.)*

A képzettségek leírásában, valamint a táblázatban megadott Képzettségpont-igény azt jelzi, hogy mennyi Kp-t kell a karakternek áldoznia egy képzettség elsajátítására, abban az esetben, ha az adott képzettség az *Elsődleges Képzettségei* közé tartozik.

Másodlagosnak nevezzük mindazokat a képzettségeket, amelyek nem bírnak a karakter számára meghatározó fontossággal. Segítik ugyan a boldogulásban, de közel sem ennyire fontosak. Ide tartozik mindaz a tudás, amelyet ugyan valamilyen okból a karakter elsajátít, ám nincs szüksége rá olyan mértékben, hogy nagyon komolyan foglalkozzon vele. Megtanulásukra, gyakorlásukra nem fordítanak annyi figyelmet, csupán kiegészítik mindazt a tudást, amelyet a karakter meghatározóbbnak tart. Ha az Elsődleges Képzettségek a szakmáját jelentették, akkor ezek a hobbiszintű ismereteket. Azt, hogy kevésbé fontosak, az is jelzi, hogy ezek ismeretét legfeljebb harmadik fokon sajátíthatja el egy karakter. Ugyanakkor nehezebb is megtanulnia őket, mintha elsődlegesek lennének. Ez szintén azzal magyarázható, hogy képzése során korántsem szentel ezeknek akkora figyelmet, mint Elsődleges Képzettségeinek. Bizonyos képzettségekre azonban szüksége van az induló karakternek, még akkor is, ha azok nem bírnak kitüntetett fontossággal a számára. Így lehet, hogy minden karakter már az első szinten is megkap néhány Másodlagos Képzettséget is. Ennek megfelelően Thuvis, a következőkkel indul: *Kultúra 3. fokon, Élő nyelv 3. fokon, Helyismeret 3. fokon.*

Természetesen ezeket is fejlesztheti, bár a Mesterfokot egyik sem érheti el. Másokat is vásárolhat hozzájuk, sőt gyakorta kell így cselekednie, ha tovább akar fejlődni, s van olyan, amely akkor is elegendő ismeretet nyújt, ha csupán másodlagos.

Egy *Másodlagos Képzettség* elsajátításához KÉTSZER annyi Kp-t kell áldoznia a karakternek, mint amennyi a képzettség Képzettségpont-igénye.

A harmadik csoportba tartozókat *Tiltott Képzettségeknek* nevezzük. Ezek valamilyen oknál fogva tiltottak a karakternek, tehát ellentétesek a kaszt irányultságával, gondolkodásmódjával. Nem valószínű, hogy a kaszt tagjainak előképzettségük, kultúrájuk ismeretében valaha is szüksége lenne rájuk. Feltehetőleg a karakter soha nem is fogja megtanulni őket, hiszen egész szellemiségével szemben állnak, ám nem kizárt, hogy valamikor mégis szüksége lehet rájuk. Ekkor azonban csak nagy nehézségek árán, rengeteg Kp-ért vásárolhatja meg őket, hiszen a kasztjának soha nem volt különösképpen fontos az ismerete. Akárcsak a másodlagosak, a Tiltott Képzettségek sem fejleszthetők 3. fok fölé.

A Tiltott Képzettségek mennyisége és mibenléte kasztonként változik. Hogy melyek számítanak annak, az mindig az adott kaszt Tiltott Képzettségeinek listáján szerepel. Ennek megfelelően Thuvis Tiltott Képzettségeiről is felvilágosítást kapunk, ha megnézzük a Fejvadászok számára megtiltott ismereteket felsoroló lajstromot.

Egy *Tiltott Képzettség* elsajátításához HÁROMSZOR annyi Kp-t kell áldoznia a karakternek, mint amennyi a képzettség Képzettségpont-igénye.

Természetesen akadnak olyan specializációk, amelyek jócskán eltérnek a kaszt általánosan meghatározott alapelveitől, s az ezt tükrözni hivatott elsődleges és tiltott listáktól. Ezekben az esetekben a különbségeket az adott specializáció leírásánál megtalálhatjátok. Így lehetséges, hogy míg a fejvadászoknak általában tiltott a *Stratégia* tudománya, az Ikrek számára korántsem számít annak.

Minden karakter számára meghatározott számú képzettség elsajátítására van csupán lehetőség. Ezt jelzi a Max. Képzettségeknél feltüntetett szám. Ez nem más, mint az Elsődleges, Másodlagos és Tiltott Képzettségeinek összege. Ez a határa a karakter tudásának, lehetőségeinek. Ha ezek után mégis újabb Képzettség felvételét tervezi, azt csakis úgy teheti, mintha az Tiltott Képzettség lenne, függetlenül, hogy szerepel-e a tiltott ismeretek listáján vagy sem.

Képzettségek III. táblázat

Kaszt	Max. Elsődleges Képzettségek száma	Max. Képzettségek száma
Harcos	17	50
Gladiátor	12	35
Fejvadász	14	40
Lovag	14	40
Amazon	10	35
Bajvívó	10	40
Barbár	10	35
Tolvaj	19	50
Bárd	17	50
Pap	12	45
Paplovag	12	45
Harcművész	12	30
Kardművész	12	30
Boszorkány	14	45
Boszorkánymester	14	45
Tűzvarázsló	14	45
Varázsló	17	50

A FONTOSÁGI SORREND MEGVÁLTOZTATÁSA

Ha egy karakter valamelyik Másodlagos Képzettségéből Elsődlegest óhajt csinálni, nem kell mást tennie, mint az adott Másodlagos Képzettséget harmadik fokig felfejlesztenie, s egy, már meglévő Elsődleges Képzettségét (melyben még nem haladta meg a harmadik fokú tudást) Másodlagossá nyilvánítania. Ez a következőképpen mehet végbe: Thuvisnak égetően fontos, hogy elsajátíthassa a *Méregkeverés* Mesterfokát. Ehhez viszont az kell, hogy jártassága Elsődleges legyen, ami ugye egyelőre elképzelhetetlen, lévén, hogy jelenleg csupán Másodlagos. Először is a *Méregkeverést* a Másodlagos Képzettségek között lehetséges maximumra, 3. fokra kell fejlesztenie. Ezek után keresnie kell egy olyan képzettséget, amely jelen pillanatban Elsődleges, ám szerinte a későbbiekben nem lesz rá magasabb fokon szükség. Úgy véli, hogy a *Fegyverdobás (2. fok)* személyében megtalálta ezt, és vállalja, hogy a 3. foknál tovább soha többé nem fejlesztheti. Ily módon megcseréli a képzettségek fontossági sorrendjét, s megnyílik az út a *Méregkeverés* magasabb iskolái előtt, míg az újonnan másodlagossá nevezett képzettséget, a *Fegyverdobást* csupán egy fokkal javíthatja, de már csak a Másodlagos Képzettségek Kp igényei szerint! Ez nem jelent mást, minthogy Thu-

vis felhagyott bizonyos jártassága további gyakorlásával és tanulmányozásával és ezentúl más képzettség elsajátítására fektet nagyobb hangsúlyt.

Az ily módon másodlagossá kinevezett képzettségre minden tekintetben a Másodlagos Képzettségekre vonatkozó szabályok az érvényesek, az, hogy eddig elsődlegesként szerepeltek, ezentúl nem mérvadó.

Ugyanezt a karakter nem teheti meg egy Tiltott Képzettségével, tehát azokból nem lehetséges sem másodlagos, sem Elsődleges Képzettséget csinálnia.

Míg számos példát találhatunk arra, hogy egyesek, ha kellő energiát fektetnek bele, előbb-utóbb a hobbijukból is meg tudnak élni, annak az esélye, hogy valaki egy számára idegen, a gondolkodásmódjától távol eső dolog behatható tanulmányozásába vagy gyakorlásába kezdjen, meglehetősen csekély. Elképzelhető persze, hogy a körülmények rákényszerítik, avagy bizonyos tudás alapos elsajátításához nélkülözhetetlen lesz nemszeretem dolgokkal is foglalkoznia, de ebből soha nem lesz még hobbi sem, nemhogy életforma.

Ha Thuvis példájánál akarunk maradni, akkor ez az ő esetében a következőképpen fest: elképzelhető, hogy egyik legnagyobb ellenfele felkutatásához és csapdába ejtéséhez nélkülözhetetlen lesz elhelyezkednie egy ménesnél. Ha meg akarja őrizni az álcáját, meg kell tanulnia, hogyan kell bánni az állatokkal, adott esetben vérrel-verítékkel el kell sajátítsa az *Állattartás* képzettséget is, jóllehet az eredetileg a Tiltott Képzettségek között szerepelt. Soha nem lesz benne mester, de legalább nem kell félnie a leleplezéstől.

A Képzettségek elsajátíthatósága

A képzettségek elsajátítása nem pusztán akarat, hanem lehetőség kérdése is. Hiszen a tanulásra vágyó karakternek keresnie illik egy iskolát, ahol tanítják, avagy egy mestert, vagy legalábbis egy, a témáról szóló könyvet. A különféle képzettségeket sokhelyütt oktatják. Külön iskolák épültek e célzattal Északon és Délen egyaránt. Ezek a tanításért cserébe vagy pénzt, vagy szolgálatot, netán hűséget várnak: jóakaratból, szívességből ritkán oktatnak. A magányos mesterek elsősorban érzelmi kötődés okán fogadják tanítványukul a jelentkezőket; esetleg azért, mert kiemelkedő tehetséget vélnek felfedezni benne az adott képzettség irányában.

Könyvekből megelehetősen nehéz feladat elsajátítani egy képzettséget, bár nem lehetetlen. Ez önálló tanulási módszer. A tanuló maga igyekszik a könyv soraiból kihámozni a számára szükséges tudást, törekszik megérteni, felfogni a lényeget, és gyakorolni tudományát. A könyvből tanulás természetesen némi Intelligenciát követel meg a tanulótól, ám a tanulási idő még így is a normális kétszeresére nyúlik.

A KM feladata, hogy megfelelő mestereket „találjon" játékosai számára. Vannak képzettségek, amelyeket azonban önállóan is tud fejleszteni a karakter, csupán a gyakorlással. A KM feladata, hogy ezt a gyakorlást megkövetelje játékosától. *Olyan képzettséget, amelyet a játékos nem használ (jó példa erre bármelyik százalékos képzettség) természetesen nem is fejleszthet.*

Az 1. fokú tudás megszerzése nem jelent különösebb energiaráfordítást, hiszen nem iskolákban, inkább a mindennapi életben, innen-onnan elsajátíthatók ezek az ismeretek. Ez valóban nem sok és arányban van a vele nyerhető valódi előnyökkel.

A képzettség 2. fokú elsajátításához a karakternek annyit kell áldoznia Kp-iból, amennyi a táblázatban az adott képzettség mellett a 2. fok mellett szerepel. Fontos, hogy a 2. fokhoz nem szükséges az 1. fok ismerete, hiszen az oktatás más felépítésű, jobban szervezett tudást nyújt, ahol a kétes forrásból származó 1. fok még talán gátló tényezőt is jelenthet. Ezért az Alapfok elsajátítása annyi Kp-t igényel, amennyi a táblázatban szereplő érték, (a Másodlagos ill. Tiltott Képzettségek szorzóit természetesen az adott esetben alkalmazni kell) az előzőleg birtokolt 1. fok semmilyen előnyt nem jelent, nem is feltétele a további tanulásnak. Ezzel szemben a többi fokozat már egymásra épül, tehát nem lehetséges kihagyni a harmadik fokot, és rögtön Mesterfokon bírni az adott Képzettséget. Arra ellenben van lehetőség, hogy egy karakter egy szinten ne csak egy, hanem több tudásszintet is megtanuljon, de erre annyi Kp-t kell rááldoznia, mintha egymás után sajátította volna el azokat.

A képzettség 3. fokának elsajátításához a karakternek tehát bírnia kell a 2. fokú jártassággal. Ezután a táblázatban az adott képzettség 3. foka melletti Kp mennyiséget le kell vonnia magától.

A képzettség 4. fokát csak abban az esetben sajátíthatja el bárki, ha az számára Elsődleges Képzettség. Minden egyéb kérdésben az előzőek a mérvadók.

Képzettség oktatása

Képzettséget oktatni csak az képes, aki rendelkezik az *Oktatás* képzettséggel. Minderről bővebben ott találtok leírást. Negyedik fokon elsajátítani egy Képzettséget csakis jó hírű iskolákban lehet vagy régóta tanító, neves mestereknél. Esetenként sokéves tapasztalatszerzés és elmélkedés után a karakter önmaga is eljuthat negyedik fokig, ám az ilyesmi ritkaság.

Titkos Képzettségek

Titkos Képzettséget igen nehéz elsajátítani. Kizárólag néhány különleges rend tagjainak tanítják, vagy megközelíthetetlen, magányos mesterek avatják be titkaiba életük egyetlen igazi tanítványát. Nagy ritkán könyvtárak eldugott sarkaiban lelhet a türelmes lélek ilyesmit oktató, elfeledett vagy elrejtett kötetekre. Egy azonban bizonyos: ahhoz, hogy a karakter Titkos Képzettséget tanulhasson, Kalandmestere különleges engedélyét kell megkapnia.

Az aktuális Kp meghatározása

Egy karakter Képzettség-pontjainak kiszámításához az illető kasztját, Ügyességét, Intelligenciáját és Tapasztalati Szintjét kell figyelembe venni és az alábbi táblázat alapján összeadni:

Képzettségek IV. táblázat

Kp	Indoklás
1-10	Kasztból származó alapérték *
1-10	Ügyesség tíz feletti része **
1-10	Intelligencia tíz feletti része ***
változó	Tsz-enként kapott érték ****

* A Kp alapot csakis azok a karakterek vehetik igénybe, amelyek nem tartoznak valamely specializációhoz. A specializált karakterek ugyanis, már a különféle speciális ismereteiknek köszönhetően előnyt élveznek a többiekkel szemben.

** Az átlag feletti – 10-nél nagyobb – Ügyességből származó Képzettség-pontok nem fordíthatók Elméleti Képzettségek elsajátítására.

*** Az átlag feletti – 10-nél nagyobb – Intelligenciából származó Képzettség-pontok csak Elméleti Képzettségek elsajátítására fordíthatók.

**** Ezt az értéket minden egyes Tsz-lépéskor (már első szinten is) megkapja a karakter – míg a többit nem.

A Képzettség-pont alapértéke a különböző kasztú karakterek esetében más és más. Ez érthető is, hiszen nem mindőjük számára bír egyaránt azonos fontossággal, hogy minél szélesebb körű ismeretekre tegyen szert. Ezek a különbségek magasabb Tapasztalati Szinteken is érvényesülnek. Hogy a különböző kasztú karakterek mennyi Képzettség-pontot kapnak induláskor (alapérték) és mennyit Tsz-lépésenként, arról az V. táblázat tudósít, külön feltüntetve a specializációkat is:

Képzettségek V. táblázat

Kaszt	Kp alapérték alapkaszt/specializáció	Kp/Tsz alapkaszt/specializáció
Harcos	10/-	14/12
Gladiátor	3/-	6/5
Fejvadász	3/-	5/4
Lovag	4/-	7/5
Amazon	8/-	8/6
Bajvívó	4/-	6/4
Barbár	7/-	10/8
Tolvaj	8/-	10/8
Bárd	5/-	8/6
Pap	6/*	10/*
Paplovag	5/*	5/*
Harcművész	4/-	5/3
Kardművész	4/-	5/3
Boszorkány	8/-	12/9
Boszorkánymester	7/-	8/6
Tűzvarázsló	3/-	5/4
Varázsló	7/-	7/5

* *Lásd a Papok, paplovagok c. kiegészítő szabálykönyvet*

Tapasztalat, gyakorlás

Van néhány képzettség, amelyeket (de csak ezeket) hosszas gyakorlás és tapasztalatszerzés után a karakter egyénileg is 4. fokúvá fejleszthet, még akkor is, ha azok csupán Másodlagos Képzettségei. Ezek a következők:

- Írás/Olvasás
- Nyelvismeret
- Időjóslás
- Idomítás
- Vadászat
- Lovaglás
- Kocsihajtás
- Úszás
- Csapdaállítás
- Szakma
- Kocsmai verekedés
- Állatismeret
- Emberismeret
- Helyismeret
- Festészet/Rajzolás
- Futás

A Képzés Ideje

Egy képzettség megtanulásához szükséges idő - függetlenül attól, hogy az Elsajátíthatósága Gyakorlás, Tapasztalás vagy Tanulás - mindenkor az adott képzettség Nehézségi kategóriájától függ. A fentiek csupán a módját határozzák meg.

Az alábbi táblázat csak hozzávetőleges információkat tartalmaz a képzéshez szükséges időtartamról. Minden esetben a KM szava lesz a döntő, aki az adott képzettség ismeretében határoz arról, hogy a karakternek mennyi időre van szüksége, hogy elsajátíthassa azt.

Ha az adott képzettség leírása másként rendelkezik, akkor értelemszerűen az ott leírtak lesznek a döntők.

Ezek az értékék természetesen azt jelzik, hogy egyik fokról a másikra mennyi időre van szüksége valakinek, s ennek megfelelően össze is adódnak. Az esetleges csökkenésekről bővebben az Oktatás képzettségnél olvashattok.

Látható hát, hogy egy-egy képzettség elsajátításához bizony idő kell. Hogy a játék mégse legyen tele megszakításokkal a játékosok számára, javasoljuk, hogy amíg az egyik karakterük valahol tanul, addig másikkal játsszanak, illetőleg magában a játékban legyenek nagyobb ugrások, amíg az adott jártasságot elsajátítják. Persze akadnak képzettségek, melyeket kalandozás közben is lehet fejleszteni, arról nem is beszélve, hogy pompás játékokat lehet vezetni a különböző képzettségeket oktató iskolákon belül is.

1.fok	2.fok	3.fok	4.fok	5.fok	
Könnyű	K6 nap	3K6 nap	3k6 hét	K6 hónap	3K6 hónap
Viszonylag könnyű	2K6 nap	K6 hét	3K10 hét	2K6 hónap	5K6 hónap
Közepes	K6 hét	3K10 hét	2K6 hónap	5K6 hónap	K6/3 év
Nehéz	2K6 hét	K6 hónap	5K6 hónap	K6/3 év	K6/2 év
Irgalmatlanul nehéz	K6 hónap	5K6 hónap	K6/3 év	K6/2 év	K6 év

Közkeletű harci képzettségek

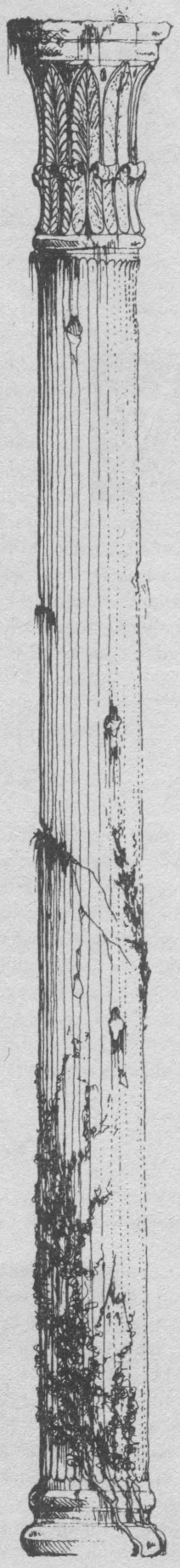
Képzettség	Képzettség pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Öklözés	1	5	8	15	25
Birkózás	1	8	12	15	25
Fegyverhasználat	1	3	20	30	40
Pajzskezelés	1	5	20	30	45
Lefegyverzés	1	7	12	18	25
Fegyverismeret	1	8	13	20	30
Vívócsel	1	5	12	25	40
Belharc	1	6	15	25	40
Földredöntés	1	5	12	20	30
Taktika	1	5	10	15	25
Stratégia	1	8	15	30	50
Parancsnoklás	1	8	16	25	50

Szakértő harci képzettségek

Képzettség	Képzettség pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Ostromgép kezelése	1	5	10	20	30
Nehézvértviselet	1	3	8	16	25
Fegyverdobás	1	3	20	30	40
Fegyverdobás idegen fegyverrel	3	9	40	60	80
Mesterlövészet	1	6	15	25	40
Lovas íjászat	1	5	15	25	35
Fegyverdobás lóhátról	3	5	15	20	30
Lasszóvetés lóhátról	3	6	16	22	35
Tűzfegyver	1	3	6	20	30
Kétkezes harc	3	6	10	20	35
Állóharc	1	6	12	18	24
Földharc	1	8	18	26	40
Fegyvertörés	1	8	15	25	35
Harci láz	1	3	5	15	25
Kézváltás	3	8	20	30	40

Titkos harci képzettségek

Képzettség	Képzettségpont-igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Mestervágás	3	8	16	25	35
Kínokozás	4	10	20	30	40
Pusztítás	3	9	20	40	60
Körkörös harc	3	10	18	32	50
Körkörös harc kétkezes fegyverrel	4	12	20	35	50
Vakharc	5	10	25	40	55



Harci Képzettségek

A harci képzettségek a nyílt fegyveres összecsapások eszközei, az egyéni párviadaloktól az öldöklő háborúkig. Legavatottabb ismerői természetesen a Harcos és a Harcművész főkasztokból kerülnek ki, ám egy-két harci képzettséget úgyszólván minden karakter elsajátít kalandozói pályafutása során. Minél több harci képzettséget ismer egy karakter, annál sokoldalúbb ellenfél a vérre menő küzdelemben; annál inkább ki tudja küszöbölni a hátrányos helyzetmódosítók hatásait; annál több és rendhagyóbb harcmodor közül válogathat.

Közkeletű harci képzettségek

Ezek a harci képzettségek a leggyakoribbak Ynev világán. Akik fegyverrel keresik a kenyerüket – JK-k és NJK-k egyaránt –, azok általában többet is használnak másodfokon; az elitegységek katonáitól legalább egy ilyen képzettség harmadfokú ismeretét várják el parancsnokaik; a tisztek, elöljárók között, különösen a félelmetesebb hírű hadseregekben, nem ritka a negyedfokon képzett személy. E képzettségek elsajátításához tehát viszonylag könnyű mestert, oktatót találni, sokat közülük hadiakadémiákon is tanítanak.

Öklözés

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Az *Öklözés* a pusztakezes harc egyik alapformája, melynek során a laza lábtartással félremozgó karakter ökölbe szorított kezét, alkarját és könyökét használja védekezésre és támadásra. Hátránya, hogy csak humanoid ellenfelekkel (két láb, két kéz, függőleges testtartás) szemben alkalmazható sikerrel, és még ekkor sem mindig. Amennyiben ugyanis az ellenfél magassága meghaladja az Öklöző magasságának kétszeresét, netán alatta marad a felének, a képzettség nem használható.

Öklözni természetesen akkor is megpróbálhat a karakter, ha még 1. fokon sem ismeri a képzettséget. Ez esetben azonban sújtják őt a képzetlen fegyverhasználatból adódó negatív helyzetmódosítók; a „fegyver" itt értelemszerűen a saját ökle. Veszteséget a képzetlen Öklöző kizárólag Túlütéssel okozhat, akkor sem túl sokat: összesen 1 Sp-t, amihez hozzájárulnak még az esetleges Erőbónuszok.

Kézifegyverrel fölszerelt ellenféllel szemben az Öklöző mindig súlyos hátrányban van, képzettségi fokától függetlenül. Ilyenkor csak akkor támadhat, ha előbb valahogy a kézifegyver védősugarán belül kerül. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy amikor az adott körben rákerül a cselekvés sora, előbb a közelkerülésre kell dobnia. A közelkerülő dobás egyszerű támadódobás, amelyhez az összes szokványos módosító jár; veszteséget soha nem okoz, viszont nem számít bele a karakter körönként engedélyezett támadásainak számába sem. Amennyiben az Öklöző sikeresen védelmen belül került (túldobta az ellenfél VÉ-jét), akkor utána szabadon támadhat. Amennyiben viszont elvéti közelkerülő dobását, az adott körben nem támadhat egyet sem, kézifegyveres ellenfele viszont kap egy plusz támadást, az összes éppen érvényes módosítóval, amit azonnal elvégezhet.

Az *Öklözés*sel okozott veszteséget növeli a szögekkel kivert *cestus* vagy a páncélkesztyű használata. Ezeknél a *Fegyverhasználat*ot nem kell külön tanulni; mivel egybeesik az *Öklözés* képzettséggel; vagyis minden karakter az *Öklözés* képzettségének fokán alkalmazza őket.

A képzettséget alaphelyzetben csak vértezetlenül vagy könnyűvértben lehet gyakorolni. A nehézvértben való *Öklözés*hez (legyen az rugalmas vagy merev) legalább 2. fokú *Nehézvértviselet* szükséges.

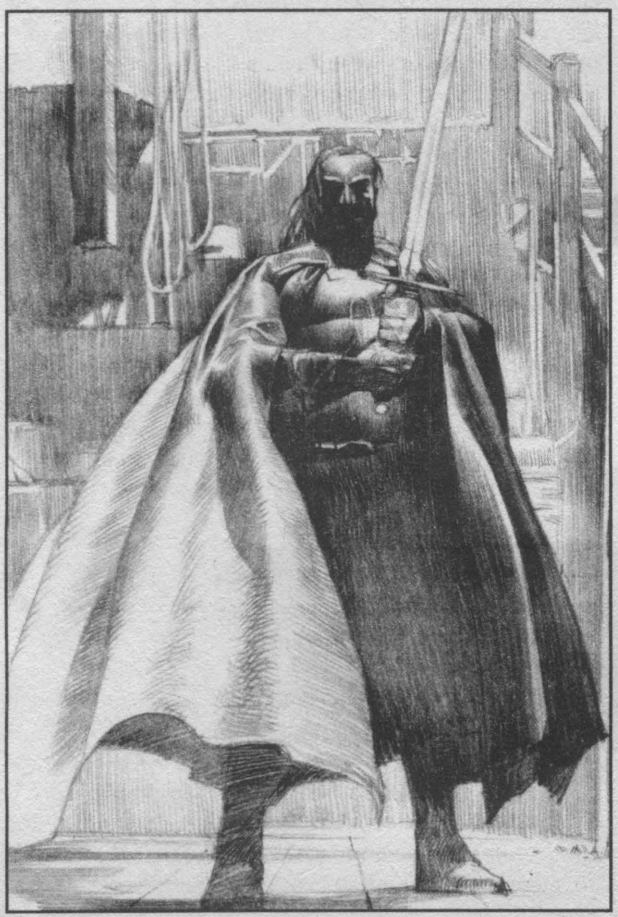
Olyan lényekkel, amelyek csak varázsfegyverrel sebezhetők, nemigen érdemes leállni öklözni: a karakter legfeljebb párszor a földre küldi őket, de kárt még 5. fokú tudással sem tehet bennük. Létezik ugyan Yneven néhány varázserővel felruházott *cestus* és vaskesztyű, ámde elenyészően kevés: elvégre ugyan ki volna bolond csupasz ökölle kiállni egy démonnal vagy egy elementállal szemben...

Öklözni általában a Harcos főkasztba tartozók tanulnak meg, közülük is kivált a Gladiátorok, a Barbárok és a nyersebb természetű Fejvadászok. (A Bajvívók soraiban viszont a képzettség ismerete jóformán hallatlan.) A Harcművészek felettébb ritkán fecsérlik ilyen vulgáris

ismeretekre a Kp-iket, ők a pusztakezes harc csiszoltabb, kifinomultabb módozataiban jeleskednek. Ezzel szemben viszonylag sok jó Öklöző kerül ki az agresszívabb Toron-környéki Boszorkánymesterek soraiból; cseppet sem meglepő, hogy ezek többségükben az ork törzsek szülöttei.

1. fok
Képesség-követelmények:
Erő 12, Ügyesség 11, Gyorsaság 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A kezdő Öklözőre nem vonatkoznak már a képzetlen fegyverhasználatból adódó levonások, veszteséget azonban továbbra is csak Túlütéssel okozhat. Ilyenkor az okozott veszteség 1 Sp (plusz az esetleges Erő-bónuszok), minden körben csak egy támadás intézhető.

2. fok
Képesség-követelmények:
Erő 13, Ügyesség 12, Gyorsaság 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett Öklöző már nemcsak Túlütéssel, hanem minden sikeres támadódobással okozhat veszteséget ellenfelének. (Ilyenkor az SFÉ természetesen érvényesül!) A sebzés 1K6/3 Sp, plusz az esetleges Erő-bónuszok; minden körben csak egy támadás intézhető.



3. fok
Képesség-követelmények:
Erő 14, Ügyesség 14, Gyorsaság 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A hivatásos Öklöző minden körben két támadást indíthat, egyet a jobb-, egyet pedig a bal kezével. A védelmen belül kerülésre továbbra is csak egyetlen lehetősége van; ha azt elhibázza, az adott körben mindkét támadását elveszíti. A sebzés 1K6/3 Sp, plusz az esetleges Erő-bónuszok.

4. fok
Képesség-követelmények:
Erő 15, Ügyesség 16, Gyorsaság 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokú Öklözőt természetesen megilletik a mesterfokú Fegyverhasználatból fakadó bónuszok: KÉ +5, TÉ +10, VÉ +10. (A „fegyver" itt értelemszerűen a saját ökle.) A sebzés 1K6/2 Sp-re nő, ehhez járulnak még az esetleges Erő-bónuszok. Minden körben két támadás intézhető, a 2. fok alatt ismertetett szabályok szerint.

5. fok
Képesség-követelmények:
Erő 16, Ügyesség 17, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Aki idáig tökéletesítette az Öklözés ismeretét, az sikeres találat esetén 1K6 Sp veszteséget okoz ellenfelének, plusz az esetleges Erő-bónuszok. A körönként lehetséges támadások száma kettőről háromra módosul; ez utóbbi egy gyorsan bevitt fejelés, váll- vagy könyökütés. Ami azonban az ilyen képzett Öklözőket még veszedelmesebbé teszi, az az, hogy minden támadásukkal külön esélyük van védelmen belül kerülni. Más szóval: körönként három közelkerülő dobás illeti meg őket, és ha valamelyiket elvétik, csupán az azzal járó támadást veszítik el, a másik kettőre még mindig dobhatnak.

Mint láthatjuk, a legjobb Öklöző sem igen veheti föl a versenyt egy nagyjából azonos fokon képzett Harcművésszel. Az Öklözésben való jártasság önmagában viszonylag szerény előnyöket biztosít; igazán félelmetessé csak akkor válik, ha más harci képzettségekkel kombinálják. Rendkívül fontos azonban leszögezni, hogy az *Öklözés* eleve kétkezes harcmodor, ezért *a* Kétkezes Harc *képzettséggel soha nem párosítható!*

A képzettségnek a fentebb vázoltaknál magasabb szinten való ismerete ritka eset ugyan, ám korántsem példátlan: különösen a korgok szájhagyomány útján terjedő mondáiban bukkannak fel lépten-nyomon legendás hírű verekedők, akiknek a tudása minden bizonnyal túlterjedt az ötödfokon. A barbárok már-már félistent csinálnak fennen magasztalt hőseikből, akiket mindig a távoli múlt

ködös homályába helyeznek; jó néhányuknak a létezése azonban történetileg igazolt tény. Ezek a mitikussá növelt alakok állítólag vadállatokat és szörnyetegeket győztek le a csupasz öklükkel. A Dorani Nagytanács gyűjteményében valóban van egy lápi bivaly koponyája, a korgok egyik szent ereklyeként tisztelt hadijelvénye, amit a tizenkettedik Zászlóháborúban zsákmányoltak a Szövetség seregei. A koponya legalább félezer éves, és kétségtelen, hogy egyetlen jól irányzott ökölcsapással zúzták be a homlokát; az ütés még az egyik szarvat is eltörte, nem sokkal a töve felett.

Birkózás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

A pusztakezes harc másik alapformája, amely az *Öklözés*nél több erőt és ügyességet követel meg, viszont – szemben azzal – bármilyen ellenféllel szemben alkalmazható, aki anyagi testtel rendelkezik. A Birkózó megkísérli földre vinni ellenfelét, majd különféle fojtó- és szorítófogásokkal igyekszik őt ebben a helyzetben tartani, egészen addig, amíg az eszméletét nem veszíti a légszomjtól és a kíméletlen nyomástól.

Aki a legalapvetőbb fogások ismerete nélkül próbál birkózni, az mindössze az 1. fokon ismertetett manővert tudja végrehajtani, sikeres támadódobással; támadásnál azonban harci értékeihez mindig hozzárendelendők a képzetlen fegyverhasználatból fakadó levonások. (A fegyver ez esetben a tulajdon teste.)

Kézifegyverrel fölszerelt ellenféllel szemben a Birkózó mindig súlyos hátrányban van, képzettségi fokától függetlenül. Ilyenkor csak akkor támadhat, ha előbb valahogy a kézifegyver védősugarán belül kerül. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy amikor az adott körben rákerül a cselekvés sora, előbb a közelkerülésre kell dobnia. A közelkerülő dobás egyszerű támadódobás, amelyhez az összes szokványos módosító jár; veszteséget soha nem okoz, viszont nem számít bele a karakter körönként engedélyezett támadásainak számába sem. Amennyiben a Birkózó sikeresen védelmen belül került (túldobta az ellenfél VÉ-jét), akkor utána szabadon támadhat. Amennyiben viszont elvéti közelkerülő dobását, az adott körben nem támadhat egyet sem, kézifegyveres ellenfele viszont kap egy plusz támadást, az összes éppen érvényes módosítóval, amit azonnal elvégezhet.



Megjegyzendő, hogy a természetes fegyverekkel – karommal, fogakkal, csapkodó farokkal – harcoló vadállatok nem minősülnek kézifegyveres ellenfélnek, ellenük a képzettség a fenti megszorítások nélkül alkalmazható. Nem véletlen, hogy a dzsad *bahradák* általában magasan képzett Birkózók; lélegzetelállító látványosság az izzadó, félmeztelen viador az aréna forró homokjában, amint valami vicsorgó fenevaddal gyürkőzik.

Olyan lényekkel, amelyek csak varázsfegyverrel sebezhetők, nemigen érdemes birkózni: a karakter legfeljebb ideig-óráig leszorítja őket a földre, de kárt még 5. fokú tudással sem tehet bennük. Hasonlóképpen reménytelen a helyzet kizárólag Túlütéssel sebezhető lényeknél: Birkózás közben ugyanis nincs Túlütés.

A legtöbb kiemelkedően képzett ynevi Birkózó a Gladiátor kasztba tartozik. Igencsak kedvelik továbbá e képzettséget – kasztjuktól függetlenül – a törpék, akik kitűnő módszert látnak benne a gyakran zavaró magasságkülönbségek kiegyenlítésére.

1. fok
Képesség-követelmények:
Erő 13, Ügyesség 12, Állóképesség 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A kezdő Birkózó nemigen képes egyébre, minthogy egy gyors gánccsal vagy dobással földre vigye ellenfelét. Ehhez egyszerű támadódobást kell tennie. Siker esetén az ellenfél nem szenved veszteséget, de a földre kerül, és mindaddig ott marad, amíg nem bír fölállni. Ehhez egy teljes, zavartalan körre van szüksége, amikor ő semmi mást nem csinál, és ellene sem intéz senki sikeres (legalább 1 Fp-t sebző) támadást. Eközben természetesen vonatkoznak rá a *harc fekve* helyzetmódosítók (KÉ: -10, TÉ: -20, VÉ: -10).

A *Birkózás* 1. foka játéktechnikai kihatásait tekintve a *Földredöntés* valamely változatának tűnik, gyakorlati kivitelezésüket tekintve azonban egészen másfajta technikákról van szó. A *Földredöntés* távolról, segédeszközzel végrehajtott manőver; a *Birkózás*ban épp ellenkezőleg, az a lényeg, hogy a Birkózó minél közelebb kerüljön ellenfeléhez. Ezért – bár a játékban alkalmazva ugyanazt eredményezik – külön képzettségeknek minősülnek, és külön-külön kell fölvenni őket.

2. fok
Képesség-követelmények:
Erő 14, Ügyesség 13, Állóképesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett Birkózó a földrevitellel egyazon mozdulattal le is szorítja ellenfelét, majd a tőle telhetőleg igyekszik odalent marasztani. Az induló támadás az 1. fokon leírtak szerint megy végbe, ám ezúttal a Birkózó el is kíséri ellenfelét a földre. Ezt követően minden körben Erő-próbát kell tennie. Sikeres

próbadobás esetén az ellenfél fekve marad a földön, és *együttesen* vonatkoznak rá a *harc fekve* és *a harc helyhez kötve* helyzetmódosítók. (Összesen: KÉ: -30, TÉ: -35, VÉ: -10, célzófegyvert használni nem lehetséges.) Mindezen fölül elveszti a pajzsból adódó esetleges VÉ-bónuszait is, és csak puszta kéznél vagy 20 cm-nél nem hosszabb szúrófegyverekkel harcolhat.

Kínos helyzetéből az áldozat csak kétféle módon szabadulhat: ha a Birkózó elvéti soros Erő-próbáját vagy Fp-t veszít, és a fájdalom miatt kénytelen bontani a fogást. (Az ebből a szempontból mindegy, hogy a Birkózót maga az ellenfél sebzi-e meg – a tetemes levonások dacára –, vagy valaki más, egy kívülálló.) A szabadulás körében a fogásból kibontakozó áldozat még semmi mást nem csinálhat.

Amíg a Birkózó fenntartja a fogását, valamennyi támadását elveszíti, VÉ-je pedig 30 ponttal csökken. (A fogásban tartott áldozattal szemben is, de ez gyakorlatilag semmit nem jelent, mert amannak meg a TÉ-je csökkent több, mint ennyivel. A két levonás tehát – az ő viszonylatukban – kiegyenlíti egymást, mintha normál módon harcolnának.) Ha azonban egy kívülálló személy elhibázza a Birkózó ellen intézett támadását, azonnal újabb dobást kell tennie, ezúttal a fogásban tartott áldozat csökkentett VÉ-jére; és ha ez a második dobás sikerül, akkor az áldozatot fogja megsebezni! (Érvényes ez természetesen fordított esetben is: ha egy kívülálló az áldozatot támadná, de elhibázza, neki meg a Birkózó csökkentett VÉ-jére kell újradobnia.)



3. fok
Képesség-követelmények:
Erő 15, Ügyesség 15, Állóképesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: A hivatásos Birkózók nemcsak lefogják az ellenfelüket, hanem egyszersmind veszteséget okoznak neki. A Birkózás menete mindenben megegyezik a fentebb, 2. fokon részletezettel, egy fontos apróságot kivéve. A Birkózó ugyanis minden olyan körben, amelyben Erő-próbája sikeres és őt magát nem éri sérülés, automatikusan 1 Sp veszteséget okoz áldozatának. Ehhez harci dobást tennie nem szükséges; a sebzés mindig az adott kör legvégén jelentkezik.

A 3. fokon képzett Birkózó már csak akkor kényszerül fogást bontani, ha egyszerre (tehát egyazon támadástól, nem egy körben összesen) legalább 5 Fp-t *vagy* 1 Ép-t veszít.

4. fok
Képesség-követelmények:
Erő 16, Ügyesség 15, Állóképesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokú Birkózóknak járnak a mesterfokú Fegyverhasználatból adódó bónuszok: KÉ: +5, TÉ: +10, VÉ: +10. (A szóban forgó fegyver természetesen a saját testük.) Fenntartott fogásuk 1 Sp helyett 2 Sp automatikus veszteséget okoz körönként az áldozatnak. Fogást csak akkor kényszerülnek bontani, ha Ép-t vesztenek vagy elvétik Erő-próbájukat.

5. fok
Képesség-követelmények:
Erő 17, Ügyesség 17, Állóképesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A legnagyobb birkózóbajnokokat semmiféle fájdalom vagy sérülés nem kényszeríti arra, hogy szándékuk ellenére fogást bontsanak, egyedül a halál vagy az ájulás. A fogásaik által okozott automatikus veszteség továbbra is 2 Sp körönként, ismernek azonban két olyan manővert, amely joggal teszi nevüket rettegetté Ynev-szerte.

Ezek közül az első a *kettős fogás*. A legtapasztaltabb mesterek ugyanis Birkózás közben kétszer támadnak. Hangsúlyozzuk, hogy mindig *Birkózás közben;* a képzettség 5. fokán kapott plusz támadást *kizárólag* második birkózófogásként használhatják. Ez azonban még így is számos előnnyel jár.

Ha például az első támadással leterítették az ellenfelüket, a második fogást már lényegesen könnyebben lelik meg rajta, hiszen annak harcértékei már jelentősen csökkentek. Két egyszerre fenntartott fogás természetesen körönként 2 + 2, azaz 4 Sp automatikus veszteséget jelent. (A lefogott ellenfelet terhelő harci levonások viszont nem változnak, akár egy fogást tartanak fenn rajta, akár kettőt.) Ilyenkor a Birkózó minden körben két Erő-próbát tesz, és ha az egyiket elvéti, csak az egyik fogás bomlik fel, a másik érvényben marad. Mivel az áldozat nem szabadult ki, a levonások továbbra is sújtják, valószínűleg könnyű lesz tehát a felbomlott fogást újra elhelyezni rajta. Ha a Birkózó fogást tart fenn egy áldozaton, és másik támadását szintén ellene intézi, harci értékeihez nem járnak levonások, a fogás fenntartásáért járó - 40 VÉ-n kívül. (Ennek magyarázatát ld. fentebb, a képzettség 2. fokánál.)

Az ilyen fokon képzett Birkózó még azt is megteheti, hogy míg első ellenfelét az egyik fogásával leszorítja, szabad támadásával egy másik ellenfélen próbál fogást lelni. (Siker esetén az Erő-próbák és az okozott veszteség megoszlanak a két áldozat között; próbadobás előtt tanácsos mindig tisztázni, melyik melyikre vonatkozik.) Ehhez persze az illetőnek a közelében kell tartózkodnia, és egyéb megfontolások is érvényesülhetnek. (Például a méret: két nagyon nagy termetű ellenfelet – mondjuk két óriást – bajos dolog egyszerre lefogva tartani.) Hogy az adott szituációban lehetséges-e egyszerre két ellenféllel birkózni, az mindig a körülményektől függ; a döntés a KM józan belátására van bízva. Ha a Birkózó fogást tart fenn valakin, s közben maradék támadásával egy másik személyt vesz célba, nemcsak a VÉ-je, hanem a KÉ-je és a TÉ-je is 40-nel csökken.

A képzettség 5. fokáért járó másik speciális manőver a *gyilkos fojtófogás*. Minden Birkózó alaposan meggondolja, hogy bevesse-e, mert ezt a fogást csak az egyik küzdőfél halála bonthatja fel, más semmi. Persze, a legendákban máig is él annak a néhány *bahradán*ak a neve, akik a megfelelő helyen, a megfelelő pillanatban – és a megfelelő közönség előtt – szánták el magukat az alkalmazására...

A gyilkos fojtófogásra készülő Birkózó először is lemond a második támadásáról, és az adott körben csak egyszer tesz támadódobást. Ha elvéti, nem történik semmi különös; a következő körben – ha még van hozzá kedve és lehetősége – újra próbálkozhat.

Amennyiben a támadódobás sikerült, a két küzdőfél halálos ölelésben fonódik össze. Ezt a fogást a Birkózó, ha akarná, sem tudná felbontani: ugyanúgy foglya, mint az ellenfél. Az ellenfélre a szokásos levonások vonatkoznak. A fojtófogás fenntartása első körében 2 Sp veszteséget okoz, a másodikban 4-et, a harmadikban 6-ot, a negyedikben 8-at, és így tovább: mindig kettővel többet, mint egy körrel korábban. Az áldozat akkor szabadul, ha ő (vagy valaki más) idejében megöli vagy eszméletlenre veri a Birkózót: a Birkózó csak akkor, ha az áldozata már halott.

Minden bizonnyal léteztek és léteznek Yneven olyan személyek, akik még ennél is félelmetesebb birkózók. Példaként elegendő lesz talán Valarian U'Chakot, az abasziszi arénák ünnepelt hősét említeni. Ez a viador időről időre azzal ejti bámulatba közönségét, hogy puszta kézzel, egy szál ágyékkötőben áll ki mesés ragadozó szörnyetegek – délről hozatott mantikorok és nyesett szárnyú griffmadarak – ellen. Több ízben is súlyosan megsebesült, ám eddig minden alkalommal sikerült megfojtania ellenfelét. Még ha az állatokat el is kábították előtte – ami, eléggé elterjedt szokás Abasziszban –, Valarian tudása akkor is meghaladja az ötödfokot.



Fegyverhasználat

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

A fenti név alatt gyakorlatilag annyi különböző képzettséget foglalunk össze, ahányféle fegyvert az Óidők hajnalától napjainkig forgattak Yneven. Minden fegyverhez tartozik egy képzettség, a forgatásában való gyakorlottság fokmérője. Valamennyit elsajátítani nemcsak lehetetlen, hanem értelmetlen is volna, hiszen e fegyverek túlnyomó része régesrég eltűnt már a történelem sülylyesztőjében.

Amikor a játékos eldönti, hogy melyik fegyverrel kíván bánni a karaktere, a *II. Függelék, Fegyverek, Vértek* táblázatban feltüntetettek között válogathat. A legtöbb fegyverhez tartozik egy képesség-küszöb, amely szintén a táblázatról olvasható le. Ha a karakter vonatkozó képessége nem éri el a jelzett értéket, nem tanulhat meg bánni az illető fegyverrel. A képesség-küszöb a többi képzettségnél szokványos képesség-követelményeknek a megfelelője. A fegyverek esetében azért egyszerűsítettük le ennyire ezt a szabályt, mert ha minden egyes *Fegyverhasználat*hoz kompletten kidolgozott követelményrendszert csatolunk, az – a különböző fegyverek sokasága miatt – áttekinthetetlenné és zűrzavarossá tette volna a fegyverválasztás játéktechnikáját.

Miután meghozta döntését, a játékos feljegyzi az eredményt a karakterlapjára, valahogy ilyenformán: *Fegyverhasználat: Slan-kard 3. fok* vagy *Fegyverhasználat: Visszacsapó Íj 2. fok*. A legtöbb fegyver elsajátításának ez a módja, néhány kivételtől eltekintve. Ezek a kivételek az alábbiak:

A tűzfegyverek számára külön képzettség létezik, ha a karakter ilyenek forgatását akarja megtanulni, ezt kell fölvennie. Tehát nem *Fegyverhasználat: Csatasárkány 2. fok*, hanem egyszerűen *Tűzfegyver: 2. fok*. A tűzfegyvereket azért soroltuk külön kategóriába, mert minden más ynevi fegyverétől elütnek, kezelésük viszont annyira hasonlít, hogy aki az egyikkel megismerkedik, az elboldogul a többivel is.

Ugyanilyen megfontolások alapján az ostromgépek egyetemlegesen az Ostromgép Kezelése képzettség alá tartoznak. (Nem *Fegyverhasználat: Balliszta 3. fok*, hanem *Ostromgép Kezelése 3. fok*.)

A Puszta Kézhez, noha bizonyos helyzetben úgyszintén fegyvernek minősülhet, nem tartozik külön *Fegyverhasználat* képzettség. Ennek az az oka, hogy Yneven a pusztakezes harcnak annyira sok és egymástól annyira eltérő változata alakult ki, hogy lehetetlen lett volna egyetlen képzettségbe zsúfolni őket. A pusztakezes harc módozatai iránt érdeklődő karakter szabadon választhat az *Öklözés*, a *Birkózás*, a *Kocsmai Verekedés*, valamint – ha a Harcművész kasztba tartozik – a speciális Iskola képzettségek közül.

Külön kategóriát alkotnak a hajítófegyverek, amelyeket kizárólag az ellenfélre dobva lehet használni, hagyományos közelharcra alkalmatlanok. Ebbe a kategóriába a következő fegyverek tartoznak: *Slan-csillag, dobótőr, hajítóbárd, hajítódárda* (ideértve a *paldiumot* is), *bóla, dobóháló* és *laszszó*. Ha a karakter ezek valamelyikének a forgatását akarja elsajátítani, akkor nem a *Fegyverhasználat*, hanem a *Fegyverdobás* képzettséget kell fölvennie.

Előfordulhat, hogy a karakter olyan fegyverrel kíván harcolni, amelyhez nem rendelkezik a megfelelő *Fegyverhasználat* képzettséggel. Ezt minden további nélkül megteheti; ilyenkor azonban harci értékeihez hozzá kell rendelni a *képzetlenségi módosítókat*. A képzetlenségi módosító, mint arról az *Első Törvénykönyv Harcrendszer* c. fejezetében már szó volt, kézifegyvereknél (ideértve a pusztakezes harci techni-

kákat) KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, célzófegyvereknél (ideértve a tűzfegyvereket) pedig CÉ -30. Ostromgépet kezelni képzetlen karakter nem képes.

A *Fegyverhasználat* egymásra épülő képzettségi fokai azt a folyamatot tükrözik, ahogy a karakter mind jobban megismerkedik választott fegyverével, s egyre veszedelmesebbé válik a kézitusában.

1. fok
Képesség-követelmények:
Speciális (lásd fentebb)
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter még inkább csak barátkozik a fegyverével. A képzetlenségi módosítók ugyan már nem járnak harcértékeihez, de körönként még csak feleannyi támadásra jogosult a fegyverrel, mint egyébként.

2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter átlagos, megbízható harcos módjára bánik a fegyverrel. Harcértékeihez sem bónuszok, sem levonások nem járnak. A körönkénti támadások száma normális.

3. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A 3. fokon képzett karakter az átlagosnál jobb fegyverforgató, meg tudna élni hivatásos katonaként. (Olykor meg is teszi.) Erre a fokra lépve, a hosszas és fáradságos gyakorlás eredményeként, 1 ponttal megemelheti azt a képességét, amely küszöbértékül szolgált jelen *Fegyverhasználat* képzettségéhez. Némely Fegyverhasználat nincs küszöbértékhez kötve; ezek általában rendkívül egyszerű fegyverek, elsajátításuk nem igényel különösebb tehetséget. Az induláskor tanúsított hanyagság később bosszulja meg magát: ezen fegyverek forgatói 3. fokon egyetlen képességüket sem növelhetik.

A karakter ezzel a módszerrel minden képességét csak 1 ponttal növelheti egész pályafutása folyamán, függetlenül attól, hogy hány olyan fegyver használatát emelte 3. fokra, amely küszöbértékhez van kötve a vonatkozó képességben. Mivel a fegyverek túlnyomórészt az Ügyességhez, illetve az Erőhöz kötődnek, használatuk 3. fokra fejlesztésével általában csupán ezt a két képességet lehet 1-1 ponttal javítani, ami nem borítja fel a játékegyensúlyt.

Példa:

Aghur, az udvari ork harcos Ereje 18, és alapfokon bánik a shadleki csatabuzogánnyal (követelmény: Erő 13) meg a harci kalapáccsal (követelmény: Erő 11). A kalandozásai során szerzett Tp-t Kp-re váltja, s ezt arra használja föl, hogy 3. fokra fejlessze ***Fegyverhasználat: Shadleki Csatabuzogány*** *képzettségét. Mivel ez az első olyan 3. fokú* Fegyverhasználat *képzettsége, amely Erőküszöbértékhez van kötve, ekkor 1 pontot adhat az Erő képességéhez, így az 18-ról 19-re nő. Később Aghur a* ***Fegyverhasználat: Harci Kalapács*** *képzettségét is 3. fokra emeli. Mivel azonban egyszer már növelte az Erejét ilyen módon, másodjára már nem kapja meg a +1 Erő-pontot. Ilyen esetben a 3. fokú* Fegyverhasználat*nak közvetlen játéktechnikai kihatásai nincsenek, csak közvetettek: Aghur egy lépéssel közelebb jutott a képzettség 4. fokához, amely viszont – mint látni fogjuk – komoly bónuszokat ad majd a harcértékeihez.*

Azok a kivételnek számító fegyverek, amelyekhez nem kapcsolódik külön *Fegyverhasználat*, hanem más képzettséget kell fölvenni az elsajátításukhoz (tételes felsorolásukat lásd föntebb), sohasem javítják a karakter képességeit, amikor 3. fokra emeli a hozzájuk tartozó képzettséget.

4. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokú fegyverforgató igen tapasztalt és veszedelmes ellenfél. Harcértékei a vonatkozó fegyverrel a következőképpen módosulnak: KÉ +5, TÉ +10, VÉ +10 (kézifegyvereknél), illetve CÉ +10 (célzófegyvereknél).

5. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Az ilyen karakter a mesterek mestere, választott fegyverével lélegzetelállító dolgokra képes. Elsősorban azonban sokkalta halálosabb: amikor ezt a fegyvert forgatja, a Túlütés küszöbe 10 ponttal csökken. Alaphelyzetben ez azt jelenti, hogy Túlütés eléréséhez nem 50-nel, hanem csupán 40-nel kell túldobnia ellenfele VÉ-jét. Amennyiben azonban a Túlütési küszöb bármi más okból kifolyólag (például egyéb magas fokú harci képzettségek miatt) már csökkent valamennyit, akkor a különféle forrásból származó bónuszok összeadódnak!

A tábortüzeknél és fogadóasztaloknál számtalan legendás harcos neve száll szájról szájra. Mivel minden fegyverhez külön képzettség tartozik, viszonylag sok olyan történeti személyt ismerünk, akikről okkal feltételezhető, hogy ötödiknél magasabb fokon értettek a forgatásukhoz. Ilyen volt például a toroni Pelin Oviera, aki rövid élete során száztizenhat tiadlani Kardművészt vágott le tisztes párviadalban. Egy ízben, mint írják róla, a sinhini Regitor Imperalis *udvarában oly villámsebesen szúrta torkon valamelyik rosszakaróját, hogy a több száz jelenlevő közül senki nem vette észre, mi tör-*

tént. Az Igaz Akarat lovagrend híres-hírhedt nagymesteréről, Imrym Dallról – közismertebb nevén a Kevélyről – mesélték dwoon honfitársai, hogy Lhat Mirdagg mezején öt álló órán át verekedett a Kard Testvériség Lovagjaival, ám a csatabárdja élén nem esett csorba közben: egyetlenegyszer sem ért páncélt, minden csapása megtalálta a puha húst az eresztékek között. Vagy említhetjük Aleggheri mestert, a nevezetes Shadoni Kódex *szerzőjét, aki fordulatból úgy oda tudott szúrni egy gyertyaszálhoz, hogy a viaszrúdon karcolás sem látszott, ám a lecsippentett kanócvég tovább lángolt a rapírja hegyén. Ezek az emberek már-már csodákra voltak képesek választott fegyverükkel a kezükben; sértés volna emlékezetükre nézvést, ha tudásukat mindössze ötödfokúnak minősítenénk.*

PAJZSKEZELÉS

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Mind az alaki harcászatban, mind az egyéni párviadalokban alapvető harcmodornak számít a pajzs használata, amikor a harcos egyik kezében kézifegyverrel, a másikban pajzzsal verekszik. A pajzs speciális harceszköz, funkcióját tekintve félúton áll a fegyver és a vértezet között. A vértezet mindig a karaktert eltaláló támadások hatását mérsékli, a pajzs viszont menet közben hárítja a támadásokat, vagyis eleve meggátolja, hogy célba jussanak. Ebből a megfontolásból a M.A.G.U.S. harcrendszerében a vértezeteknek SFÉ-jük van (tehát a sikeres támadás által okozott veszteséget csökkentik), a pajzsok viszont a karakter VÉ-jét növelik (azaz a sikeres támadás esélyét csökkentik).

Alakjukat, méretüket és anyagukat tekintve a pajzsok rendkívül sokfélék lehetnek, mi azonban az egyszerűség érdekében három alapvető játéktechnikai kategóriába osztottuk őket. A *kis pajzsok* VÉ-je 20, a *közepes pajzsoké* 35, a *nagy pajzsoké* pedig 50.

Ahhoz persze, hogy a karakter meg is kapja ezt a módosítót, nem elég csak magára aggatni a megfelelőnek ítélt pajzsot. A pajzs használatát ugyanúgy tanulni kell, mint a fegyverekét, és külön képzettség kapcsolódik hozzá. A képzetlen karakter karján koloncként lóg a pajzs, semmi hasznot nem nyújt, csak a mozgásában akadályozza. A játék nyelvén szólva ez azt jelenti, hogy ilyen esetben nem jár a VÉ-bónusz, a pajzs MGT-je (mozgásgátló tényező) viszont maradéktalanul érvényesül.



A Pajzskezelést alacsonyabb fokon Ynev majd' minden reguláris hadseregében oktatják, hozzátartozik a katonák alapkiképzéséhez. (Az abasziszi falanxtaktika például elképzelhetetlen volna harmadfokú Pajzskezelés nélkül.) A legtöbb Harcos ért hozzá valamelyest, és a könnyebb pajzsokat kedveli, ellentétben a Lovagokkal és a Paplovagokkal, akik küzdelemre készülve a lehető legmasszívabb és legsúlyosabb vértezeteket öltik magukra. A közhiedelemmel ellentétben azonban a képzettség ismerete ez utóbbiaknál sem általános, mivel vannak olyan iskoláik, amelyek a nehéz, kétkezes fegyverekre összpontosítanak, ez a harcmodor pedig szükségképpen kizárja a pajzs használatát.

A magasfokú Pajzskezelés látványos manőverei általában különféle szűk körű harci hagyományok részét képezik; kevesen ismerik, még kevesebben alkalmazzák őket. A lovagrendek közül például a pyarroni Oroszlánszív, a shadoni Kékacél, a gorviki Marico con Rabora őriz ilyen hagyományokat; specialitásuk – sorrendben haladva – a pajzsvetés, a középtövis használata, az élezett acélszegély. Az akrobatikusabb harci fogásokat ezzel szemben inkább egyes nagy múltú gladiátoristállókban tanítják.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 10, Erő 8
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A különböző méretkategóriába tartozó pajzsok kezelése eltérő technikákat igényel. Az 1. fokon képzett karakter még csak az egyiket sajátította el ezek közül. Ki kell választania tehát a háromféle pajzstípusból (kicsi, nagy, közepes) egyet: ezt korlátozás nélkül használhatja, megkapja az érte járó VÉ-bónuszt. A másik két pajzstípus kezelésében azonban továbbra is képzetlennek minősül.

Ezen a fokon a karakter szemből és a pajzsforgató oldaláról érkező támadásokat tud hárítani a pajzzsal. A másik oldalról, hátulról és félhátulról érkező támadások ellen a pajzs nem véd, ilyenkor VÉ-bónusza nem adódik hozzá a karakter harcértékeihez.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11, Erő 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter mindhárom pajzstípust tudja használni, megkapja értük a szokásos VÉ-bónuszokat. Ezek a bónuszok azonban továbbra is csak a szemből és a pajzsforgató oldaláról érkező támadások ellen érvényesek, a más irányból érkező támadások ellen a pajzs nem nyújt védelmet.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Erő 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Az eddigi hárít-fordul-hárít rutin szaggatott, szögletes mozgássorának helyébe 3. fokon komplexebb és kifinomultabb technikák lépnek. A karakter alacsonyabb fokon még teli pajzzsal, szemből fogta fel az ellenséges ütéseket, legfeljebb rézsút fordította kissé a pajzslapot, hogy lecsússzanak róla és ne törjék ki a karját. Most tud pajzsszegéllyel, oldalvást is hárítani; ehhez korábban útban volt a fegyverforgató keze, de már kitanulta a módját, hogy hangolja össze a két kar mozdulatait. A pajzs tehát százhetvenfokos szögben nyújt védelmet neki, a szemből és kétoldalról érkező támadások ellen; a hátulról és félhátulról érkező támadások ellen viszont továbbra sem jár a VÉ-bónusz.

A 3. fokon képzett karakter támadhat is a pajzzsal, bár ha így dönt, abban a körben a pajzs nem védi őt, azaz egyetlen ellenséges támadás ellen sem nyújt VÉ-bónuszokat. Sikeres támadódobás esetén az ellenfél nem szenved veszteséget, viszont elesik. A kör hátralévő részében a *harc fekve* helyzetmódosítók vonatkoznak rá (KÉ -10, TÉ -20, VÉ -20, célzófegyvert használni nem lehetséges), és ez mindaddig így marad, amíg föl nem áll valahogy. Ehhez egy teljes körre lesz szüksége, zavartalan nyugalomban: semmi mással nem foglalkozhat közben, és nem szabad veszteséget szenvednie sem. Amennyiben e feltételek valamelyike nem teljesül, visszahanyatlik a helyére, és a következő körben kezdheti elölről a próbálkozást.

(Ez a manőver első pillantásra a *Földredöntés* képzettség egyik variánsának tűnik. Az eredmény valóban ugyanaz, a *Földredöntés*t azonban mindig valamilyen fegyverrel hajtják végre, a pajzs pedig nem minősül fegyvernek. Ezért a kétféle képzettség közt nincs semmilyen átfedés, és a *Földredöntés* ismerete nem előfeltétele a *Pajzskezelés* 3. fokának.)

A pajzzsal végrehajtott támadás mindig pluszban jár a karakter körönkénti támadásaihoz, a másik kezében tartott fegyverrel (már persze ha van ilyen) szintén szabadon támadhat. *Öklözés*t, *Birkózás*t, *Kocsmai Verekedés*t és *Harcművész Iskolá*t viszont nem használhat a pajzstámadással kombinálva, mivel ezek mind kétkezes technikák. Rendkívül fontos leszögezni azt is, hogy a pajzzsal végzett támadó manőver *nem* minősül Kétkezes Harcnak, alkalmazásához nem követelmény a *Kétkezes Harc* ismerete. (A *Kétkezes Harc* kétféle *Fegyverhasználat* társítását jelenti, itt pedig ilyesmiről szó sincs, a pajzsot nem tekintjük hagyományos értelemben vett fegyvernek.) A Kétkezes Harcban megszabott levonások tehát jelen esetben nem érvényesek: a karakternek sem a pajzzsal, sem a fegyverrel bemutatott támadásához nem jár semmilyen negatív módosító.

A *Pajzskezelés*t eddig a fokig ismerik és oktatják általánosan a földrészen. A magasabb fokú formaelemek csupán egyes ősi harci hagyományokban fordulnak elő, melyeket titkos vagy legalábbis zártkörű iskolák, rendek, tanítványi láncolatok őriznek szerte Yneven. Ezek a szervezetek persze jól megnézik, hogy kinek adják tovább féltett tudásukat, így hát a képzettség további fejlesztése komoly nehézségekbe ütközhet, akár egész kalandok kikerekedhetnek belőle. A *Pajzskezelés* 4. és 5. foka ezért nem *közkeletű,* hanem *titkos harci képzettségnek* minősül.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Erő 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokú Pajzskezelés legnagyobb előnye az előző fokhoz képest abban rejlik, hogy amikor a karakter támadást intéz valaki ellen a pajzzsal, nem kell többé lemondania az általa nyújtott védelemről. A pajzs VÉ-bónusza abban a körben is maradéktalanul jár neki, amikor támad vele.

A képzettség 4. fokára lépve ezen az általános érvényű technikán kívül a karakter még további, pajzzsal végrehajtott mesterfogásokat is elsajátíthat. Ezek a mesterfogások igen sokfélék, de mindegyik titkos iskola másként oktatja őket. Úgy tűnik, önállóan kerültek kifejlesztésre, mert egyetlen harci hagyomány sem ismeri az összeset: mindegyiknek megvan a maga jellegzetes mesterfogása. Hogy a karakter melyiket tanulja meg a sok közül, azt nem ő választja ki, hanem kizárólag azon múlik, hogy melyik zártkörű szervezetben avatták be a képzettség Mesterfokába.

Megjegyzendő, hogy a különböző mesterfogásokat általában csak az e célt szolgáló, speciális pajzsfélékkel lehet végrehajtani, melyek csupán az illető hagyományt őrző testvériség köreiben használatosak, és kizárólag az ő számukra készülnek.

Példa:
Marico con Rabora lovagrend: Ezek a gorviki Lovagok hatalmas, bőrrel bevont keményfa pajzsokat használnak, vasalt acéllal körbeszegve, és a szegélyt borotvaélesre fenik. Az ilyen pajzzsal a szokványos támadás is végrehajtható, de a karakter az élszegéllyel is támadhat. Ilyenkor sikeres dobás esetén nem dönti földre az ellenfelét, viszont 1K6+1 Sp veszteséget okoz neki. Levonások a támadódobáshoz nem járnak, a pajzs VÉ-bónusza a támadás körében is érvényes. A manőver csak nagy vagy közepes méretű pajzsokkal mutatható be.

Oroszlánszív lovagrend: A híres pyarroni Lovagok szintén élre fent szegélyű pajzsokat használnak, csak az övék tiszta színacélból van. Mesterfogásuk ugyanaz, mint a *Marico con Rabora* rendé, két apróbb eltéréssel: a támadás 1K10/2 Sp veszteséget okoz, és csak kisméretű pajzzsal hajtható végre.

Kékacél lovagrend: Közép-Shadonban honos, hossol eredetű lovagrend. Pajzsuk téglalap alakú, fából készült, közepén jókora vastüskével. A pajzzsal végrehajtott sikeres támadás a szokott módon ledönti lábáról az ellenfelet, azonkívül 1K6/2 Sp veszteséget okoz neki. Levonások a támadódobáshoz nem járnak, a pajzs VÉ-bónusza a támadás körében is érvényes. A manőver csak nagy vagy közepes méretű pajzsokkal mutatható be.

Arc Nélkül Járók: Óhitű vándorfélék testvérisége a Hágóvidéken, őseik állítólag káoszkori gyalogfutárok

voltak, akik abból éltek, hogy üzeneteket és kisebb küldeményeket továbbítottak a Sheral egyik oldaláról a másikra. Tevékenységük ma helyenként banditizmusba hajlik, Ordan esküdt ellenségei. Könnyű bőrpajzsukat általában a megszokott módon használják, futás közben azonban oly módon vetik a hátukra, hogy a VÉ-jüket nem javítja ugyan, viszont hátulról jövő támadások ellen 2-es SFÉ-t biztosít. A manőver csak kis vagy közepes méretű pajzsokkal mutatható be.

Takhasz Uldak: Legendás alapítója nevét viselő aszisz gladiátoristálló, viadorai mesterei a társas harcnak. Egyszerű, kerek bőr- vagy fapajzsukkal nemcsak magukat tudják védeni, hanem bárki mást is, aki három lépésnél nincs messzebb tőlük. (Kiváló módszer például a földre döntött bajtárs fedezésére, míg feltápászkodik.) Minden kör elején be kell jelenteniük, hogy magukat védik-e vagy valaki mást; a kör végéig a pajzs VÉ-bónusza ezt a személyt illeti meg. A pajzsukkal csak akkor támadhatnak, ha magukat óvják vele, ha másik személyt, akkor soha. Ez a manőver csak kis vagy közepes méretű pajzsokkal végezhető el.

Garyuhle Ftha'ar: Híres-hírhedt, nagymúltú zsoldostanoda Sethask városállamban, Krán befolyási övezetében. A neve állítólag Diadalzászlót jelent, de akik járatosabbak a sötét nyelvjárásokban, feltűnően óvakodnak fennszóval való kiejtésétől. A tanoda neveltjeit *fthas*nak hívják, és csapatos kirajzásuk után is szoros kapcsolatban maradnak vele. Hatalmas, ovális fapajzsuk külső lapja lefelé görbülő, horgas acélfogakkal van kiverve; fegyverük – elég furcsa módon – a kés. Ha a szokott módon támadnak vele, ledöntik lábáról az ellenfelet és 1 Sp veszteséget okoznak neki. Ha azonban az illető szintén pajzzsal van felszerelve, akkor nem őt támadják, hanem a pajzsát! Sikeres dobásnál az ellenfél nem esik el és veszteséget sem szenved, a pajzsok viszont úgy összeakadnak, hogy csak fűrésszel lehet szétválasztani őket. Ilyenkor – hacsak meg nem szabadulnak a pajzstól, ami nem megy pillanatok alatt – mindkét fél elveszti a pajzsból adódó VÉ-bónuszait, továbbá érvényessé válnak rájuk a *harc helyhez kötve* helyzetmódosítók. (KÉ -2, TÉ -15, VÉ -5, célzófegyvert használni nem lehetséges). Mivel azonban a *fthas*ok valamennyien jól értenek az *Állóharc*hoz és mesterfokú késelők, ez számukra inkább kimondottan előnyt jelent. Gyorsan végeznek hát ellenfelükkel, otthagyják használhatatlanná vált pajzsukat, és késsel a kezükben, a *Belharc* képzettség alkalmazásával küzdenek tovább.

A manőver csak nagy vagy közepes méretű pajzsokkal hajtható végre.

Amennyiben a karakter több mesterfokú cselfogást is szeretne elsajátítani, sorra be kell férkőznie az illető manővereket oktató titkos szervezetekbe, rávennie őket, hogy tanítsák meg a titkaikra, majd ismételten kifizetnie a képzettség 3. és 4. foka közötti Kp-különbözetet. Bölcs emberek véleménye szerint ez nemcsak első hallásra tűnik merő képtelenségnek...

Aki mesterfokon jártas ebben a képzettségben, az hajmeresztő mutatványokra képes a harcmezőn. Kétséges azonban, hogy meg tudná-e ismételni az Oroszlánszív rendből való Enas Alastor örökké emlékezetes haditettét, amelynek ezrek voltak tanúi a Dúlás esztendejében. A meglett korú Lovag részt vett egy vakmerő kirohanásban, amelyet a rend válogatott harcosai intéztek az ostromlott Pyarronból egy kráni elitcsapat ellen. Ennek során felnyársalták alatta a lovát, s ahogy kibukott a nyeregből, nemcsak a kopját ejtette el, hanem a deréköve is leszakadt, a rajta lógó karddal-tőrrel együtt. Sikerült talpra állnia a nehéz lemezpáncél irdatlan súlya alatt, de társai már messze jártak, s egyetlen fegyvere a tartószíjakkal bal karjára erősített pajzs maradt. Ezzel kezdett hát vagdalkozni. A falon tolongó védők ámulatára gyalogszerrel kivágta magát a krániak gyűrűjéből – nem gyülevész orkok voltak, hanem az egyik Birodalmi Légió katonái! –, és már félúton járt a biztonság felé, amikor észrevett egy hórihorgas aquir kapitányt. Az ocsmány fajzat meghúzódott harcosai sorfala mögött, és éppen arra készült, hogy hatalomszóval sújtson le rá. Enas Alastor korát meghazudtoló fürgeséggel lekapta karjáról a pajzsot és elhajította; a kifent szegély áthasította az aquir torkát, vérbe fullasztva a szörnyű varázsigét. Az ősz lovag elpusztította ugyan a szörnyeteget, egyszersmind azonban végképp fegyvertelen maradt, és a boszszúszomjas krániak pillanatok alatt levágták. Igazi hősként halt meg; dicső nevét a krónikák megőrzik az utókor számára.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Erő 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: A *Pajzskezelés* legmagasabb fokán tovább csiszolódik a karakter mozgástechnikája, és még szélesebb sávra terjeszti ki a pajzs nyújtotta védelmet. A pajzsszegéllyel történő, oldalmozgásos hárítást olyan tökélyre fejleszti, hogy azokat a támadásokat is idejében tudja védeni vele, amiket villanásnyi időre vesz csupán észre a szeme legsarkából.

A játék szempontjából ez azt jelenti, hogy a pajzs VÉ-bónusza immár a félhátulról intézett támadások ellen is érvényes, a karakter csak akkor kénytelen lemondani róla, ha merőlegesen hátulról éri támadás. Ennek semmi köze a *Körkörös Harc* képzettséghez, hiszen pusztán pajzsot emel az ellenfél támadása elé, a *támadás félhátulról* helyzetmódosítókat nem helyezi hatályon kívül.

Akárcsak az előző fokon, az ősi hagyományt őrző szervezetek itt is tanítanak titkos mesterfogásokat. Ha valaki több mesterfogást is szeretne megtanulni, a 4. fokon részletezett eljárást kell követnie, azzal a különbséggel, hogy a kifizetendő Kp-összeg ezúttal a képzettség 4. és 5. foka közötti különbözet. Mint bizonyára sejthető, a sikerre most még kevesebb az esélye.

PÉLDA:
Vicsorgók: A Gályák Tengerének keleti régiójában tevékenykedő kalózszövetség, titkos fészkük állítólag Erone városa. Tengerjáró népeknél ritkaság a pajzs használata, a Vicsorgók közül is csak kevesen viselik: jobbára a leghírhedtebb tengeri haramiák. Más vértezetük nekik sincs, csak ez a kis, kerek alkotmány, nádkeretre feszített rájabőrből. A rájabőr olyan érdes, durva felületű

anyag, hogy már egyetlen simítással képes csontig nyúzni az ember húsát.

A Vicsorgók a szokásos módon támadnak a pajzsukkal. Ez ugyan túl könnyű ahhoz, hogy az ütés felborítsa az ellenfelet, a rájabőr érintése azonban sikeres támadódobás esetén 1K6/2 Fp veszteséget okoz. (Mindig Fp-t, Ép-be soha nem csaphat át!) Amennyiben ebből a potenciális veszteségből akár egyetlen pont is megvalósul (tehát nem akad fenn az ellenfél vértezetének SFÉ-jén, hanem ténylegesen levonódik az Fp-iből), az azt jelenti, hogy a rájapajzs csupasz bőrt ért. Ilyenkor azon nyomban iszonytató, görcsös fájdalom hasít az áldozatba, és 2K10 körön keresztül a *harc kábultan* helyzetmódosítókkal fog küzdeni (KÉ -15, TÉ -20, VÉ -25, CÉ -15). A rájapajzs újabb érintései csak az időtartamot tolják ki, a kínokat (és a levonásokat) nem fokozzák tovább.

A Vicsorgók harcmodora ellen persze megfelelő védelmet nyújtana az erős vértezet; csakhogy a nyílt tengeren, ahol ezek a kalózok portyáznak, nemigen szokás súlyos fémpáncélt viselni. Maga a mesterfogás egyébként nem a támadás módja, hanem a rájapajzs kezelése. Ha olyasvalaki veszi a kezébe, akit a nem gyakorolta a forgatását hosszú időn keresztül, a Vicsorgók útmutatása mellett, annak körönként kell Ügyesség-próbát tennie, míg észbe nem kap és le nem rakja. Az első elvételt dobásnál ugyanis a saját bőrét fogja felsérteni vele.

Marico con Rabora lovagrend: Ezen a fokon a gorviki Lovagok egységesítik az általuk használt kétféle pajzstámadást: a kifent szegéllyel vágnak, de letaglózó erővel. Sikeres támadódobásnál az ellenfél 1K6+1 Sp-t veszít és elterül a földön. A mesterfogás többi paramétere ugyanaz, mint 4. fokon.

Oroszlánszív lovagrend: Ha lecsatolják a karjukról, a pyarroni Lovagok hajítófegyvernek használhatják élesre fent szegélyű acélpajzsukat. Ilyenkor automatikusan elveszítik a kezdeményezést, a többi támadásukat az adott körben, no meg természetesen a pajzs VÉ-bónuszait. A diszkoszként elhajított pajzs maximális lőtávolsága 6 ynevi láb (méter). Sikeres találat esetén az alapveszteség 1K6 Sp; erre azonban vonatkozik az *íjász-szabály!* (Amennyiben tehát a veszteség dobásnál 6-os jön ki, a karakter újradobhat, és ennek a plusz dobásnak az eredménye is hozzáadandó a sebzéshez. Ez mindaddig így folytatódik, amíg a kocka ismételten a 6-osra fordul.) A manővert kizárólag kisméretű pajzzsal lehet bemutatni.

Saslovagok: Ez a dwoon *senyr* lovagrend elsősorban félelmetes lovasrohamairól ismert. Pajzsukat tárcsapajzsnak hívják, és rendkívül különös formájú: domború hengerszelet, felül ferde irányban, enyhe hullámvonalban megnyesve. Harc közben egyszerű közepes pajzsként viselkedik, döbbenetes előnyei csak lovasrohamnál nyilvánulnak meg. Ilyenkor úgy simul a csataménje nyakára görnyedő Lovag köré, mint valami magzatburok; felül, a hullámvonalba hajszálpontosan beleillik a leszegett, sisakos fej, éppen csak a szemrésnek marad egy kis nyílás; az oldalsó szegélyen még egy kampó is van a kopja alátámasztására. Szemből nézve a Lovag szinte semmi sebezhető felületet nem mutat.

Játéktechnikailag azt jelenti, hogy a VÉ-hez egyébként +35-öt adó tárcsapajzs bónusza lovasroham közben – és csak akkor – ideiglenesen +60-ra nő. Nem érdemes sokat számolgatni: ez pontosan elegendő ahhoz, hogy kiegyenlítse a *roham* negatív VÉ-módosítóját. A mesterfogás ismerői tehát VÉ-levonások nélkül indulnak lovasrohamra, ami valóban elég félelmetessé teszi őket. A manőver természetesen csak tárcsapajzzsal hajtható végre (ami – mint már említettük – közepes pajzsnak minősül).

Karath har Digurnas: Szó szerinti fordításban „Karath Leplei". A shuluri Karath Nemes Ház elit belső testőrsége, harci tudományuk ősi kyr örökség, a védelmük alatt álló arisztokrata családtól kapták kegyes adományul. Fapajzsuk lefelé álló, nyújtott háromszöget formál, kerekded oldalakkal. Felső szegélyéből farkasfogakra emlékeztető, arasznyi acélhorgok merednek előre, ferdén fölfelé. Támadhatnak vele a szokásos módon is, nekik azonban az a módszerük, hogy az acélhorgok közé kapják az ellenfél fegyverét, és ha támadódobásuk sikeres, egy gyors csavarintással eltörik. Ezt minden 20 cm-nél hosszabb, varázserővel nem rendelkező fegyverrel meg tudják csinálni, anyagától függetlenül; támadódobásukhoz nem járnak levonásuk. Ilyenkor voltaképpen a Fegyvertörés képzettségüket alkalmazzák, csak éppen a plusz pajzstámadásukat használják fel hozzá. A manőver csak közepes méretű pajzzsal mutatható be, és külön Képzettség-követelménye van: Fegyvertörés 4. fok.

A fentebb bemutatott mesterfogások természetesen csak példának és iránymutatónak szolgálnak. A KM – ha szükségét látja – ezekből kiindulva tetszés szerinti számban alkothat továbbiakat. Mielőtt azonban bevezetné őket a játékba, tanácsos lesz mérlegelni egy kicsit, összevetni hatalmi potenciáljukat az itt közölt változatokéval. A túlságosan nagyívűre sikerült újdonságokat ugyanis olykor a játék egyensúlya és élvezeti értéke szokta megsínyleni.



Lefegyverzés

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Szerfölött látványos képzettség, főként a Bajvívók, a Gladiátorok és a Szerencsevadász főkaszt tagjai kedvelik. Olykor a Kardművészek is alkalmazzák, ám nem annyira hencegő magamutogatásból, mint inkább akkor, ha emberhalál nélkül kívánnak befejezni egy párbajt valakivel, aki messze az ő képességeik alatt marad.

A manőver a harci kör folyamán bármikor végrehajtható, ám a játékosnak közvetlenül a támadódobást megelőzően fennhangon be kell jelentenie, hogy a karaktere Lefegyverzésre készül. Ezután elvégzi a dobást, amelyhez – a képzettségi foktól függő mértékben – levonások járulnak. Ha sikerül neki, nem okoz ugyan veszteséget ellenfelének, de kiüti kezéből a fegyvert, méghozzá valami olyan helyre, ahonnan az a harcból való visszavonulás nélkül nem tudja visszaszerezni. Kudarc esetén haszontalanul elpocsékolta az adott körben egyik támadását.

A képzettség értelemszerűen nem alkalmazható természetes fegyverzettel harcoló ellenfelekkel szemben. (Vadállatok, karommal-agyarral verekedő szörnyek stb.)

A *Lefegyverzés*nek előfeltétele a mesterfokú *Fegyverhasználat*, és kizárólag a vonatkozó fegyverrel hajtható végre. Ha a karakter egy másik fegyverrel is meg akarja tanulni ezt a kunsztot, előbb az ahhoz tartozó *Fegyverhasználat* képzettségét is fel kell fejlesztenie 4. fokra, majd külön ehhez rendelve ismét felvennie a *Lefegyverzés*t. Az esetleges viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével együtt kell feltüntetni a karakterlapon *(Lefegyverzés: Tőrkard 3. fok)*. Kétkezes (és nem ütő-) fegyverekhez kapcsolva a Lefegyverzés csak 3. fokig, láncáttétes ütőfegyverekhez (pl. cséphadaró, láncos buzogány) kapcsolva csak 2. fokig, bármely más ütőfegyverhez kapcsolva csak 1. fokig fejleszthető.



Képzetlen karakter is megpróbálkozhat *Lefegyverzés*sel. Szándékát szintén előre be kell jelentenie, ám minden egyéb körülménytől függetlenül csak akkor jár sikerrel, ha dupla nullát (természetes százast) dob. Vakszerencse...

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Gyorsaság 12
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Első fokon a Lefegyverzésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -25 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia.

A lefegyverzendő ellenfél fegyverének hossza nem lehet nagyobb a karakter által használt fegyver hosszának kétszeresénél, illetve nem lehet kisebb a karakter által használt fegyver hosszának egynegyedénél. Ellenkező esetben a próbálkozás csak dupla nullás (természetes százas) dobásnál sikerül. (Körülményes méricskélés, táblázatok lapozgatása helyett a KM-nek ez ügyben tanácsosabb a saját józan belátására hagyatkoznia.)

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Gyorsaság 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 7 Kp
Ismertetés: Alapfokon a Lefegyverzésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -15 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia.

A lefegyverzendő ellenfél fegyvere bármennyivel lehet hosszabb a karakter által használt fegyvernél, ha viszont rövidebb, mint a karakter által használt fegyver egynegyede, akkor a próbálkozás csak dupla nullás (természetes százas) dobásnál sikerül. (Körülményes méricskélés, táblázatok lapozgatása helyett a KM-nek ez ügyben tanácsosabb a saját józan belátására hagyatkoznia.)

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Gyorsaság 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Harmadfokon a Lefegyverzésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -10 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia.

A lefegyverzendő ellenfél fegyverének hossza a manőver sikerét nem befolyásolja. Amennyiben a közvetlenül a sikeres támadódobást követően sikeres Ügyesség-próbát is tesz, az ellenfél kezé-

ből kiütött fegyver 1 méteres szóródással oda fog esni, ahová a karakter irányítja; pl. egy közeli kútba, várárokba, folyóba, a szakadék peremén túlra stb.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: Mesterfokon a Lefegyverzésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -5 levonás járul. Ha az adott körben több támadása is van, akár mindegyiket felhasználhatja Lefegyverzésre, feltéve, ha ezt a szándékát minden támadódobás előtt bejelenti.

Amennyiben közvetlenül a sikeres támadódobást követően sikeres Ügyesség-próbát is tesz, az ellenfél kezéből kiütött fegyver 20 cm-es szóródással oda fog esni, ahová a karakter irányítja. Pl. lever az asztalról egy lámpást, betör egy ablakot, átröppen egy korábban lefegyverzett bajtárs kezébe, lyukat üt egy boroshordóba stb. Ezenkívül a mesterfokon képzett karakter nemcsak a fegyverétől tudja az ellenfelet megfosztani, hanem ha van pajzsa, attól is.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Gyorsaság 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Ötödfokon a karakter levonás nélkül végzi el a Lefegyverzésre irányuló támadódobást. Ha az adott körben több támadása is van, akár mindegyiket felhasználhatja Lefegyverzésre, feltéve, ha ezt a szándékát minden támadódobás előtt bejelenti.

Amennyiben közvetlenül a sikeres támadódobást követően sikeres Ügyesség-próbát is tesz, akkor hajszálpontosan, mesteri precizitással tudja irányítani az ellenfél kezéből kiütött fegyvert: olyannyira, hogy akár rögtön támadhat is vele! (A támadás természetesen pluszban jár körönként lehetséges támadásaihoz.) Ennek a rendkívül látványos és speciális támadásnak a célpontja általában az eredeti ellenfél, de bárki más is lehet körülötte 4 méteres körzetben. A támadódobást a Lefegyverző alap TÉ-jével kell elvégezni; nem járnak hozzá sem a fegyvermódosítók, sem a mesterfokú bónusz, de a képzetlenségi módosítók sem, amennyiben a karakter nem ért az ellenfele kezéből kibűvölt fegyver forgatásához. (Elvégre ez egy cseppet sem szokványos támadás!) Az okozott veszteség természetesen mindig az önállósult fegyver alapján számítandó.



Lefegyverzés Puszta Kézzel:
A képzettségnek ezt a válfaját főleg a Harcművészek és a rettegett gianagi Biztosok használják. Lényegében megegyezik a fentebb részletezett alapváltozattal, néhány ponton azonban akadnak eltérések is.

A képzettség-variáns eggyel magasabb nehézségi kategóriába tartozik, tehát nem a hármasba (Közepes), hanem a négyesbe (Nehéz).
Képesség-követelmények:
Ugyanúgy Ügyesség és Gyorsaság, de minden fokon mindkét követelménynek egy-egy ponttal magasabb a küszöbértéke.

Akik a *Birkózást* és a *Lefegyverzést* kombinálják, azok a harmad-, negyed és ötödfokon részletezett különleges kunsztokat nem úgy hajtják végre, hogy kiverik az ellenfél kezéből a fegyvert, egyszersmind további röptét is irányítva. Ők ilyenkor az áldozat fegyvert markoló csuklóján találnak fogást, és lassan olyan pozícióba kényszerítik a kezét – benne a fegyverrel –, amely megfelel az illető fokok ismertetésében leírtaknak.

Lefegyverzés Célzófegyverrel:
A manőver ezen a módon is végrehajtható, ha a karakter a *Lefegyverzés* képzettséget egy célzófegyver mesterfokú használatával párosítja. Ilyenkor azonban egyes paraméterek természetszerűleg módosulnak.

A képzettség-variáns eggyel magasabb nehézségi kategóriába tartozik, tehát nem a hármasba (Közepes), hanem a négyesbe (Nehéz).
Képesség-követelmények:
Ugyanúgy Ügyesség és Gyorsaság, de minden fokon mindkét követelménynek egy-egy ponttal magasabb a küszöbértéke.

A támadódobáshoz rendelt TÉ-levonások helyébe értelemszerűen CÉ-levonások lépnek, mégpedig az alábbi séma szerint: első fokon -50 CÉ, másodfokon -40 CÉ, harmadfokon -30 CÉ, negyedfokon -20 CÉ, ötödfokon -10 CÉ.

A fegyverek egymáshoz viszonyított méretaránya célzófegyverrel végrehajtott Lefegyverzés esetén máshogy érvényesül. Első-, másod- és harmadfokon a 20 cm-nél rövidebb, illetve a két kézzel forgatott fegyverek eltávolítása csak dupla nullás (természetes százas) dobással sikerül. Negyedfokon a 20 cm-nél rövidebb forgatott fegyverek válnak egyszerű sikeres célzódobással eltávolíthatóvá, ötödfokon pedig a két kézzel forgatott fegyverek is.

Az ellenfél kezéből eltávolított fegyverek további irányítása célzófegyveres Lefegyverzésnél nem lehetséges, mint ahogy a pajzs eltávolítása sem.

Tényezővé válik a lőtávolság. Első-, másod és harmadfokon a Lefegyverzés legfeljebb közepes lőtávolságról kísérelhető meg, távolabbról csak dupla nullás (természetes százas) dobással sikerül. Negyed és ötödfokon már nagy lőtávolságból is végrehajthatóvá válik, egyszerű sikeres támadódobással. Természetesen a lőtávolságból adódó levonások Lefegyverzésnél is mindig járnak a célzódobáshoz!

Az Ynev világán jelenleg használatos *tűzfegyverek* nem alkalmasak rá, hogy Lefegyverzést mutassanak be velük.

Párját ritkító eset Yneven, hogy valaki célzófegyveres Lefegyverzést tanuljon, az ötlettől még az ilanoriak meg a délvidéki nomádok is visszahökkennének. Ennek a manővernek a mestereit – egyes kíváncsi utazók beszámolóiból ítélve – azon elf határvadászok között találjuk, akik Sirenarnak a riegoyi városszövetség felé néző gyepüit őrzik, s inkább elriasztani akarják a tilosba tévedőket, semmint halomra nyilazni. (Amit egyébként minden valószínűség szerint játszi könnyedséggel megtehetnének.)

Fegyverismeret

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Ennek a képzettségnek a birtokában a karakter meglehetős bizonyossággal meg tudja állapítani egy fegyverről, hogy milyen anyagból készült, milyen minőségű és hogyan használják. Ez utóbbi információ csak elméleti jellegű, nem jelenti azt, hogy az illető a szóban forgó fegyvert valóban forgatni is képes. A képzettség ismerői között csak alacsonyabb fokon vannak többségben a Harcos főkasztúak. Mesterfokon és afölött inkább már tudósok, sőt mágusok, akik életükben nem jártak még csatatéren – annál többet forgatták roppant fóliánsaikat.

A képzettség – értelemszerűen – elsősorban a fegyverek beszerzésekor fontos. Aki minimális szinten sem jártas benne, annak a kereskedők nagy előszeretettel sóznak a nyakába mindenféle rozsdamarta vackot. Ha a partiban egyetlen karakter sem rendelkezik legalább 1. fokú *Fegyverismeret* képzettséggel, a KM lelkifurdalás nélkül visszaélhet ezzel a lehetőséggel. Előfordulhat például, hogy használatkor az ilyen kalandozók minden vásárolt fegyverének körönként 20% esélye van rá, hogy eltörik, szétszakad, megreped, felrobban, és így tovább. Az szinte kétségtelen, hogy a tapasztaltabb NJK-k némi fennsőbbséges lesajnálással fogják kezelni őket, amikor meglátják, miféle ócska kacatokat cipelnek magukkal arzenál gyanánt. Ritka, ám közmondásosan nagyhatalmú fegyvereknél ama nevezetes 20%-kal sem kell vesződni: egészen bizonyos, hogy amit a bazári árus kahrei ismétlő számszerijként adott el nekik csengő aranyakért, valójában valami gyatra helyi tákolmány, célzáskor súlyos levonások járnak hozzá, és az első lövés után a második nyílvessző olyan konokul beragad a tárba, hogy csata után úgy kell kifűrészelni belőle... Persze mehetnek panaszra később, akár meg is fenyíthetik a kereskedőt (ha megtalálják); a kérdés csak az, hogy néhány ilyen és ehhez hasonló esetet követően foge velük valaki üzletelni egyáltalán.



Egy szó, mint száz: okos kalandozónak nem árt erre a képzettségre néhány Kp-t áldoznia.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ezzel a fokával gyakorlatilag minden hivatásos és műkedvelő fegyverforgató rendelkezik. (Kivéve a legostobábbakat.) Az ilyen karakter ismeri saját kultúrkörének legelterjedtebb fegyvertípusait és a készítésükhöz használt leggyakoribb anyagokat. Ha egy ilyen fegyvert a kezébe adnak, pár perces vizsgálódás után meg tudja mondani róla, hogy silány, közepes vagy jó minőségű-e. Ritkább, ne adj' isten idegen kultúrkörből származó fegyverek előtt azonban teljesen értetlenül áll, az egzotikusabb külsejűeknél még azt is csak találgatja, hogyan kell használni őket.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter jól ismeri saját kultúrkörének ritkább és más humán kultúrkörök gyakoribb fegyvereit. Egy ilanori például magabiztosan választja ki a legjobb íjat az eladásra kínáltak közül: egy lovagi pallosról is megmondja, ha vastag rozsdaréteg lecsiszolásával varázsolták csillogó-villogóra; egy *mara-sequor* láttán viszont elbizonytalanodik, fogalma sincs róla, hogy kik és hol használnak ilyesmit.

Érdeklődésre tarthat számot a játékosok szempontjából, hogy ez a fok jelenti a tűzfegyverek értékének és minőségének felméréséhez szükséges minimális *Fegyverismeretet*. Seregbontót vásárolni persze lehet 1. fokú *Fegyverismeret*tel is, csak éppen akkor igen jó esélye van rá az embernek, hogy mikor először húzza el a ravaszt, a képébe robban az egész miskulancia.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter már beválna hivatásos fegyverszakértőnek. Magabiztosan nyilvánít ítéletet minden emberkéz alkotta fegyverről; a saját kultúrkörében készültekről pedig egészen részletes ismeretei vannak. Ránézésre megállapítja róluk, hogy melyik iskolából kerültek ki és körülbelül mikor; a jelesebb mesterek keze művét bármikor azonosítja; járatos a szülőha-

zája nevezetesebb egyedi fegyverei köré szövődő regékben és legendákban. Ha kezébe veheti és néhány percig vizsgálgathatja, bármely emberkézbe szánt fegyverről csalhatatlanul kideríti, hogy vannak-e harci bónuszai vagy levonásai. Pontos számértéket meghatározni azonban nem képes, legfeljebb nagyságrendeket; mint ahogy azt sem tudja megmondani, hogy a fegyvert felruházták-e varázserővel vagy sem.

Ahhoz, hogy valaki egy ismeretlen személyről pusztán a fegyverei alapján megállapítsa, hogy kicsoda és honnan jött, legalább 3. fokú *Fegyverismeret* szükséges! („Nézd már a fickó övében azt a *pugoss*t meg azt a *lagoss*t; ez toroni Fejvadász!"; „Te, nekem gyanús az a dzsad kereskedő a cifra szablyájával...") Az árulkodóan jellegzetes fegyverfajták sokkal közismertebbek a M.A.G.U.S.-t játszó szerepjátékosok között, mint magán Ynev világán! Amennyiben tehát a karakterek között nincs 3. fokon képzett fegyverismerő, a KM helyesebben teszi, ha *sequor* és *mara-sequor* helyett „fura páros kardokat" emleget, „mint amilyeneket annál a pökhendi tiadlani nagyúrnál láttál egyszer, csak a markolatuk más kicsit." Így a meglepetés megmarad meglepetésnek...

A másik dolog, ami 3. fokú *Fegyverismeret* alatt egyszerűen *nem lehetséges:* az abbitból, mithríllből, lunírból stb. készült fegyverek azonosítása. Ezek ugyanis egyáltalán nem olyasféle dolgok, amiket nap mint nap lát az átlag kalandozó. Aki nem eléggé jártas a képzettségben, az egyszerűen összetéveszti őket az ezüsttel vagy az acéllal. Következésképpen nem ismeri fel az ilyen fegyvert, ha látja; és – ami gyakoribb és kellemetlenebb – könnyen becsapják hamisítványokkal.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokú fegyverismerő tökéletesen eligazodik minden kortárs ynevi értelmes faj fegyverei között, és ugyanannyi részletes információval szolgálhat róluk, mint 3. fokon képzett társa az emberkéz által készítettekről. A rejtőző ősnépek fegyverei azonban még őt is zavarba hozzák; egy amund *meneth*tel például nemigen tud mit kezdeni. Alapos leírásokból ismeri ezzel szemben a Hetedkor csaknem valamennyi híresebb varázsfegyverét (az ereklyének minősülőket), és ha netán egyikük a szeme elé kerülne, első pillantásra megmondaná róla, hogy micsoda. Elég jól értesült ezeknek a fegyvereknek a képességeit, titkait, olykor személyiségét illetően, ezek az információk azonban gyakran félrevezetőek: többnyire a fegyver történetéből levont következtetéseken alapulnak. Abban a valószínűtlen esetben tehát, ha a karakternek a sors valóban az útjába sodorna valami efféle holmit, a KM sohasem konkrét értékeket és játéktechnikai adatokat közöl vele, hanem elmesél neki néhány legendát és történetet a fegyverről, amelyekből – némi fejtöréssel – jól-rosszul következtetni lehet a tulajdonságaira.

Ami az ereklyének nem minősülő, kevésbé nagyhatalmú varázsfegyvereket illeti, ezekről a 4. fokon képzett karakter is csak annyit tud megállapítani, hogy az átlagosnál jobb minőségűek, talán azért, mert varázserővel vannak felruházva. Elvégre egy közönséges rúnapenge nem hagy olyan nyomot a történelemben, mint az Eldír vagy a dwoon angyalkardok: kevesebb róla a fellelhető információ.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Ynev legjelesebb fegyverszakértői előtt kevés dolog marad titokban. Ezek a karakterek egy oldalpillantással azonosítanak egy ősi aquir fegyvert, amit a Fekete Határon kívül utoljára a Démonikus Óbirodalommal vívott háborúban használtak. Ha néhány percre a kezükbe adnak egy gyanúba vett kardot, a pengéjébe maratott mintákból meg a markolatát díszítő jelekből azonnal megállapítják, hogy mágikus-e, és 90%-os biztonsággal nyilatkoznak pontos képességeiről is. Tudományukat csak némely hihetetlenül régi, ásatag lelet teszi próbára, melynek készítői már az elfnép emlékezetéből is kisápadtak.

Az ilyen karakterek császári udvarok és főszékesegyházak nagy becsben tartott szakértői. Egyszerű kalandozókra nemigen fecsérlik drága idejüket; szekérderéknyi aranyon sem lehet audienciát vásárolni tőlük, ha az ember nem rendelkezik a megfelelő kapcsolatokkal.

Ennek a képzettségnek a legmagasabb fokú művelői minden valószínűséggel az abasziszi fegyvermesterek közül kerülnek ki. Ez a hivatal nemcsak a nagykirály, hanem az egyes hercegkapitányok udvarában is létezik. A toraniki Gorodak Malkhasz – közismertebb nevén Vasököl – állítólag a kard csengéséből meg tudta állapítani, hol bányászták az ércet, amelyből készült. Azonkívül tévedhetetlen bizonyossággal határozta meg az elébe hozott varázsfegyverek tulajdonságait, a legendás darabokat első ránézésre azonosította, s kérésre részletesen beszámolt a históriájukról, kovácsaik és gazdáik sorsáról, a jelentősebb történelmi eseményekről, amelyekben szerepet játszottak. Legemlékezetesebb tette alkalmából birokra telt egy vérivó toroni rúnatőrben lappangó rossz szellemmel, megtörte akaratát, és a fegyver – amelyet azelőtt Tharr legszentebb áldozati rítusain forgattak a főpapok – onnantól kezdve nem küldte a Lindigassra az általa megöltek lelkét, bár pusztító varázsereje az Anyagi Síkon jottányit sem kevesbedett. Ez kétségbevonhatatlan történeti tény, alig százötven éve esett meg, és a szóban forgó tőr azóta a toraniki hercegkapitányok atyáról fiúra szálló méltóságjelvénye.

Vívócsel

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A tapasztalt fegyverforgatók egyik leggyakoribb cselfogása harc közben, hogy színleg rést nyitnak a védelmükön, elhamarkodott támadásra csábítva ezzel az ellenfe-

let. Amikor aztán az illető él a ravaszul felkínált lehetőséggel, szükségképpen feladja korábbi, biztosabb küzdőállását, s bizony előfordul, hogy valósággal beleszalad egy alattomban kitartott fegyverbe. Ezt a manővert hívjuk *Vívócsel*nek; valamennyi kézifegyverrel elvégezhető, kivéve azokat a súlyos, két kézre való alkalmatosságokat, amelyekkel csak minden második körben lehet támadni (pallos, tagló, csatacsillag stb.).

A *Vívócsel*nek előfeltétele a mesterfokú *Fegyverhasználat*, és kizárólag a vonatkozó fegyverrel mutatható be. Ha valaki végre tudja hajtani – teszem azt – rapírral, az még távolról sem jelenti, hogy láncos buzogánnyal is képes rá. Amennyiben a karakter egy másik fegyverrel is meg akarja tanulni ezt a kunsztot, előbb az ahhoz tartozó *Fegyverhasználat* képzettségét is fel kell fejlesztenie 4. fokra, majd külön ehhez rendelve ismét felvennie a *Vívócsel*t. A viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével együtt kell feltüntetni a karakterlapon *(Vívócsel: Ramiera 3. fok)*.

A képzettséget puszta kézzel is lehet alkalmazni. Mivel a puszta kézre nincs külön *Fegyverhasználat*, ilyenkor az *Öklözés*t, a *Kocsmai Verekedés*t vagy valamelyik *Harcművész Iskolá*t kell fölvenni helyette mesterfokon, hogy a karakter eleget tegyen az előírt követelménynek.

Vívócselet a karakter csak akkor mutathat be, ha az adott körben elnyeri a kezdeményezést, és önként lemond róla: hagyja, hogy az ellenfél támadjon előbb. Amikor ez bekövetkezik, a karakter rést nyit a védelmén, azaz belátása szerinti értékkel csökkenti a saját VÉ-jét. Ha az ellenfél támadása sikeres (legalább 1 Fp veszteséget okoz), a Vívócsel nem jött össze: a védelmen nyitott rés túlságosan nagynak bizonyult, az ellenfél valóban ki tudta használni az alkalmat. A karakter a harci szabályok szerint viszonozhatja a támadást. Amennyiben az ellenfél nem sebesítette meg a karaktert, a Vívócsel sikerült. Játéktechnikailag ez abban nyilvánul meg, hogy amikor a karakter ellentámadásba megy át, ugyanakkora plusz módosítót rendelhet a TÉ-jéhez, amennyivel a kör elején a VÉ-jét csökkentette.

Vívócselt körönként csak egyszer lehet alkalmazni, még akkor is, ha a karakternek esetleg több támadása van. A kezdeményezésről való önkéntes lemondás azonban mindenképpen azzal jár, hogy összes támadása a kör legvégére marad.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Gyorsaság 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség első fokán a karakter legfeljebb 10 ponttal csökkentheti VÉ-jét és növelheti TÉ-jét.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Gyorsaság 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A képzettség másodfokán karakter legfeljebb 20 ponttal csökkentheti VÉ-jét és növelheti TÉ-jét.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Gyorsaság 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: A képzettség harmadfokán a karakter legfeljebb 30 ponttal csökkentheti VÉ-jét és növelheti TÉ-jét.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Gyorsaság 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség negyedfokán karakter legfeljebb 50 ponttal csökkentheti VÉ-jét és növelheti TÉ-jét. Ha kitelik belőle, akár azt is megteheti, hogy VÉ-jét nullára csökkenti, ennek azonban nincs sok értelme, hiszen ebben az esetben az ellenfél mindenképpen megsebzi, tehát a *Vívócsel* nem sikerül.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Gyorsaság 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A karakter korlátlanul csökkentheti VÉ-jét és növelheti TÉ-jét. Akár azt is megteheti, hogy VÉ-jét nullára csökkenti, ennek azonban nincs sok értelme, hiszen ebben az esetben az ellenfél mindenképpen megsebzi, tehát a *Vívócsel* nem sikerül.

Belharc

Elsajátítás: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

*Belharc*nak nevezik szerte Yneven a teljes testközelben folytatott közelharcot. Két rövid fegyvert forgató, de még két puszta kézzel verekedő ellenfél sem folytat igazi *Belharc*ot. Ennek fogásait külön oktatják, s aki járatlan bennük, alaposan megjárhatja, ha a képzett Belharcost közel engedi magához. A hosszú fegyvereknek ugyanis – a hagyományos technikákat alkalmazva – nem sok hasznát veszi; a *Belharc* fegyverei a puszta kéz és a különféle tőrök. Ezért a képzettség alapvető előfeltétele, hogy a karakter legalább 3. fokon képzett legyen az alábbi képzettségek valamelyikében: *Öklözés*, *Kocsmai Verekedés*, tetszőleges *Harcművész Iskola*, *Fegyverhasználat: Tőr-* vagy *Fegyverhasználat: Kés*. Belharcot a karakter kizárólag ezen technikákkal folytathat, de csakis abban az esetben, ha minimum 3. fokon jártas bennük.

A képzettség kizárólag humanoid (két kéz, két láb, függőleges tartás) ellenfelekkel szemben alkalmazható; végzetes őrültséget követ el az a karakter, aki egy fölingerelt vadállattal próbál meg Belharcba bonyolódni. Képzetlen személy – a szükséges technikai ismeretek híján – egyáltalán nem folytathat Belharcot.

A Belharcosnak mindenekelőtt belül kell kerülnie ellenfele védelmén, ami elég kockázatos vállalkozás, és nem csekély veszedelemnek teszi ki magát közben. Abban a körben, amikor ezzel próbálkozik, semmi mást nem csinálhat. A közelkerülő dobás egyszerű támadódobás, amelyhez az összes szokványos módosító jár; veszteséget soha nem okoz. Amennyiben a Belharcos sikeresen védelmen belül került (túldobta az ellenfél VÉ-jét), nyert ügye van. Amennyiben viszont elvéti közelkerülő dobását, kézifegyveres ellenfele kap egy plusz támadást, az összes éppen érvényes módosítóval, amit azonnal elvégezhet.

A körnek vége, és a következő körben kezdetét veszi a Belharc. Ha mindketten folytatni kívánják a küzdelemnek e formáját, akár körökön keresztül is együtt maradhatnak, mint ahogy közös elhatározással bármikor szét is válhatnak. Jóval valószínűbb azonban, hogy a megtámadott fél kétségbeesetten próbál megszabadulni a Belharcostól, amaz pedig éppen ellenkezőleg, igyekszik a védelmén belül maradni, üldözi, szinte tapad hozzá. Ilyenkor mindkét fél minden körben Gyorsaság-próbát dob; ha a menekülő megdobja vagy az üldöző elvéti, a Belharc félbeszakad.

A Belharcos mindig a fentebb felsorolt, legalább 3. fokon ismert technikák valamelyikével küzd, külön bónuszok nélkül: viszont teszi ezt olyan zavaróan közelről, annyira az ellenfél nyakába akaszkodva, hogy az szinte tehetetlenné válik, nem tud ellentámadni, saját magát akadályozza. Játéktechnikai értelemben véve a *harc kábultan* helyzetmódosítók (KÉ -15, TÉ -20, VÉ -25, célzófegyvert használni jelen helyzetben nem lehetséges) vonatkoznak rá mindaddig, amíg valahogy ki nem keveredik a Belharcból.



A dolog azonban nem ilyen egyszerű, mert a Belharcosok nem mindenkit tudnak ezzel a taktikával összezavarni. Minél súlyosabb és otrombább vértezetben van az ellenfelük, minél nehezebb és ormótlanabb fegyvert markol, annál simábban megy nekik nekik a manőver; és minél könnyebben van öltözve, minél fürgébben bír kibújni a kelepcéből, annál kisebb az esélyük ellene. Lényegében az ellenfél páncélzatán és a fegyverzetén – no meg a Belharcos tapasztalatán – múlik, hogy sikerre vezet-e a vakmerő roham. Akik megőrzik a lélekjelenlétüket és a mozgékonyságukat, azok Belharcba bonyolódva is levonások nélkül fognak harcolni, közelkerülés ide vagy oda.

Maguk a Belharcosok mindig kötésig meztelenül vagy legfeljebb könnyű, rugalmas posztóvértezetben küzdenek; ha ennél jobban leterhelnék magukat, képtelenek lennének hatékonyan alkalmazni a képzettségüket.

A Belharc *képzettség jobbára a kalózok és a különféle alvilági testvériségek körében örvend nagy népszerűségnek. A Szerencsevadász főkaszt gorombább lelkületű tagjai között legalább annyian – ha nem többen – ismerik és használják, mint a Harcos főkasztban. Éjjeli leszámolásokban, titkos párbajokban, rajtaütéseken valóban jó szolgálatot tesz, és némely kombinációban – például* Kétkezes Harc*cal vagy* Földharc*cal párosítva – megdöbbentően hatékony harcmodort eredményez. Csatamezőre, nyílt ütközetbe azonban nem való, több okból kifolyólag sem. A gyalogszerrel baktató lovagot hirtelen orvtámadással aránylag könnyen* Belharcba *lehet kényszeríteni; ha viszont lovon ül, előbb le kell rángatni hozzá a nyeregből, amihez valószínűleg neki is lesz egy-két szava. Kiváló taktika egy szál magányos alabárdos ellen, de semmire sem megy vele az ember, ha egy zárt sorokban közeledő aszisz falanxszal néz farkasszemet. Alakzatba fejlődött katonákkal nem lehet Belharcba bonyolódni; mire a Belharcosok kínkeservesen a közelükbe furakodnának, együttes erővel már le is vágták őket.*

1. fok

Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Erő 11

Képzettség-követelmények:
Öklözés vagy Kocsmai Verekedés vagy Fegyverhasználat (tőr vagy kés) 3. fok

Képzettség-pont igény: 1 Kp

Ismertetés: A felületes képzésben részesült Belharcos csak azt az ellenfelet képes megzavarni taktikájával, aki kétkezes fegyvert, hosszú szálfegyvert vagy pajzsot hord. Közelharcban a kétkezes pallosok, pikák és csatabárdok messze a legormótlanabb fegyverek közé tartoznak: ami pedig a pajzsokat illeti, a Belharcos azzal a bizonyos közelkerülő manőverrel a pajzson *belülre* juttatta magát, így az inkább útban van, semhogy segítene. Mindenesetre az 1. fokon képzett Belharcoson elég könnyű kifogni; csak a kétkezes fegyvert vagy a pajzsot kell eldobni, és az ellenfél máris mentesül a levonásoktól. Persze, ezzel egyszersmind további veszedelmeknek teszi ki magát...

2. fok

Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Erő 12

Képzettség-követelmények:
Nincsenek

Képzettség-pont igény: 6 Kp

Ismertetés: Az alapfokon képzett Belharcos az 1. fok alatt említetteken kívül eredményesen tudja alkalmazni sajátos harcmodorát minden merev nehézvértet (bővebben ld. a *Nehézvértviselet* képzettség ismertetésében) viselő személlyel szemben. Így már sokkal veszedelmesebb a támadása, hiszen az ember egy teljes öltözet páncélt nem tud olyan gyorsan lehajigálni magáról, mint egy pallost vagy egy pajzsot. A képzettségnek ezen a szintjén a Belharcos főleg arra törekszik, hogy – kihasználva a páncél roppant tömegének tehetetlenségi nyomatékát – folyton kibillentse egyensúlyából áldozatát, hogy annak ne nyíljon alkalma lendületet venni egy igazán veszedelmes csapáshoz.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Erő 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A hivatásos színvonalon képzett Belharcosok az előbbi kategóriákon túl eredményesen tudják alkalmazni sajátos harcmodorukat minden rugalmas nehézvértet (bővebben ld. a *Nehézvértviselet* képzettség ismertetésében) viselő személlyel szemben is. Lényegében ugyanazt a taktikát alkalmazzák, mint 2. fokon, csak éppen sokkal ravaszabbul és alattomosabban.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Erő 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett Belharcosok, miután egyszer védelmen belül kerültek, bárkire képesek ráerőltetni a harcmodorukat, aki az ő két hagyományos kézifegyverüktől – a tőrtől és a késtől – különböző fegyvert forgat. (Puszta kézzel szintén eredményesen lehet védekezni ellenük.) Olyan szorongató közelből akaszkodnak ellenfelükre, hogy amaz egyszerűen képtelen bármiféle hosszabb fegyvert hathatósan meglendíteni. Ha eldobja haszontalanná vált fegyverét, és kést ránt vagy a puszta öklére hagyatkozik, azonnal mentesül a levonások alól – de csak abban az esetben, ha nem tartozik a fentebb taglalt kategóriák valamelyikébe.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Erő 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A képzettség legkiválóbb művelői, ha egyszer az ellenfél védelme mögé férkőztek, ritkán maradnak alul a kézitusában. Kaszttól és felszereléstől függetlenül mindenkire képesek rákényeszíteni agresszív küzdőstílusukat, aki nem ismeri legalább elnagyolt vonalakban a *Belharc* alapjait. (Vagyis, a játék nyelvén szólva: nem jártas a képzettségben legalább 1. fokon.) Természetesen ez sem sokat segít, ha az illető beleesik az előző fokok leírásánál említett kategóriák valamelyikébe. Az ilyen Belharcosok valóságos ördögök, az egyetlen biztos védekezés ellenük, ha az ember nem engedi közel magához őket.

Mint láthatjuk, két képzett Belharcos nemigen tud egymással szabályos Belharcot folytatni. Ilyesmire csak akkor kerülhet sor, ha az egyikük elég óvatlan ahhoz, hogy harcmodorukkal ellentétes fegyverzetet vagy vértezetet öltsön magára. (Ilyenkor természetesen – képzettségi fokától függetlenül – ő lesz az, akire a másik rákényszeríti a negatív harci módosítókat.) Máskülönben azonban a legfelületesebb kiképzésen átesett Belharcos is tisztában van annyira az alapvető technikákkal, hogy ha ellene alkalmazzák, nyomban elhárítsa őket. Két Belharcos tehát verekedhet egymással testközelben, vértezetlenül, késsel vagy puszta kézzel – többnyire meg is teszik –, ám a képzettségből adódó speciális levonásokat egyikük sem szenvedi el.

Yneven viszonylag kevesen vannak, akik a Belharcra alapozzák egyéni harcmodorukat. Hogy a képzettség mégis ennyire elterjedt, annak egyszerű a magyarázata. Azok a karakterek ugyanis, akik rendszerint nem járnak nehézvértezetben és nem használnak súlyos fegyvereket, általában elsajátítják az alapvető fogásokat, de nem annyira agresszív célzattal, inkább azért, hogy alkalomadtán ne szolgáltassák ki magukat egy képzett Belharcos támadásának.

Földredöntés

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Az egyik legősibb harcos cselfogás: földre teríteni a másikat, hátrányos helyzetbe küldeni, hogy aztán diadalmasan, felülről csaphassunk le rá. A lényeg: megfelelő erejű ütést mérni ellenfelünkre, a megfelelő helyen, lehetőleg anélkül, hogy jómagunknak számolni kellene a sérülés vagy a visszavágás kockázatával.

A *Földredöntés*nek előfeltétele az alapfokú *Fegyverhasználat*, és kizárólag a vonatkozó fegyverrel mutatható be. Elvégre bottal kisöpörni valaki alól a lábát egészen más technikát igényel, mint buzogánnyal letaglózni. Amennyiben a karakter egy másik fegyverrel is meg akarja tanulni ezt a kunsztot, előbb az ahhoz tartozó *Fegyverhasználat* képzettségét is fel kell fejlesztenie 2. fokra, majd külön ehhez rendelve ismét felvennie a *Földredöntés*t. Az esetleges viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével együtt kell feltüntetni a karakterlapon *(Földredöntés: Tagló 4. fok.)*

*Földredöntés*t csak olyan fegyverrel lehet végrehajtani, amely alaphelyzetben 1K6 Sp-nél több veszteséget okoz. Kivételt képez a három speciális hajítófegyver, a bóla, a dobóháló és a lasszó. Ezekkel a fegyverekkel igen látványos és hatékony lerántásokat lehet bemutatni, méghozzá jelentős távolságról; bővebben a *Fegyverdobás* képzettség különleges variánsainál írunk róluk.

A képzettséget puszta kézzel is lehet alkalmazni. Mivel a puszta kézre nincs külön *Fegyverhasználat*, ilyenkor az *Öklözés*t, a *Kocsmai Verekedés*t vagy valamelyik *Harcművész Iskolá*t kell fölvenni helyette Alapfokon, hogy a karakter eleget tegyen az előírt követelménynek. Speciális esetekben a *Földredöntés Lábbal* nevű képzettséget, melyről bővebben a *Földharc*nál olvashattok. Játéktechnikai vonatkozásaikban azonban megegyeznek a képzettségről itt olvashatókkal.

A *Földredöntés* képzettség elsősorban humanoid (két kéz, két láb, függőleges tartás) ellenfelekkel szemben alkalmazható hatékonyan. Ha a karakter más testfelépítésű lények ellen használja, a támadódobásához minden egyéb érvényes levonáson felül még -50 módosítóval járul. A manőver repülő ellenfeleken is végrehajtható, ugyanekkora levonással (ha a karakter eléri őket): siker esetén lezuhannak a föld-

re. Soha nem alkalmazható viszont a képzettség, ha az ellenfél testsúlya – testfelépítésétől függetlenül – meghaladja a karakter testsúlyának tízszeresét; tehát egy lónál vagy egy tevénél nagyobb élőlényt ezzel a módszerrel nem lehet felborítani.

A *Földredöntés* bemutatása a gyakorlatban mindig a karakter egyik normál támadásához kapcsolódik. A karakter bármelyik támadását megelőzően bejelentheti, hogy megpróbálja vele földre vinni ellenfelét, de mindenképpen előre kell szólnia. A támadódobáshoz ilyenkor levonások járnak, a képzettségi fok függvényében; ha sikeres, az ellenfél a földre kerül. A sikert ezúttal bővebb értelemben értjük, ugyanis a *Földredöntés*hez elegendő eltalálni az ellenfelet (túldobni a VÉ-jét), megsebezni nem feltétlenül szükséges. Természetesen ha a támadás egyben veszteséget is okoz, azt a földre kerülő ellenfél maradéktalanul elszenvedi.

Ha sikerül ledönteni lábáról az ellenfelet, azonnal érvénybe lépnek rá a *harc fekve* helyzetmódosítók (KÉ -10, TÉ -20, VÉ -10, célzófegyvert használni nem lehetséges), és általában a *harc alacsonyabbról* módosítók is (KÉ -2, TÉ -10, VÉ nem változik). Tovább súlyosbítja helyzetét, hogy míg az ő harcértékeit levonások sújtják, addig álló támadója megkapja a *harc magasabbról* helyzetmódosítókat (KÉ +2, TÉ +5, VÉ nem változik, CÉ +5).

A föltápászkodáshoz egy teljes körre lesz szüksége, zavartalan nyugalomban: semmi mással nem foglalkozhat közben, és nem szabad veszteséget szenvednie sem. Amennyiben e feltételek valamelyike nem teljesül, visszahanyatlik a helyére, és a következő körben kezdheti elölről a próbálkozást.

Fontos hangsúlyozni, hogy a földre zuhanó ellenfél az ütéstől soha nem veszti eszméletét!

Képzetlen karakterek is kísérletezhetnek ellenfeleik *Földredöntés*ével. Szándékukat nekik is előre be kell jelenteniük, TÉ-jükhöz pedig a támadódobás elvégzésénél -50 levonás járul.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 10, Gyorsaság 11, Erő 10
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Első fokon.a Földredöntésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -25 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11, Gyorsaság 12, Erő 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Alapfokon a Földredöntésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -15 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Gyorsaság 13, Erő 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Harmadfokon a Földredöntésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -10 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia.

A 3. fokon képzett karakter már nemcsak egyszerűen felborítja ellenfelét, hanem arra is gondja van, hogy minél nagyobbat és fájdalmasabbat zuhanjon. Az elbukó ellenfél az esés következtében 1K6/3 Sp veszteséget szenved. Ez a veszteség független attól, hogy az őt földre küldő támadás eredetileg megsebezte-e vagy sem. Ha vértezetet visel, akkor ezenfelül még automatikusan veszít ugyanannyi Sp-t, amennyi a vértezet SFÉ-je. (Ebben a helyzetben a páncél nemhogy védené, még hátrányára is van!) Amennyiben sikeresen megdobja az *Esés* százalékát, mindezen veszteségek alól mentesül.

A fenti szabály értelemszerűen csak azokra az ellenfelekre vonatkozik, akiknek a vértezetük miatt jár SFÉ. Akik ilyen jellegű mágikus védelemmel rendelkeznek, illetve természetes SFÉ (például vastag bunda vagy bőr) óvja őket, azok nem szenvednek plusz veszteséget.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Gyorsaság 14, Erő 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Mesterfokon a Földredöntésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -5 levonás járul. Ha az adott körben több támadása is van, akár mindegyiket felhasználhatja Földredöntésre, feltéve, ha ezt a szándékát minden támadódobás előtt bejelenti.

A mesterfokon képzett karakter már nemcsak egyszerűen felborítja ellenfelét, hanem arra is gondja van, hogy minél nagyobbat és fájdalmasabbat zuhanjon. Az elbukó ellenfél az esés következtében 1K6/2 Sp veszteséget szenved. Ez a veszteség független attól, hogy az őt földre küldő támadás eredetileg megsebezte-e vagy sem. Ha vértezetet visel, akkor ezenfelül még automatikusan veszít ugyanannyi Sp-t, amennyi a vértezet MGT-je. (Ebben a helyzetben a páncél nemhogy védené, még hátrányára is van!) Amennyiben sikeresen megdobja az *Esés* százalékát, mindezen veszteségek alól mentesül.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Gyorsaság 16, Erő 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Ötödfokon a karakter levonás nélkül végzi el a Földredöntésre irányuló támadódobást. Ha az adott körben több támadása is van, akár mindegyiket felhasználhatja Földredöntésre, feltéve, ha ezt a szándékát minden támadódobás előtt bejelenti.

Az 5. fokon képzett karakter már nemcsak egyszerűen felborítja ellenfelét, hanem arra is gondja van, hogy minél nagyobbat és fájdalmasabbat zuhanjon. Az elbukó ellenfél az esés következtében 1K6 Sp veszteséget szenved. Ez a veszteség független attól, hogy az őt földre küldő támadás eredetileg megsebezte-e vagy sem. Ha vértezetet visel, akkor ezenfelül még automatikusan veszít ugyanannyi Sp-t, amennyi a vértezet MGT-je. (Ebben a helyzetben a páncél nemhogy védené, még hátrányára is van!) Amennyiben sikeresen megdobja az *Esés* százalékát, mindezen veszteségek alól mentesül.

Az az ellenfél, akit egy ilyen boszorkányos kezű szakértő küldött a földre, az elestét követő körben nem cselekedhet, csak káprázó szemmel kapkod levegő után. Ebben a helyzetben együttesen vonatkoznak rá a *harc fekve* és a *harc kábultan* helyzetmódosítók. (Mivel kezdeményezni és támadni egyébként sem képes, az gyakorlatilag csak annyit jelent, hogy a VÉ-je 35-tel csökken.) Ez alól kizárólag az olyan ellenfelek jelentenek kivételt, akik csak Túlütéssel sebezhetők.

A fenti szabályok alapján egyeseknek talán úgy tűnhet, a küzdőfelek túl könnyen ledönthetik a lábukról egymást. Nos, egyrészt ez a valóságban is valahogy így van; másrészt pedig megjegyzendő, hogy a M.A.G.U.S.-ban számos olyan képzettség található, amely mérsékli vagy egyenesen kiküszöböli a földre kerülés veszélyeit (*Esés*, *Földharc* stb.), s ezek közül néhány kimondottan kevés Kp-be kerül, megvásárlása még induló karakterek számára sem okozhat különösebb gondot.

Taktika

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Ha több fegyveres együtt verekszik, harcmodoruk igazodik egymáshoz, mozgásukat összehangolják, akkor lényegesen többet tudnak elérni, mintha külön-külön küzdenének. Ebből a réges-régi felismerésből fakad a csatában viaskodó katonák harci alakzatokba szervezése, amely az ütközetet az egyéni párviadalok áttekinthetetlen zűrzavarából az összetartó egységek szervezett összecsapásává nemesítette.

Aki jártas ebben a képzettségben, az ismeri az Ynev világán kifejlesztett harci alakzatokat, méghozzá nemcsak elméleti, hanem gyakorlati értelemben is. A Taktikában képzetlen karakterek – legyenek máskülönben bármily félelmetes kardforgatók – a harchoz csupán az egyéni párbaj, a kaotikus adok-kapok szintjén értenek, alakzatban harcolni nem tudnak. Márpedig a szoros alakzatban verekedő katonák kölcsönösen fokozzák és kiegészítik egymás képességeit, és csoportban jóval veszedelmesebbek, mint egyénileg. Egyenként elég szerény teljesítményt nyújtanak, együttesen viaskodva azonban gondosan összehangolják a működésüket, és igencsak félelmetes ellenfélnek bizonyulhatnak. (Ezért nem terem sok babér a személyes vitézséget bálványozó kalandozóknak a háborús csatatereken.)

Ynev nagymúltú világán megszámlálhatatlan különböző harci alakzatot kísérleteztek ki a hadvezérek. Ezek az alakzatok túlnyomórészt régióhoz vagy kultúrkörhöz kötődnek, vagyis egyes vidékekeken sokkal elterjedtebbek, mint másokon. Nagy hibát követnénk el tehát, ha merev kategóriákba sorolva az egyes képzettségi fokokhoz társítanánk őket. Ehelyett a különféle harci alakzatokhoz változó pontértékeket rendeltünk, amelyek ismertségüket és elsajátíthatóságukat tükrözik.

Ha valaki felveszi a *Taktika* képzettséget, minden fokon bizonyos mennyiségű Taktikai Képzettség-pont (TKP) jár neki. Az ily módon szerzett TKP-kért cserébe aztán megvásárolhatja magának egyes harci alakzatok ismeretét. Az adott fokon nyert TKP-ket nem muszáj azonnal elköltenie, későbbre is tartalékolhatja őket. Ha időközben megemeli a *Taktika* képzettségét, az előző fokról maradt TKP-k nem vesznek el, hanem hozzászámítandók a frissen elnyert fokkal járókhoz.

Az egyes harci alakzatok különféle játéktechnikai előnyöket biztosítanak a keretükben hadakozó karaktereknek. Ezek az előnyök három főbb kategóriába sorolhatók:

1.) Az alakzatban küzdő katonákkal szemben bizonyos negatív harci módosítók nem érvényesülnek. Hogy a legegyszerűbb példát hozzuk: a párban, hátukat egymásnak vetve verekedő harcosok ellen nem lehet hátulról vagy félhátulról támadást intézni.

2.) Mivel az együttes erővel harcoló katonák segítik és kiegészítik egymás védelmét, illetve támadásait, harci értékeikhez (KÉ, TÉ, VÉ) bizonyos bónuszok járulnak. Ezeknek pontos mértékét mindig az éppen használt alakzat határozza meg.

3.) Egyes alakzatok különféle speciális előnyöket is biztosítanak a keretükben harcolóknak. Az ilyen speciális előnyökre mindig kitérünk az alakzatok részletes ismertetésében.

Mindezen előnyök azonban csak akkor érvényesülnek, ha az alakzatban küzdő katonák *kivétel nélkül mind* ismerik az illető formációt. Az egységet már egyetlen értetlen vagy renitens személy okvetlenkedése megbonthatja – ami természetesen nemcsak őt, hanem az összes többi harcost is veszélybe sodorja. A harcmezőn ezért gyakran megesik, hogy az alakzat kiveti magából és magányosan pusztulni hagyja a tudatlanokat, saját jól felfogott érdekében.

Az előnyök az alakzat felbomlásáig érvényesülnek. Minden alakzatnak van egy *minimálisan megszabott létszáma;* ha a katonák száma ez alá csökken, az alakzat automatikusan felbomlik. A különféle harci alakzatok természetesen más módon is felbomolhatnak. Részletes bemutatásukban mindig megadjuk azokat a feltételeket, amelyek beálltakor az alakzat felbomlottnak tekintendő. Ez igen fontos tényező, hiszen csatában az ellenfél nyilván a harci alakzatok szétverésére fog törekedni.

Egyes alakzatoknak nemcsak minimális, hanem *maximális létszáma* is van, ami azt jelenti, hogy a megadottnál több katona nem tömörülhet bele. Ez azonban nem zárja ki, hogy több ilyen formációt hozzanak létre, amelyek egymástól függetlenül működnek a harcmezőn.

A jelentősebb alakzatok több tucat, sőt több száz tagból állnak, akiknek persze mind ismerniük kell a vonatkozó harcmodort. Ez a kényszerű szükség vezette rá

Ynev gazdagabb országait – Shadont, Toront, Abasziszt –, hogy állandó, fizetett hadsereget toborozzanak, s az újoncokat szigorú kiképzésnek vessék alá. Hála ennek az intézkedésnek, hadseregükben jóformán minden katona jártas 2. fokon a *Taktiká*ban.

A képzetlen karakter majmolhatja ugyan a *Taktika* által diktált harcmodort, a vele járó bónuszokat azonban sohasem kapja meg. (Hiába veti hát egymásnak hátát a csatában két képzetlen kalandozó, ettől még nem minősülnek *bajtársi párosnak,* harci értékeikhez nem jár semmiféle pozitív módosító.)

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8, Asztrál 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség 1. fokú ismerete összesen 1 TKP-t biztosít a karakternek, amely egyetlen harci alakzat elsajátítását teszi lehetővé, a legegyszerűbbek és a legalapvetőbbek közül. Ilyen minimális taktikai ismeretei általában a szervezett alvilági testvériségek fegyverforgatóinak is vannak, kasztjuktól függetlenül. Az Ascens Morga iskola Toronban például minden Boszorkánymesterének megtanítja a *bajtársi páros* harcmodort.

Hogy mely fegyver 2. fokú használata számít alapkövetelménynek, az alakzatról alakzatra változik. Különböző harci alakzatokat természetesen csak úgy lehet begyakorolni, ha a karakter mindegyik megkövetelt fegyver vagy fegyvertípus forgatásában jártas.

Némely alakzatoknak saját, külön képzettség-követelményük is van. (Ilyenek például – kézenfekvő módon – a különböző lovassági formációk.) Ezeket az alakzatokat kizárólag az előírt képzettség 2. fokának ismeretében lehet begyakorolni.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 9, Asztrál 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karaktert további 2 TKP illeti meg. A legtöbb reguláris hadseregben a katonák kiképzésük során alapfokon sajátítják el a Taktikát: megismerkednek egy nagycsapatos alakzattal meg egy, két-három fegyverest igénylő harcmodorral, utóbbival arra az esetre, ha a csata forgatagában elszakadnának az egységüktől. Természetesen mindkét alakzat a legegyszerűbbek közé tartozik.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Asztrál 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A *Taktiká*nál a 3. fok minőségi változást hoz: a karakternek 5 további TKP jár. A reguláris hadseregek elitcsapatai általában 3. fokon képzett harcosokból állnak; a fejlett hadszervezetükről híres országokban – például Abasziszban – minden katona ilyen szintű kiképzésben részesül. Ugyanebbe a kategóriába tartoznak a kontraktusra szegődő, szabad zsoldoscsapatok és a harcos lovagrendek seregei. Ritka kivételektől eltekintve a 3. fokon képzett karakter továbbra is csupán egyet ismer a kevés fegyverest igénylő alakzatok közül, inkább a nagycsapatos harcmodorban van alaposabb gyakorlata.

A képzettség 3. foka általában elegendő az adott kultúrkörben ismert és alkalmazott harci alakzatok összességének elsajátítására.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Asztrál 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Mesterfokra emelkedve a karakter 5 további TKP-t kap. A legtöbb 4. fokon képzett Taktikust a szabad zsoldosok között találjuk, akik egész Ynevet bekóborolják, és mindenütt alkalmazkodni tudnak a helyi kultúrkör háborús tradícióihoz. Csatában igen veszedelmes ellenfelek, mert rugalmasan változtatják a felállásukat: általában már az ütközet kezdetén felmérik az ellenség harcmodorát, és mindig azt az alakzatot veszik föl, amelyik a leghatékonyabban használható vele szemben. Sohasem alkotnak azonban nagyobb csapattestet: ahhoz túl kevés mesterfokú Taktikus van Yneven, hogy bármely ország jelentős létszámú reguláris egységeket szervezhessen belőlük.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Asztrál 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség 5. foka további 5 TKP-t biztosít a karakternek. A földrész legnevesebb Taktikusai a közkatonából lett hadvezérek, akik a ranglétra legaljáról verekedték fel magukat magas posztra. Bár Morbhas generális híres mondása szerint minden regruta a tarisznyájában hordja a marsallbotot, ez azért meglehetősen ritka esemény.

Az ilyen karakterek száz csatában edzett, kőkemény veteránok, minden csínját-bínját ismerik a hadviselésnek. Egy részük továbbra is a nagycsapatos alakzatokra koncentrál: nincs olyan emberlakta tája Ynevnek, ahol ne tudna azonnal és minden gond nélkül beilleszkedni a helyi háborús hagyományokba. Mások azokra a kevés fegyverest igénylő alakzatokra specializálják magukat, amelyek igen ritkák és nehezen elsajátíthatóak, viszont szerfölött hatékonyan alkalmazhatók. Ütközetben elég, ha három-négy harcos ismeri őket; együttesen fellépve szörnyű pusztítást visznek végbe az ellenség soraiban.

Stratégia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A Taktika, mint föntebb láthattuk, a csaták tudománya; a Stratégia viszont a háborúké.

A jó Taktikus egyetlen pillantással felméri a csatára kiszemelt terep előnyös és hátrányos tulajdonságait; első ránézésre megállapítja, hol bújnak meg kiaknázható hibák az ellenség hadrendjében; tisztában van vele, hogy melyik harci alakzat ellen milyen ellenszerrel célszerű élni; s végül, de nem utolsósorban maga is nekivadult sátánként vagdalkozik a kézitusa forgatagában.



Csakhogy előfordulhat vele például, hogy rosszul ítéli meg a frissen hódoltatott tartomány eltartóképességét, ahová beszállásolja télire a hadseregét. Tavaszra a csapatai az utolsó szem gabonáig felélik a tartalékokat, s jobb híján a már-már megbékélő helybéliektől csikarják ki a betevő falatot. Éhínség tör ki, ezrével hullanak az emberek; végső elkeseredésükben fegyverre kapnak, Alborne első havára már lángba borul az egész vidék. Ami a katonákat illeti, ők is végigkoplalták a telet, legföljebb nem süllyedtek teljes nyomorba. Következésképpen szintén elégedetlenkednek, az ellátmány javítását követelik, berzenkedve fogadják a parancsokat, szökdösni kezdenek... Taktikusunk itt áll egy egész országrészre való lázadóval, akik a világ legbátrabb emberei, hisz már nincs mit veszíteniük; megfékezésükre van egy zendülőfélben lévő hadserege, ahol hovatovább a tisztekben sem bízhat többé.

Vagy megeshet az is, hogy gondosan megszervezi hadjáratának utánpótlását a tengeren, csak éppen a viharos évszakról feledkezik meg...

Vagy győzedelmesen nyomul előre az ellenséges székváros felé, és csupán akkor jön rá, hogy a védelmet irányító arisztokrata miért költötte zsoldosok helyett ajándékokra meg sima beszédű diplomatákra minden vagyonát, amikor otthonról kézhez kapja királya pecsétes levelét, az ő azonnali fej- és jószágvesztését kihirdető ítélettel...

Vagy a biztosnak vélt háttérbázisra alapozva az utolsó hadseregét is mészárszékre küldi, majd az újabb toborzás elrendelésekor rádöbben, hogy odahaza tizenháromtól hatvanöt esztendősig már minden korosztályt besoroztak...

Vagy a Tarin-hegységen átvonulván előbb azt nem érti, hogy miért kéne hímes tojásként bánnia azokkal az ódon, dohos törpe romszentélyekkel; később meg azon csodálkozik, hogy a csapataira lépten-nyomon rászakadnak a sziklafalak...

Bizony, sokféle veszedelem leselkedik a meggondolatlan hadvezérre; s ami a legkellemetlenebb, javarészt még csak nem is a harcmezőkön...

Bármennyire is mást mutat a látszat, a nagy háborúk valójában nem a csatatereken dőlnek el. A hadviselés bonyolult tudomány, a seregszervezés és a titkos diplomácia éppúgy beletartozik, mint a gazdasági és népesedési mutatók mérlegelése, a különféle ynevi kultúrák alapos ismerete, a természetrajz, a térképolvasás vagy a letűnt idők híres hadjáratainak tanulmányozása. Mindezen diszciplínák összességét hívjuk Stratégiának.

Félreértés ne essék: a *Stratégia* merőben elméleti képzettség, semmi köze a nyers, kegyetlen valósághoz. Tisztességben megőszült magiszterek tanítják a hadiakadémiákon, katonai szakírók tudós munkáiból. A képzett Stratégák zöme soha életében nem fogott kardot a kezébe, és aligha vészelne át egy komolyabb erőltetett menetet. Ezek a karakterek a puszta ötlettől is visszaborzadnának, ha beszélgetés közben fölvetődne, hogy személyesen vezessenek el egy hadjáratot. Bármikor készséggel vállalkoznának viszont ugyanezen hadjárat megtervezésére vagy várható következményeinek elemzésére; és – noha ők is tévedhetnek, hiszen nem látnokok – bizony rosszul tenné a parancsnoki kar, ha nem volna kíváncsi a tudományukra.

A jó Stratéga tehát nem szükségképpen jó hadvezér, fordítva viszont ez nem áll: senki sem válhat híres hadvezérré a *Stratégia* alapos tanulmányozása nélkül. Pedig aki ilyen babérokra tör, az kezdetben többnyire sótlannak és könyvízűnek találja a képzettséget, s szívesebben mélyed el a sokkal ígéretesebbnek tűnő *Taktiká*ban vagy *Parancsnoklás*ban. Ahogy azonban a karakter egyre magasabb fokokra hág, szép lassan fordul a kocka: a *Stratégia* lépésről lépésre előtérbe nyomul, árnyékba borítva a másik kettőt. A történelem azt tanítja nekünk, hogy Ynev mozgalmas múltjának leghíresebb hadvezérei valamennyien harmonikusan egyesíteni tudták magukban e három képzettséget, ám a leghasznosabbnak és legelőbbrevalónak mindig a Stratégiát tartották közülük.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakterben már felébredt az érdeklődés a hadtudomány műhelytitkai iránt, ám még nem jött rá a rendszerezés fontosságára. Ismeretei széleskörűek, de felületesek: anekdoták, töredékes legendák, titokzatos eredetű szóbeszédek. Viszonylag megbízhatóan csupán az ősi mítoszok és hősmondák háborús vonatkozású elemei között tájékozódik el. Ha ilyesmiről faggatják, Intelligencia-próbát tehet. (A koc-

kadobáshoz a KM, a kérdés nehézségi fokának függvényében, saját belátása szerint pozitív vagy negatív módosítókat rendelhet.) Ha a próbadobás sikerül, a karakter tudja a helyes választ; ha viszont elvéti, akkor nem. Igazat mondania azonban egyik esetben sem muszáj: ha úgy hozza kedve, hazudhat bármit, természetesen szakértő magabiztossággal nyilatkozva.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter működvelő hadtörténész. Már nemcsak gyűjti az adatokat, hanem rendszerezi és értékeli is őket, s ez a lépés átvezette őt a mondák ködhomályos világából a történelem valóságába. Ha érdeklődnek tőle az ynevi hadtörténetről, Intelligencia-próbát tehet. (A kockadobáshoz a KM, a kérdés nehézségi fokának függvényében, saját belátása szerint pozitív vagy negatív módosítókat rendelhet.) Ha a próbadobás sikerül, a karakter tudja a helyes választ; ha viszont elvéti, akkor nem. Akárcsak 1. fokon, az elméleti tájékozottság itt sem feltétlenül jár együtt az igazmondással.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A karakter erre a fokra lépve már joggal nevezheti magát hivatásos Stratégának. Tudománya természetesen továbbra is elméleti jellegű, ám most már képes gyakorlati célokra használni. Konkrétan ez azt jelenti, hogy tud hadműveleti terveket készíteni. Természetesen ez még távolról sem garantálja a vállalkozás sikerét, viszont a tervben biztosan nem lesznek ordító hibák és melléfogások. (Mint például amilyenek föntebb, a képzettség általános ismertetőjében szerepeltek.) Kivételt képeznek természetesen azok az esetek, amikor a Stratéga *szándékosan* épít bele tervezetébe egy-két katasztrofális buktatót; az ilyesmi, mondanunk se kell, meglehetősen kockázatos vállalkozás.

A hivatásos Stratégákat gyakran kérik föl kész haditervek elemzésére is, különféle okokból. A legártalmatlanabb megbízások lelkes különcöktől érkeznek, akik sosemvolt háborúkat vívnak fantáziájukban meg a rajzolóállványukon, s egyik-másik képzeletbeli hadjáratukra annyira büszkék, hogy szeretnék egy valódi szakértővel is megnézetni őket. Máskor meg komoly történészek keresik meg a karaktert, hogy segítsen nekik az ynevi história valamelyik régi és kevéssé ismert hadi eseményének a rekonstruálásában. Az okos Stratéga azonban az ilyen felkéréseket sem fogadja minden gyanú nélkül, mert bizony megesik olykor, hogy mindez csak álcázás, az ő megtévesztésére, és a véleményezésre benyújtott haditerv nagyon is valóságos és naprakész elképzeléseket takar.

Időnként adódnak bevallottan kényes természetű megbízatások is, különféle politikai, katonai és alvilági körök részéről, akik titokban fölfedik kilétüket a karakter előtt. (Néha igazat mondanak, de legtöbbször másnak hazudják magukat.) Ezek hol a saját hadvezéreik által készített terveket adnak át ellenőrzésre, hol valamelyik ellenségük titkos iratait szeretnék kielemeztetni, melyekre kémek útján tettek szert. Persze soha nincs kizárva, hogy amit lopott hadműveleti tervnek állítanak, azt valójában éppen ők készítették, esetleg fordítva. Láthatjuk tehát, hogy a Stratégának már a hozzá befutó felkérések mérlegelésekor is bőven nyílik alkalma hivatása gyakorlására, mielőtt egyáltalán hozzálátna a rendelkezésére bocsátott iratok tanulmányozásához.

Az elemzés során a karakter egyrészt kiszűri az idegen haditervből a kudarccal fenyegető, végletesen elhibázott mozzanatokat (lásd fent), másrészt viszont arra is felfigyel, ha az iratok netán valami briliáns, egyszerűségében is lenyűgöző ötletet tartalmaznak (tehát nála képzettebb Stratégára vallanak). Hogy aztán ezeket az információkat közli-e megbízóival, vagy az ellenkezőjét hazudja nekik, esetleg mindent megtart magának, az már valóban a Stratégia *magasiskolája.*

A 3. fokon képzett Stratéga tudásának rendszeres áruba bocsátásával nagyjából olyan életszínvonalat biztosíthat magának, mint egy átlagos bérvarázsló; foglalkozása azonban „tisztesebbnek" számít amazénál, ezért társadalmilag nagyobb tekintélynek örvend. Amennyiben megpróbálkozik a rábízott haditervek manipulálásával, jövedelme nagyságrendekkel megugorhat, ám ezzel egyenes arányban nő a kockázat is. Az égiek irgalmazzanak neki például, ha kiderül, hogy legutóbbi névtelen megrendelője, akit rutinszerűen becsapott, valójában kráni ügynök...

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Asztrál 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokú Stratégák dúsgazdag, befolyásos szakemberek, minden egyes percüknek csengő aranyban mérik az ellenértékét. Kombinációs képességeiket a végső határokig fejlesztették, olykor hónapokra előre hibátlanul kikövetkeztetik a háborúzó felek minden csapatmozdulatát. Elképesztő mennyiségű információ áll a rendelkezésükre, gyakran hosszú nemzedékek folyamatos kutatómunkájának eredményeképpen. Némelyikük kizárólag Ó-Kyria fénykorából fennmaradt emlékezőkristályokban tárolja féltve őrzött adatait.

Tevékenységi körük nagyjából megegyezik 3. fokon képzett társaikéval, azzal az el nem hanyagolható különbséggel, hogy a mesterfokú Stratégák sokkal több információ alapján, sokkal messzebbre tekintve dolgoznak – tehát a haditerveik is jobbak, megbízhatóbbak. Mindig akad köztük néhány, aki maga is hadvezér, és a saját stratégiája szerint háborúzik; a legtöbben azonban elméleti szakemberek, tervezeteiket megrendelésre készítik.

Ha egy hadjáratot ilyen tervezet alapján vezetnek, és pontról pontra betartják az előírásait, akkor az egyetlen

kockázati tényezőt az ütközetek jelentik benne. A többi temérdek háborús veszély – akadozó utánpótlás, a sereget tizedelő járványok, a fegyver- és pénzhiány, az időjárási viszonyoknak nem megfelelő öltözék, a fegyelem, a beszállásolási rend stb. – mind elviselhető szintre csökken, nem akadályozzák a hadigépezet működését.

Hogy mindezen előnyök ellenére számos szóba jöhető megbízó vonakodik igénybe venni a mesterfokú Stratégák segítségét, az csupán kisebb részben vezethető vissza szemérmetlenül drága díjszabásukra.

A másik, fontosabb ok az, hogy egyes Stratégákat olykor megszédít a tulajdon hatalmuk, beleunnak a statisztaszerepbe, és beleártják magukat a nagypolitikába. E nagyon is kedvükre való játszmában az a legerősebb adujuk, hogy finom kézzel manipulálják megrendelésre készített haditerveiket. A szövegbe csempészett apró változtatások és csapdák diadalittas hódítókat sodorhatnak egyik pillanatról a másikra a pusztulás szélére, noha első olvasásra teljesen jelentéktelennek tűnnek. A 3. fokon képzett Stratégák észre sem veszik őket, de még a csalóval egy szinten álló mestertársak is csak akkor, ha az elemzés befejezésekor sikeres Intelligencia-próbát tesznek. Az 5. fokon képzett Stratégáknak persze elég egyetlen pillantást vetniük a manipulált iratokra, azonnal megérzik, hogy valami nincs rendjén velük. (Mindenesetre ha egy másik Stratéga felismeri a csalást, az még korántsem biztos, hogy le is fogja leplezni; elvégre neki szintén lehetnek titkos céljai.)

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17, Asztrál 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 50 Kp
Ismertetés: A *Stratégia* képzettség racionális módszerekkel elérhető maximumát a 4. fok jelenti. Akik ezen a szinten is túllépnek, azok egyszersmind a logikus gondolkodás ösvényeit is maguk mögött hagyják. A legnagyobb Stratégák intuitív úton közelítik meg a hadtudományi kérdéseket; nem az alkotórészektől haladnak lépcsőzetesen fölfelé, hanem mindjárt a legelején megpróbálják globálisan áttekinteni az egész összképet. Mármár varázslatos képességgel rendelkeznek, hogy döntéshelyzetbe kényszerülve ösztönösen a legjobb (vagy a legkevésbé rossz) megoldást válasszák – még akkor is, ha a részleteket egyáltalán nem ismerik.

Az 5. fokú Stratégák intuíciója a játékban úgy tükröződik, hogy az ilyen karakter minden kalandban feltehet a KM-nek annyi eldöntendő *(„igen-nem-kétséges")* kérdést, ahány Tapasztalati Szinttel rendelkezik. A kérdéseknek konkrét háborús ügyekre kell vonatkozniuk, és a KM köteles legjobb tudomása szerint megfelelni rájuk. A kaland folyamán bármikor föl lehet tenni őket, egyenként vagy csoportosan, még akkor is, ha a karakter éppen alszik. (Ilyenkor megálmodja a választ.) A kaland végén a felhasználatlanul maradt kérdések elvesznek, a következő kalandba nem lehet átvinni őket.

Az intuíció ugyan nem azonos a tételes jövendőmondással (arra van külön képzettség), azt viszont ki lehet puhatolni vele, hogy a közeljövőben milyen események fognak a *legnagyobb valószínűséggel* bekövetkezni. Természetesen a jövő alakulását firtató kérdéseknek is mindig konkrét hadi témákhoz kell kapcsolódniuk. A sugallt válasz a szokásosnál gyakrabban lesz *„kétséges"*, meghozzá minél távolibb jövőre kíváncsi a karakter, annál inkább. A legvégső határ egy esztendő; ezen az időponton túl a belső hang minden kérdésre automatikusan *„kétséges"*-sel felel.

Furcsa módon az intuíció kifejlődése mintha valahogy a durva-véres valóság felé noszogatná a karaktereket. Yneven aligha él másfél tucatnál több ötödfokon képzett Stratéga, ők azonban szinte mindannyian gyakorló hadvezérek. Az ereni Hercegi Hadiakadémián oktató Semarna Dylar magiszter például – akit korábban a vérnek még a látványától is a rosszullét kerülgetett – ősz fejjel, hatvankét esztendősen érte el a képzettség ötödfokát. Röviddel ezután a többi magiszter fölfigyelt rá, hogy Dylar szokatlan érdeklődést tanúsít a taktikai kérdések meg a fegyverforgatás iránt. Amikor kiképzésre jelentkezett a Kékköpenyesekhez, örökösei megpróbálták őrültnek nyilváníttatni, majd bírói végzéssel tébolydába csukni, de hiába. Az öregúr becsülettel elsajátította a sikeres hadvezetéshez szükséges egyéb képzettségeket, idővel hírneves lovasparancsnok lett belőle, és tizenkét esztendővel később a tizedik Zászlóháború köztiszteletben álló hőseként hunyta le örökre a szemét.

Azok a hadvezérek, akik ötödfokon jártasak a Stratégiában, a csatákat nem feltétlenül nyerik meg, a háborúkat viszont szinte mindig. Ha a győzelem egyáltalán megszerezhető, ösztönösen ráéreznek a szükséges módszerekre; ha viszont semmi esélyük nincs, a belső hang idejében figyelmezteti őket. Utóbbi esetben általában kitérnek az összecsapás elől – bár az is előfordult már nemegyszer, hogy inkább vállalták a vereséget és a biztos halált, mint a gyáva megfutamodás gyalázatát. A Dúlás évében például több ötödfokon képzett Stratéga is harcolt Pyarron falain.

Parancsnoklás

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Egy katonai parancsnoknak három alapvető képzettséget kell elsajátítania, hogy megfeleljen a vele szemben támasztott követelményeknek. Elsőnek a *Taktiká*t, hogy áttekintse és megértse az ütközeteket. Másodiknak a *Stratégiá*t, hogy áttekintse és megértse a háborúkat. Végül pedig a *Parancsnoklás*t, hogy irányítsa és vezesse a katonáit ütközetben és háborúban.

Ezek a képzettségek szervesen összefüggenek: támogatják és kiegészítik egymást. Ha egy hadnagy csak a *Taktiká*ban és a *Stratégiá*ban jártas, akkor tisztában van vele, hogy mi a katonák teendője ütközetben és háborúban, de nem képes összefogni és irányítani őket, hogy azt csinálják. Ha egy hadnagy csak a *Parancsnoklás*ban jártas, akkor képes összefogni és irányítani a katonáit, de fogalma sincs róla, hogy mit kellene csinálniuk ütközetben és háborúban.

A Parancsnoklás *könnyen felfogható, ám nehezen kö-*

rülírható fogalmat takar. Lényegében azt jelenti, hogy egy ember – a Parancsnok –, elsősorban személyiségének kisugárzására építve, elfogadtatja magát teljhatalmú vezetőként néhány más emberrel – az alárendeltekkel –, akik engedelmességet ígérnek neki, cserébe viszont elvárják tőle, hogy legyen valamennyiük szószólója és képviselője más csoportok előtt.

A Parancsnokkal szemben támasztott legfontosabb követelmény: tudjon bánni az emberekkel. Az ő személye a csoport tengelye, de az összetartó erő a fegyelem, amit minden körülmények között fenn kell tartania. Akár túl keménykezű, akár túl engedékeny, mindkettő a fegyelem rovására megy, s ez egy idő után a csoport széthullásához vezethet. Leghelyesebb a részéről, ha folyamatosan figyelemmel kíséri az alárendeltek hangulatát, és ehhez alkalmazkodva változtatja a saját viselkedését. Természetesen csak ügyesen, óvatosan, nem úgy, mint bohóc a maskaráját: elvégre a vezetőkben mindenki az állandóságot, a megbízhatóságot akarja látni.

Értenie kell hozzá, hogyan ébresszen embereiben különféle, olykor élesen ellentétes érzelmeket: rajongást és gyűlöletet, félelmet és tiszteletet. Persze nem mindegy, hogy mikor melyiket választja: ha tévesen ítéli meg a tennivalókat, csak ront a helyzeten. Amennyiben nagyon súlyos hibát vét, a csoport még fel is lázadhat ellene! Hogy elébe vágjon az efféle kínos eseményeknek, gondosan építgetnie kell a tekintélyét. A cél az, hogy beletartozzon ugyan a csoportba, egyúttal azonban ki is emelkedjen belőle. Legyen bátor, elszánt, álljon ki az embereiért, büntessen igazságosan, tudja leplezni az érzelmeit (így megközelíthetlennek fog látszani), semmi apróság ne kerülje el a figyelmét, engedje közel magához az alárendelteket, de ne túlságosan közel...

Mint a fentiekből nyilván kiderült, ezt a képzettséget tanulás útján csak részlegesen lehet elsajátítani, inkább természetes adottságok kérdése. Parancsnoknak születni kell, különösen a magasabb fokok eléréséhez; az egyszerű ember egész életén át törheti magát, odáig akkor sem jut el.

Ütközetek és hadjáratok vezetéséhez képzett Parancsnokok szükségeltetnek. A harcmezőn az alakzatba tömörült katonák (bővebben ld. fentebb, a *Taktika* képzettség ismertetésénél) önállóan, Parancsnok nélkül is képesek küzdeni, az egyes alakzatok működésének összehangolásához és közös irányításához viszont elengedhetetlen a Parancsnok jelenléte. Az a hadsereg, amely Parancsnok nélkül vállal nyílt ütközetet, automatikusan veszít, hacsak nincs legalább tízszeres túlerőben. (Győzelme ez utóbbi esetben sem biztos, csupán lehetséges.) Ostromot kezdeményezni – akárcsak egy szekérvárét is – Parancsnok nélkül egyáltalan nem lehet, és viszont: ha az ostromzár alá vett erősségnek nincs Parancsnoka, a védők harci morálja nullára süllyed, ha tehetik, elmenekülnek, ha nem, kapitulálnak. (Abban a szinte elképzelhetetlen esetben, ha sem az ostromlóknak, sem a védőknek nincs Parancsnoka, a védők pozíciója számít erősebbnek.)

Az egyes Parancsnokok befolyása és képességei mindig a képzettségi fok függvényében változnak.

1.) *Létszámhatár:* Vezetési gyakorlat és karizma kérdése, hogy a Parancsnok egyszerre hány katonát tud irányítani. Amennyiben ennél népesebb csapat élére helyezik, a fennmaradó személyekre úgy kell tekinteni, mintha nem lenne Parancsnokuk. Hogy az ilyenek hogyan reagálnak, az kiképzésüktől és a mindenkori hadi helyzettől függ, az alábbi összefoglalás szerint.

A *katonailag képzetlen személyek* (akik a *Taktika* képzettséget egyáltalán nem vagy csak 1. fokon ismerik) *hadjárat közben* fokozatosan (2K10.fő/nap) elszökdösnek vagy más módon lemorzsolódnak, *ütközetben* pedig az első vérontás után testületileg megfutamodnak.

A *hivatásos katonák* (akik legalább 2. fokon jártasak a Taktikában) *hadjárat közben* csoportosan leszakadnak a főseregtől (1K6 naponként egy csapat), és önálló hadműveletekbe kezdenek a környéken, a saját szakállukra; *ütközetben* felveszik ugyan a harcot az ellenséggel, az általuk ismert alakzatok valamelyikébe felfejlődve, a Parancsnok utasításainak azonban nem engedelmeskednek. Győzelem esetén hajlamosak minden érdemet saját maguknak tulajdonítani és zsákmányolási előjogokat követelni.

A létszámhatár-szabályok miatt van, hogy a hatalmasra duzzasztott mamutseregek előbb-utóbb az ellenfél minden közreműködése nélkül felbomlanak és szétszélednek. Rendkívül kevés olyan karakter van Yneven, aki parancsnoki befolyását az efféle idomtalan óriáshadak egészére ki tudná terjeszteni.

2.) *Összeszokási idő:* Ahhoz, hogy a Parancsnok kiterjessze befolyását a keze alá adott csoportra, bizonyos idő szükséges, amíg kölcsönösen megismerik egymást és összeszoknak. Ez a folyamat nem fokozatos, tehát nem arról van szó, hogy első nap csak egy-két katona fogadja el a Parancsnokot, második nap már többen, harmadnap pedig az egész osztag: míg az időtartam le nem jár, az egész csoport bizalmatlan a Parancsnokkal szemben. Amíg ez a helyzet fennáll, a csoportot úgy kell tekinteni, mintha nem lenne Parancsnoka, még akkor is, ha egyébként belül esnének a Parancsnokra érvényes létszámhatáron.

Természetesen vannak olyan Parancsnokok, akik – hála hírnevüknek és személyiségük erejének – puszta fellépésükkel, néhány szóval, szemük egy-két villanásával egyik pillanatról a másikra képesek elérni, hogy az imént még vadidegen harcosok most már készek legyenek tűzbe menni értük.

3.) *Parancsnoki bónusz:* A Parancsnok személyes jelenléte az ütközetben bizonyos körzeten belül lelkesíti és bátorítja a katonákat, azaz bónuszokat biztosít a harcértékeikhez, illetve NJK-k esetében a moráljukhoz. A bónusz azonnal érvényét veszti, ha a Parancsnok kívül kerül a jelzett körzeten, illetve ha a katonák értesülnek az elestéről (akár igaz a hír, akár hamis). A JK-knak és más kalandozóknak a parancsnoki bónusz csak akkor és addig jár, amíg szigorúan igazodnak a Parancsnok utasításaihoz, és harc közben tartózkodnak minden önálló taktikai kezdeményezéstől.

4.) *Parancsnoki láncolat:* Nagyobb hadegységek zökkenőmentes irányítása csak úgy képzelhető el, ha a főparancsnok különféle szintű alparancsnokokat nevez ki maga alá, és megosztja velük a vezetés felelősségét. Az így létrejövő struktúrát *parancsnoki láncolatnak* nevezzük. A valóságos parancsnoki láncolatok igen bonyolultak, a játékban azonban az egyszerűség kedvéért csak

három szintet tételezünk föl: kapitányit, tábornokit és hadúrit. Persze nem minden seregben létezik valamennyi fokozat; a parancsnoki láncolat tagolódása mindig a had összlétszámától függ.

Hadsereg összlétszáma	Parancsnoki láncolat
500 főnél kevesebb	Egylépcsős: kapitány
500 főtől 10.000 főig	Kétlépcsős: kapitány, tábornok
10.000 fő fölött	Háromlépcsős: kapitány, tábornok, hadúr

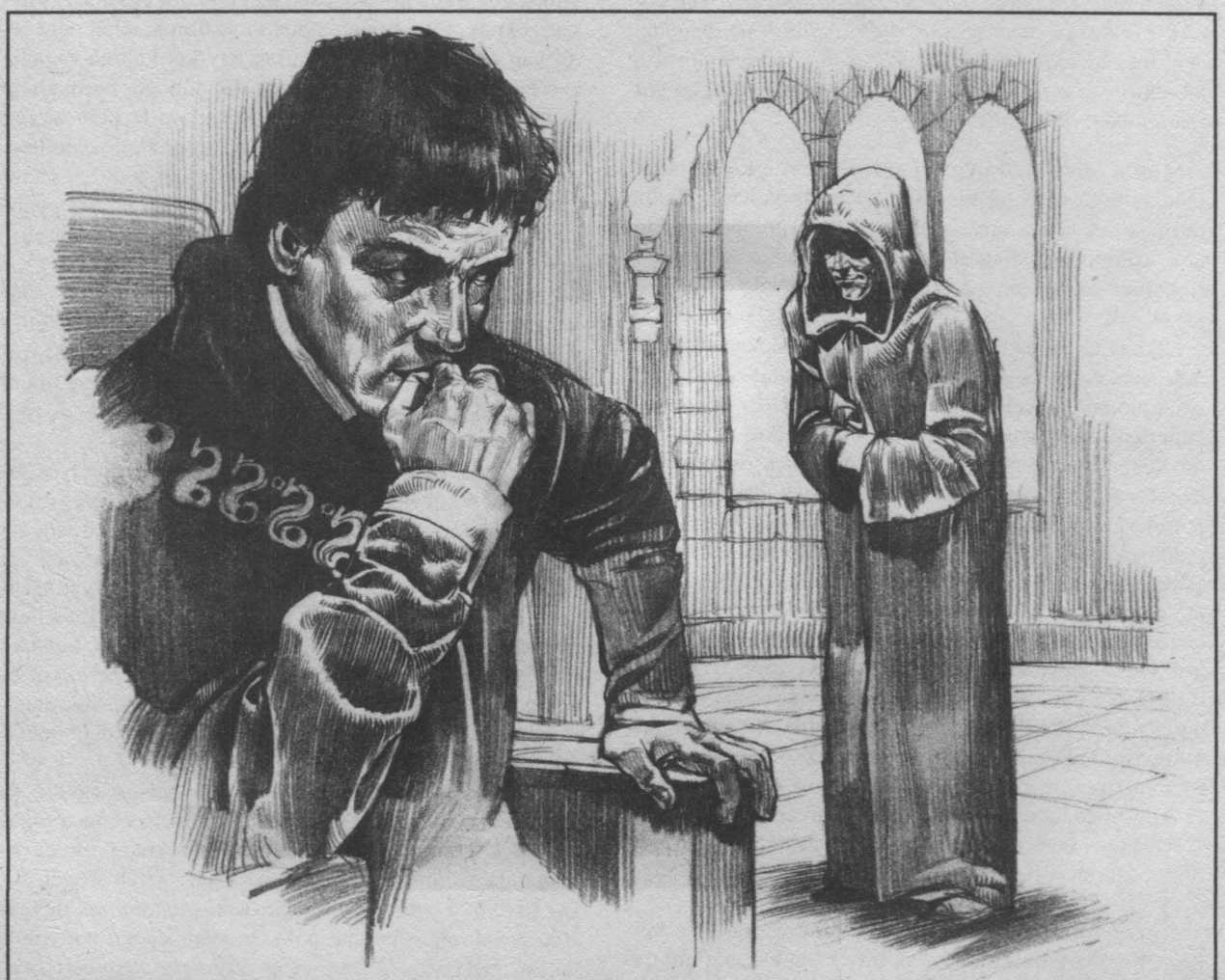
Hogy hány kapitány tartozik egy tábornok, illetve hány tábornok tartozik egy hadúr alá, az mindig a parancsnoki láncolat élén álló személytől függ, ugyanis ő osztja fel alegységekre a hadsereget. Ezt érdemes úgy végezni, hogy a Parancsnoklásban magas fokon képzett alparancsnokokra nagyobb egységek jussanak, egészen a lépcsőjükön engedélyezett maximumig (tehát a kapitányokra legfeljebb 500, a tábornokokra legfeljebb 10.000 fő). A szerényebb képességű alparancsnokokra viszont inkább csak kisebb csapatokat érdemes bízni.

Megjegyzendő, hogy a parancsnoki láncolatban elfoglalt hely nem feltétlenül tükrözi az illető tényleges képességeit. Megeshet például, hogy a veterán kapitányok sokkal képzettebb Parancsnokok, mint a föléjük rendelt tábornok. (Az illető lehet például a hadvezetéshez mit sem konyító udvari előkelőség, vagy valami tudós Stratéga, lenyűgöző elméleti ismeretekkel, akivel csak annyi a gond, hogy púpos, dadog és semmi tekintélye nincs.)

A parancsnoki láncolatban az egyes csoportoknak több Parancsnoka is van, és mindegyikhez meg kell határozni a viszonyukat, az 1.) - 3.) pontban foglaltak szerint. Ez általában legfeljebb kétlépcsős összevetést jelent, mert 10.000 főt meghaladó létszámú hadak nagyon ritkán gyűlnek össze Yneven. Mindenesetre ilyenkor igen érdekes helyzetek is adódhatnak.

Példa:

Előfordulhat esetleg, hogy egy hivatásos katonákból álló egység elfogadja Parancsnokának a sereget vezető híres tábornokot (azaz a tábornok létszámhatárán belül esnek, az összeszokás megtörtént), viszont a hadiakadémiáról frissiben a nyakukba ültetett, fiatal kapitányt nem (nincs vége még az összeszokási időnek). Hadjárat közben ez az egység a sereg kötelékében fog maradni, ám a kapitány utasításainak csak ímmel-ámmal engedelmeskedik, és minden követ megmozgat annak érdekében, hogy más közvetlen Parancsnokot rendeljenek föléjük. Ütközetben azonnal elszakad a kapitányától, önálló alakzatba tömörül, és a csatatervet saját elképzelései szerint értelmezve veszi föl a harcot az ellenséggel. Ha később felelősségre vonják őket, azzal védekeznek majd,



hogy a kapitányuk ostobán félreértette a tábornok utasításait, és ha kitartanak mellette, mindannyiukat a pusztulásba vezette volna.

Ha a fenti egység képzetlen katonákból állna, az első adandó alkalommal dezertálnának, de tovább kísérnék a sereget, afféle irreguláris szabadcsapatként. Amennyiben a tábornok másik kapitányt küld hozzájuk Parancsnok gyanánt, örömest visszatérnek.

Más esetben az egység hűségesen ragaszkodik a saját kapitányához, viszont nem fogadja el Parancsnoknak a seregvezető tábornokot. Az ilyen csoport csak azoknak a tábornoki utasításoknak engedelmeskedik, amelyek a kapitányán keresztül jutnak el hozzá. Hogy hadjárat közben és ütközetben mit csinálnak, az egyedül a kapitányukon múlik. Az ő parancsára ugyanúgy készek az árulásra, mint a hősies helytállásra. A kapitány elestekor viszont azonnal elmenekülnek (ha képzetlen katonák), illetve önállósítják magukat (ha hivatásosak).

A parancsnoki láncolatba tartozó egységeknek mindegyik föléjük rendelt Parancsnok után jár a parancsnoki bónusz, amíg a befolyási övezetén belül küzdenek. Háromlépcsős láncolat esetén ez akár háromszorosan halmozott bónuszt is jelenthet; ezért rendkívül kockázatos vállalkozás támadást intézni egy-egy birodalmi hadsereg központi magja, a hadúr harcálláspontja ellen.

5.) *Parancsmegtagadás és zendülés:* Amikor a Parancsnok olyan utasítást ad katonáinak, amelynek teljesítése közvetlen életveszélybe sodorná őket, mindig fennáll az esélye a parancsmegtagadásnak, sőt a zendülésnek. Hogy bekövetkezik-e ilyesmi, azt általában a Parancsnok Asztrál-próbája dönti el; mindenesetre minél magasabb fokon jártas a képzettségben, annál kisebb ennek az esélye. Ezenkívül az is számít, hivatásos katonákból áll-e a vonatkozó egység; ők ugyanis hozzá vannak szokva, hogy vásárra vigyék a bőrüket, náluk a parancsmegtagadás kevésbé valószínű.

Parancsnoki láncolattal tagolt seregekben mindig a láncolat csúcsán álló Parancsnok végzi el ezt a dobást, függetlenül attól, hogy az utasítást esetleg nem közvetlenül ő maga adja ki a katonáknak.

Tudnivaló, hogy a néhány tucat főnél népesebb csapatokban külön egységekre válnak szét a hivatásos (a Taktikában *legalább 2. fokon jártas) és a képzetlen (a* Taktikát *egyáltalán nem vagy csak 1. fokon ismerő) katonák. Ez azért törvényszerű, mert ütközetben a hivatásos katonák azonnal (és parancs nélkül is) alakzatba fejlődnek, mivel így jobban harcolnak. Az alakzatot viszont már egyetlen képzetlen személy jelenléte is megbontja, ezért az ilyeneket mindig kiveti magából. (Ennek részletesebb magyarázatát ld. fentebb, a* Taktika *képzettség tárgyalásánál.)*

Amennyiben a Parancsnok ilyen vegyes csapatnak ad életveszéllyel fenyegető utasítást, külön kell dobnia a kétféle egységnél a parancsmegtagadásra, mégpedig először a hivatásosaknál. Ha azok megtagadják az engedelmességet vagy zendülésben törnek ki, másodszor nem szükséges dobnia, mert automatikusan magukkal rántják a képzetleneket is. Ennek a forditottja nem áll, tehát a hivatásos katonák kitartása nem garantálja a képzetlenekét.

A legérdekesebb eset, amikor a hivatásosak szilárdak maradnak, a képzetlenek viszont megtagadják a parancsot vagy fellázadnak. Ilyenkor ugyanis a Parancsnok megteheti, hogy a hivatásos egységeket a képzetlenek ellen vezényli, és velük vereti le a zendülést, illetve velük szorítja engedelmességre őket.

Befejezésül ismételten hangsúlyoznunk kell, hogy a sikeres hadvezérnek feltétlenül értenie kell a *Parancsnoklás*hoz, méghozzá meglehetősen magas fokon; a képzettség bármily alapos ismerete azonban önmagában még kevés ahhoz, hogy valakiből sikeres hadvezért csináljon. A jó hadvezér egyszerre Parancsnok, Taktikus és Stratéga; ha e három képzettsége közül valamelyik gyenge vagy hiányzik, csúfos bukása idő kérdése csupán.

Az ynevi hadtörténelem legnagyobb katasztrófái akkor következtek be, amikor egy hatalmas hadsereg élére olyan vezért állítottak, aki kiemelkedő Parancsnok volt ugyan, a Taktika és a Stratégia terén azonban ismeretei messze elmaradtak a kívánatostól. Az ilyen karakter ugyanis hatalmas katonatömegeket képes fanatizálni; harcosai az istenek helyett az ő nevével esküsznek, és habozás nélkül követnék akár a poklok fenekére is. Általában oda is jutnak mindannyian, az első komolyabb ütközet után...

1. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 12, Asztrál 13, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Lélektan 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ez a foka csupán felderítőegységek, kisebb csempész- és rablóbandák vezetéséhez elegendő. A létszámhatár 10 fő, az összeszokási idő 2K6 ynevi (húsznapos) hónap. A parancsnoki bónusz 1 ponttal növeli az NJK-k morálját 10 méteres körzeten belül – de csak akkor, ha az alárendeltek mindvégig látják a Parancsnokot.

Amennyiben az 1. fokon képzett Parancsnok életveszéllyel fenyegető utasítást ad alárendeltjeinek, annyi Asztrál-próbát kell tennie, ahány tagja van a csoportnak. Amelyik tagnál elvéti az Asztrál-próbát, az megtagadja neki az engedelmességet. Ha a parancsmegtagadók száma meghaladja a csoport létszámának felét, a berzenkedők magukkal sodorják a többieket: az egész csoport fellázad és a Parancsnok ellen fordul. Hivatásos katonáknál (akik legalább 2. fokon ismerik a *Taktika* képzettséget) az Asztrál-próbához +1 bónusz jár.

2. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 13, Asztrál 14,
Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Lélektan 2. fok
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az alapfokú Parancsnoklás nagyobb rablóbandák és irreguláris szabadcsapatok vezetését teszi lehetővé. A létszámhatár 100 fő, az összeszokási idő 2K6 ynevi (ötnapos) hét. A parancsnoki bónusz 1 pont-

tal növeli a morált és +5 TÉ-t biztosít 100 méteres körzeten belül – de csak akkor, ha az alárendeltek mindvégig látják a Parancsnokot.

Életveszéllyel fenyegető parancs kiadása esetén a Parancsnoknak egyetlen Asztrál-próbát kell tennie az egész csoportra. Ha elvéti, az emberei megtagadják az engedelmességet, ha pedig 10-est dob, fellázadnak és ellene fordulnak. Hivatásos katonákból álló csapat esetében (ahol mindenki legalább 2. fokon képzett *Taktiká*ban) az Asztrál-próbához +1 bónusz jár, ám a 10-es dobás a bónuszoktól és a Parancsnok Asztrál képességének értékétől függetlenül mindig lázadást eredményez.

Másodfokon tehát a zendülés esélye nagyobb, mint első fokon, ez azonban nem véletlenül van így. Azt az általános jelenséget tükrözi, hogy a népesebb csoportok hajlamosabbak fellázadni egy viszonylag gyenge kezű vezető ellen, mint a kisebbek. Ennek értelmében, ha az alapfokú Parancsnok által vezetett csoport 10 főnél kevesebbet számlál, akkor nem érvényes rá ez a szabály, hanem az 1. foknál vázoltak szerint kell eljárni.

3. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 14, Asztrál 15, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Lélektan 3. fok, Ékesszólás 2. fok
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: A 3. fokon képzett Parancsnok már nagyobb reguláris egységekkel is elboldogul, csapattisztnek nagyszerűen beválik, szükség esetén egy kisebb hadsereget is elvezet. A létszámhatár 1.000 fő, az összeszokási idő 2K6 nap. A parancsnoki bónusz 1 ponttal emeli a morált, továbbá +2 KÉ-t és +5 TÉ-t biztosít látótávolságon belül – de csak akkor, ha az alárendeltek valóban látják a Parancsnokot.

Ha életveszéllyel fenyegető utasítást ad ki, a Parancsnoknak *két* Asztrálpróbát kell tennie. Ha mindkettőt elvéti, a katonái megtagadják a parancs teljesítését; ha mindkettővel 10-est dob, kitör a zendülés. Hivatásos katonákból álló csapat esetében (ahol mindenki legalább 2. fokon képzett *Taktiká*ban) az Asztrál-próbához +1 bónusz jár, ám a dupla 10-es dobás a bónuszoktól és a Parancsnok Asztrál képességének értékétől függetlenül mindig lázadást eredményez.

Olykor már másodfokon előfordul, harmadfoktól kezdve pedig a Parancsnokok bevett szokása, hogy csatakezdet előtt és más kritikus pillanatokban rövidre fogott szónoklatokat tartanak embereiknek, ily módon próbálva lelket önteni beléjük. (Ne feledjük, hogy Ynev világán, ahol az emberek tetemes része írástudatlan és nem létezik intézményes tömegkommunikáció, az élőszó jelentősége sokkal nagyobb, mint minálunk!) Ilyenkor az Ékesszólás *képzettséget alkalmazzák, az ott tárgyalt lehetséges következményekkel. Parancsnoki láncolattal tagolt hadakban általában csak a láncolat csúcsán álló hadvezér intéz szózatot a katonákhoz, a feszült percekben ennél többre nemigen van idő.*

4. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 16, Asztrál 16, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Ékesszólás 3. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A 4. fokon képzett Parancsnok nem túl gyakori jelenség, de azért minden nagyobb országban akad egy-kettő belőle. Az ynevi háborúk zömében a legfelső szintű katonai vezetők mindkét részről mesterfokú Parancsnokok. Ennél többre általában nincs is szükség: akkora hadsereget, amelynek az irányításával még ők sem boldogulnának, nagyon kevés államalakulat tud kiállítani a földrészen, és azok is legfeljebb egy emberöltőben egyszer.

Mesterfokú Parancsnokok esetében a létszámhatár 10.000 fő, az összeszokási idő 2K6 óra. A parancsnoki bónusz +2-vel emeli a morált, továbbá +2 KÉ-t és +10 VÉ-t biztosít 1 ynevi mérföldes körzeten belül. Ehhez a katonáknak nem szükséges látniuk a Parancsnokot, elegendő tudniuk (vagy hinniük), hogy a mondott körzetben tartózkodik. Mint láthatjuk, ha egy ilyen hírneves Parancsnok személyesen táborba száll, az olyan lelkesedéssel tölti el a vezetése alatt álló csapatokat, hogy már pusztán ettől sokkal veszedelmesebbé válnak. Nem véletlen, hogy ilyenkor az ellenség minden tőle telhetőt megtesz a Parancsnok likvidálására, és ha sikerül neki, az döntő fordulatot idézhet elő a csata menetében. (Itt célszerű egyébként megemlíteni, hogy jószerivel az összes ynevi uralkodó mesterfokú Parancsnok, bár egyáltalán nem mind képzett Taktikusok és Stratégák. Döntő ütközetek előtt tehát még akkor is érdemes a főseregtáborába vitetni és névleges fővezérnek megtenni őket, ha egyébként egyáltalán nem értenek a hadvezetéshez. Puszta jelenlétük is nagyot lendít a katonák elszántságán, amit a csata előtt tartott buzdító beszédekkel a fanatizmusig fokozhatnak. Persze ez a módszer eléggé kockázatos, mivel a harcmezőn tartózkodó uralkodót az ellenség foglyul ejtheti, sőt meg is ölheti, ami beláthatatlan következményekkel járhat!)

Életveszéllyel fenyegető parancs kiadásakor a mesterfokú Parancsnoknak két Asztrál-próbát kell tennie. Bonyodalom csak akkor adódik, ha mindkettőt elhibázza. Hogy ekkor pontosan mi történik, az az alábbi táblázatból olvasható le:

Asztrál-próba eredménye	Hadsereg reakciója
Két hibás dobás, egyik sem 10-es	A sereg képzetlen katonái megtagadják az engedelmességet, a hivatásosak kitartanak
Két hibás dobás, az egyik 10-es	A sereg képzetlen katonái fellázadnak, a hivatásosak kitartanak
Dupla 10-es dobás	A sereg képzetlen katonái fellázadnak, a hivatásosak megtagadják az engedelmességet

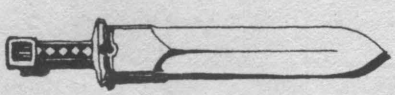
Mesterfokú Parancsnok ellen a hivatásos katonák sohasem lázadnak fel!

5. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 18, Asztrál 17, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 50 Kp
Ismertetés: Ilyen fokon képzett Parancsnok legfeljebb nemzedékenként egy-kettő akad egész Yneven. Az irgalmatlanul szigorú képesség-követelmények miatt eleve nagyon kevés olyan ember születik a világra, aki egyáltalán alkalmas volna erre, és közülük is csak kevés bontakoztatja ki a benne lappangó lehetőségeket (azaz fejleszti kellően magas fokra az előírt képzettségeket). Persze a földrész legtöbb hadseregét a Mesterfokon jártas karakterek is kiválóan elvezetik; ennél képzettebb Parancsnokot legfeljebb a toroni birodalmi sereg vagy az Északi Szövetség egyesített hadereje igényel.

Ötödfokon nincs létszámhatár, a Parancsnok befolyása alatt álló csapatok létszámának csak az őket kiállító területek népesedési mutatói és gazdasági teljesítőképessége szabnak határt. Az összeszokási idő zérusra csökken; az ilyen legendás személyiséget minden alakulat habozás nélkül elfogadja Parancsnokának. A hivatásos katonák vakon követik minden utasítását, sohasem tagadják meg tőle az engedelmességet. Képzetlen katonákkal ez ugyan megeshet, de csak akkor, ha a Parancsnok életveszélyes utasítást követően dupla 10-est dob. Zendüléstől az 5. fokon képzett karakternek nem kell tartania, a legutolsó katonája sem vetemedne ilyesmire ellene. (Ez nem azt jelenti, hogy nem árulhatják el; más dolog a csoportos zendülés, és más az egyéni árulás.)

A parancsnoki bónusz +3-mal emeli a morált, továbbá +5 KÉ-t és +10 VÉ-t biztosít. Érvényesüléséhez a csapatok részéről csupán a puszta tudat szükséges, hogy a nagyhírű Parancsnok vezetése alatt állnak. Térbeli korlátok nincsenek, a katonák a bónuszt csak akkor vesztik el, ha úgy értesülnek, hogy a Parancsnok meghalt, eltűnt, fogságba esett, cselekvésképtelenné vált, esetleg önként vagy kényszerből lemondott a hadvezérségről. (Az értesülésnek nem muszáj igaznak lennie; elég, ha az emberek elhiszik.)

Észak-Ynev egyik nevezetes hőse, akiről köztudomású, hogy legalább ötödfokon képzett Parancsnok, maga a halhatatlan Eligor herceg, a legfőbb Vörös Hadúr. A fentiek ismeretében talán érthető, miért jelentett az Északi Szövetség számára olyan hatalmas csapást a herceg váratlan eltűnése. Az egyetlen ember Yneven, aki bizonyosan pótolhatná őt, Mogorva Chei; Chei király viszont nem hagyhatja el egy másik háború kedvéért a Délvidéket, ahol a Dúlás évében kizárólag az ő személyes jelenlétének és parancsnoki képességeinek volt köszönhető, hogy Yllinor dacolt a sötét áradattal, miközben mindenki más elbukott.



Szakértő harci képzettségek

A harci képzettségek következő nagy csoportját *szakértő harci képzettségeknek* hívjuk. Mint elnevezésük is mutatja, ezek már nem olyan közismertek és mindennaposak Ynev világán, mint amelyekkel az előző kategóriában találkozhattunk. Az *Öklözés*, a *Parancsnoklás*, a *Fegyverismeret* viszonylag szokványos fogalmak; természetesen ezek is rejtegetnek titkokat, különösen a magasabb fokokon, de azért ha egyszer fölemlegetjük őket, senkinek nem kell külön megmagyarázni, miről is van szó. Az alább következő képzettségek viszont már a szakértők birodalmába vezetnek minket, az olyan karakterekébe, akik magas szinten művelik és élethivatásuknak tekintik a fegyverforgatást. Ezeket már nem olyan egyszerű megtanulni, tovább fejleszteni; némelyiket alig maroknyian ismerik egész tartományokban, országrészekben, és ők sem mindig verik nagydobra a tudásukat....

Ostromgép Kezelése

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Yneven az ostromgépeket főleg várvívásnál, várvédelemnél és tengeri csatákban vetik be, a nagy mezei ütközetekben szerepüket a különleges kiképzésben részesülő csatamágusok veszik át. Az ostromgépek elsősorban masszív struktúrák – falak, járművek, terepalakzatok – lerombolására valók, másodsorban pedig sűrű tömegben támadó csapatok ellen használják őket. Egyes személyekre célozni ostromgépekkel teljesen hiú vállalkozás, nehézkességük és lassúságuk miatt találat ilyenkor csak csodával határos véletlenségből eshet.

Az ostromgépeket 5-10 fős személyzet kezeli. Az *Ostromgép Kezelése* képzettséget elvben csak egyetlen személynek – a parancsnoknak – muszáj ismernie közülük; célszerű azonban, ha valamelyest a többiek is konyítanak hozzá, ellenkező esetben ugyanis a parancsnok elestével az ostromgép működésképtelenné válik.

Az ostromgépek inkább a tömeges összecsapásokban – háborúkban, hadjáratokban – jutnak szerephez, nem az egyéni kalandozásban, ezért az Új Tekercsekben csak érintőlegesen tárgyaljuk őket. Előljáróban annyit, hogy nagyon fontos, milyen fokon jártas a kezelőszemélyzet parancsnoka az *Ostromgép Kezelése* képzettségben; ettől függ ugyanis a találati pontosság.

A képzettség Ynev-szerte elismert legkitűnőbbjei a tarini törpe hadmérnökök, közülük is kiváltképp a dorani Nagytanács szíves vendégszeretetét élvező Dorf mester, és a Fród törzsből való Kormosképű Akhar Azul, aki jelenleg a gianagi herceg megbízásából a börtönkazamaták átépítését és bővítését felügyeli Sinog Kul városában; valamint a híres kahrei mechanikusok, akiknek soraiban olyan notabilitások akadnak, mint a szakadárnak bélyegzett Honorius Caldinbras, vagy a toroni császár udvari ostrommagisztere, Ipsus Fundabernarius őexcellenciája.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Hiába látszanak masszívnak és félelmetesnek, az ostromgépek valójában elég kényes jószágok. Ha nem törődnek velük állandóan, bizony meglepően rövid idő leforgása alatt tönkremennek. Az 1. fokon képzett karakternek elsősorban az a dolga, hogy ennek elejét vegye. Korántsem Mérnök ő még, csak szürke kis Technikus: feladata az ostromgépek karbantartása, gondozása, szállítása. Ha végképp nincs a környéken senki alkalmasabb, működtetni is tudja őket, de elég siralmas hatásfokkal.

Az alábbi két táblázatban az ostromgépek karbantartásával kapcsolatos tudnivalókat fogaltuk össze röviden – ez az a terület, ahol az alacsony fokon képzett Technikusok jóformán nélkülözhetetlenek. Az első táblázat a tábori ostromgépekre vonatkozik, a falfúrók és a faltörő kosok kivételével; ezek ugyanis annyira egyszerű és robusztus konstrukciók, hogy alig van szükségük karbantartásra, s ha mégis megrongálódnának, aránylag könnyű kijavítani őket.

A lehetséges környezeti körülményeket, erős egyszerűsítéssel, négy függőleges oszlopba csoportosítottuk. Raktáron jelzi azt az állapotot, amikor az ostromgép nincs használatban, fedett helyen tárolják a következő bevetésig. Menetben az ostromgép akár vízen, akár szárazföldön, de mindenképpen szabad ég alatt, éppen útban van a raktárból a bevetés színhelyére (vagy viszsza), továbbra sem használják. Táborban az ostromgépet már munkára fogták, éppen valamely erősséget ostromolnak a segítségével. Sáncon az ostromgépet szintén folyamatosan működtetik, de pontosan ellentétes célzattal, várvédelemben.

A vízszintes sorokban kapott helyet a két játéktechnikailag fontos információ. Technikusok száma alatt adtuk meg, hogy hány 1. fokon képzett karakter egész napi munkáját köti le az ostromgép karban-, illetve üzemben tartása. Amennyiben a parancsnokság nem tudja biztosítani a megfelelő számú Technikust, az ostromgép állaga gyors romlásnak indul, és bizonyos idő múlva teljes használhatatlanná válik. Ezt az időt tüntettük fel az Élettartam (nap) rovatban.

Mint látjuk, ha egy ynevi hatalmasság tekintélyes ostromarzenált akar fenntartani, nem árt előtte gondoskodnia nagyobb számú Technikusról. Hiány esetén képzetlen karakterekkel helyettesíteni őket nem túl jó ötlet; az ilyen laikus nemhogy segítene, csak ront a helyzeten. Annak az ostromgépnek a hanyatlása, amelynek a karbantartására akár egyetlenegy képzetlen személy is ki van vezényelve, nyomban kétszeresére gyorsul.

Persze ha nincs elegendő Technikus, éppenséggel képzettebb munkaerőt is lehet küldeni a pótlásukra. Negyed- és ötödfokú karakterek természetesen szóba sem jöhetnek; felháborodva utasítanák el a felkérést, talán még sértettségükben faképnél is hagynák a parancsnokot. A harmad- és másodfokú karakterek – a Mérnökök meg a Mechanikusok – éppenséggel nagy ímmel-ámmal fölveszik a munkát, és meg is felelnek a követelményeknek. Igaz, a Parancsnok ezzel az utasítással nemigen lopta be magát a szívükbe; és az is könnyen elképzelhető, hogy az ilyen gyakorlott műszaki szakértőknek másutt jobb hasznát látta volna...

Tábori ostromgépek karbantartási táblázata:

	Raktáron	Menetben	Táborban	Sáncon
Technikusok száma	1 fő	4 fő	3 fő	2 fő
Élettartam (nap)	5K10+10	1K6	1K10	2K6

A fedélzeti ostromgépek táblázatában a vízszintes sorok jelentése ugyanaz, csak a függőleges oszlopoké változott kissé, az alábbiak szerint.

Raktáron a szárazföldön, használaton kívül tárolt ostromgépet jelenti. Menetben az ostromgépet szekéren vagy más járművön szállítják leendő állomáshelye felé. Fedélzeten az ostromgép már eljutott az állomáshelyére, ám üzembe állítására egyelőre nincs szükség. Üzemben az ostromgép az előírt tűzgyorsasággal működik fedélzeti állomáshelyén, tengeri ütközetben.

Fedélzeti ostromgépek karbantartási táblázata:

	Raktáron	Menetben	Fedélzeten	Üzemben
Technikusok száma	1 fő	2 fő	1 fő	2 fő
Élettartam (nap)	5K10+25	3K6	1K6	1K6/2 óra (!)

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Szemben az 1. fokon képzett Technikussal, a képzettség alapfokú elsajátítóját Mechanikusnak hívjuk. Kettejük viszonya leginkább olyasfélének mondható, mint az inasé meg a mesterlegényé. A Mechanikus sem számít még hivatásos ostromszakértőnek, de ismeretei már alaposabbak, kisebb feladatokkal önállóan is elboldogul. Várostromnál a gépeket általában a Mérnökök kezelik, pár Mechanikus és négy-öt Technikus segédletével. Ha azonban több az ostromgép, mint a képzett szakember (gyakori eset), akkor előfordul, hogy a kevésbé értékeseket rábízzák egy Mechanikusra, két-három Technikust is beosztva a keze alá.

Az ostromgépeket, mint fentebb már láthattuk, két nagyobb csoportra osztjuk: táboriakra és fedélzetiekre. Az elsőbe tartoznak a katapulták, a ballisták, az onagerek, a faltörő kosok és a falfúrók; a másodikba a tűzköpők, a naftavetők, a pattantyúk és a fedélzeti seregbontók. A Mechanikusnak ki kell választania az egyiket a két csoport közül. Az idetartozó ostromgépeket már önállóan is viszonylag megbízhatóan működteti, a másik csoportra vonatkozó ismeretei azonban továbbra sem haladják meg az 1. fokot.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Parancsnoklás 1. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A 3. fokon képzett karakter már hivatásos Ostrommérnök, általában magánszerződéses viszonyban áll az őt alkalmazó hadsereggel, de az ostromgépek ritkán képezik a saját tulajdonát. Mindenféle ostromgépet megbízhatóan működtet, a szükséges segéderőkről is maga gondoskodik: saját kis csapata van Technikus és Mechanikus növendékeiből. Ez a csapat külön hadegységnek számít, és a karakter szabályos Parancsnoki jogkört gyakorol fölötte, a *Parancsnoklás* képzettségnél tárgyaltak szerint.

Az *Ostromgép Kezelése* képzettség ugyan a Parancsnoklásnak csak 1. fokú ismeretét írja elő kötelezően, ám szép számmal vannak olyan Ostrommérnökök, akik saját jószántukból tovább fejlesztik. Ezek a karakterek idővel népes ostrombrigádokat gyűjtenek maguk köré, parancsnoki bónuszuk megemeli az embereik morálját, javítja az általuk kezelt ostromgépek hatásfokát. Ha sikerül megszedniük magukat, saját ostromgépeket vásárolnak vagy építtetnek, így jóval drágábban kínálhatják szolgálataikat. Az ilyen zsoldos ostrombrigádok, amelyek egész Ynevet bekóborolják, mindenütt jól jövedelmező háborúkat keresve, főleg a felszínlakó törpenépekre jellemzők.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Mechanika 3. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokú Ostrommérnökök nemcsak a gyakorlati ostromtechnikában járatosak, hanem jól értenek a különféle hagyományos ostromgépek tervezéséhez és építéséhez is. Akadnak, akik ezt a fokot elérve vissza is vonulnak a harctéri bevetésektől, és elszegődnek valamely nagyhatalomhoz udvari hadiszállítónak; ezek általában érdemesnek vélik fölvenni a *Pénzügyek* képzettséget. (Ami a világért sem kötelező, de hasznos.)

Mások inkább a *Stratégiá*ban mélyednek el, s ostromtervek készítéséből és áruba bocsátásából tartják fenn magukat. Egy tekintélyes Ostrommérnök-Stratéga, aki mindkét képzettségben elérte a mesterfokot, szemrebbenés nélkül kérhet akkora summát az ostromterveiért, mint egy kisebb városállam egész éves jövedelme. Általában meg is kapja, különösen akkor, ha törpe vagy kahrei, ami ezekben a berkekben egyfajta minőségi garanciának számít. Tény, hogy egy ilyen terv birtokában az erősség megvívására készülődő hadvezér már félúton van a siker felé. A másik felét pedig akkor teheti meg a leggyorsabban, ha az ütközethez sikerül leszerződtetnie azoknak a mesterfokú Ostrommérnököknek az egyikét, akik a 4. fokot elérve sem fordítottak hátat régi hivatásuknak, s azóta is Ynev csatamezőit járják elsőrangú szakértőkből álló brigádjaikkal, no meg saját építésű gépezeteikkel...

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Mechanika 4. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Míg a képzettség Mesterfoka csupa világi nyüzsgés és anyagiasság, addig azok a karakterek, akik még ennél is magasabbra hágtak, mintha elcsendesedtek és befelé fordultak volna. Nagyon kevés ynevi Ostrommérnökről tudjuk bizonyossággal, hogy ötödfokra fejlesztették a tudományokat, de azok kivétel nélkül mind zárkózott különcök és csodabogarak. Már-már a józan eszük felől is kételyek támadnak; aztán egyszerre csak előállnak valami olyasmivel, amitől mindenkinek elakad a lélegzete. Mint Ipsus Fundabernarius magiszter önfúró kútaknája, amely mindenestül magába szippantotta Cath Derral roppant fellegvárát; mint Göcsös Térdű Thaddeo nagy vasmadara, amely örökégő naftagolyóbisokat hajigált a császári flottára a Quiron-tengeren; vagy mint ama bizonyos Morzsoló nevű, rejtélyes szörnyeteg, amivel állítólag a Tarin-hegység mélyén az orkasszonyok szokták riogatni a porontyaikat...

Nehézvértviselet

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Harcászati értelemben véve Ynev még a hidegfegyverek virágkorában él. Itt-ott – főleg messze Északon – feltűntek már ugyan az eljövendő nagy változások előhírnökei, az első tűzfegyverek, ám ezek egyelőre nehézkesek, lassúak és megbízhatatlanok, nem látszanak valami komoly vetélytársnak. Az átlagos harcos – akárcsak a kalandozók zöme – továbbra is kardban, tőrben, lándzsában, buzogányban gondolkodik.

Rugalmas nehézvértek táblázata

Vértezet	MGT	SFÉ
sodronying	-1	3
brigantin	-2	3
pikkelyvért	-2	3
lemezvértezet	-3	3

A hidegfegyverek ellen a legjobb védekezés, ha ember annyi keményre edzett fémet halmoz magára, amennyit csak bír. Erre a nagy igazságra Yneven már hosszúhosszú évezredekkel ezelőtt rájöttek, ha hihetünk az ősi mítoszoknak, legendáknak. (És miért ne hihetnénk?) Csakhogy a fémek hiába állnak ellen szilárdan a vágásoknak és ütéseknek, van egy jelentős hátrányuk: nagy mennyiségben irdatlanul nehezek. A különféle díszes vértezetek alatt, melyeket a földrész hadba készülő hősei az Ötödkortól napjainkig magukra öltöttek, minden közönséges ember nyögve roskadt volna össze. Ennek az állandó kényszernek a hatására fejlődött ki a századévek során az a sajátos képzettség, amely megedzi, felkészíti az emberi csontokat és izmokat a páncél irdatlan súlyának elviselésére.

Az Yneven használatos nehézvérteket két főbb kategóriába soroljuk. A rugalmas nehézvértek könnyebbek és hajlékonyabbak, mivel azonban gyakorlatilag minden súlyuk a két vállra nehezedik, igen nagy megterhelést jelent hosszabb ideig viselni őket. A merev nehézvértek lényegesen többet nyomnak, már-már elérik az emberi teherbírás végső határát: csak azért nem roppan össze alattuk mindenki, mert rendkívül jó a súlyelosztásuk.

Merev nehézvértek táblázata

Vértezet	MGT	SFÉ
rákozott vért	-3	4
mellvért	-4	4
félvértezet	-6	5
teljes vértezet	-8	6

Akinek nincs legalább minimális gyakorlata a *Nehézvértviselet* képzettségben, az nem sokáig bír megmaradni ezekben a páncélokban. Ha a képzetlen karakter nehézvértet ölt magára (akár rugalmasat, akár merevet), a következő dolgok történnek vele:



1.) Érvénybe lép a páncél MGT-je, azaz levonódik az Ügyességéből és a Gyorsaságából.

2.) A szörnyű teher alatt alig bír mozogni, minden csontja sajog a fájdalomtól. Játéktechnikailag ez úgy nyilvánul meg, hogy amíg a páncélban van, harcértékeihez hozzárendelődnek a *képzetlen fegyverhasználatból* adódó levonások: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, CÉ -30. (Ez nem azt jelenti, mintha hirtelen elvesztette volna a *Fegyverhasználat*ban elért képzettségi fokokat, csak négy új módosító helyett – hasonló helyzetről lévén szó – egyszerűbbnek véltük egy ismerős sorozat használatát.)

3.) Egy idő után egyszerűen összecsuklik és elájul, mindenféle ellenálló dobás nélkül. Rugalmas nehézvértek esetében ez az időtartam: (a karakter Állóképessége) + 5K10 *perc*. Merev nehézvérteknél pedig: (a karakter Állóképessége) + 5K10 *kör*.

4.) A rettentő nyomás miatt képtelenné válik minden olyan szellemi tevékenységre, amely az egyszerű olvasásnál nagyobb összpontosítást kíván.

5.) Mindezek után szinte már apróságnak számít, hogy a páncélt segítség nélkül sem felölteni, sem levenni nem képes.

Súlyos hátrányok ezek, de a *Nehézvértviselet* képzettség segítségével idővel sorra kiküszöbölhetők. A képzettség feltehetőleg azokban az ősi harckultúrákban fejlődött ki, amelyek a nehézfegyverzetű harcmodorra alapultak. Tehát: ritkán üss, de akkor annál nagyobbat; a védekezést bízd csak a páncélra, te inkább a támadásba öld az energiádat; ne gyors légy, hanem rendíthetetlen. Ezen időtlen időkbe visszanyúló hagyományoknak kései hajtása manapság a lovagi harcmodor.

1. fok
Képesség-követelmények:
Erő 12, Állóképesség 12
Képzettség-követelmények:
Teherbírás 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ennek a képzettségnek már az első foka is az átlagosnál erősebb fizikumot vagy hosszas, verejtékes gyakorlást igényel. Miután a karakter fokozatosan hozzászoktatta vállizmait a tartósan rájuk nehezedő súlyhoz, immár aránylag magabiztosan mozog a *rugalmas nehézvértekben*. Amikor ilyen típusú páncélt ölt magára, a bevezetőben felsorolt hátrányok közül a 2.)- 5.) pontig terjedőek hatályukat vesztik, csak az 1.) pont marad érvényben. (Tehát a vértezet MGT-je továbbra is csökkenti az Ügyességét és a Gyorsaságát.)

Az 1. fokon képzett karakter naponta legfeljebb negyedannyi órán át viselhet rugalmas nehézvértet, mint amennyi az Állóképesség értéke. Ez történhet egyhuzamban vagy kisebb-nagyobb megszakításokkal, de ha összesítésben túllépi az időhatárt, azonnal összecsuklik a kimerültségtől. Ha páncéljában elesik, csak sikeres Erőpróbával tud felállni. Rugalmas nehézvértben pihentető tevékenységet végezni – aludni, meditálni – nem képes.

A *merev lemezvértekkel* kapcsolatban a karakterre továbbra is vonatkoznak a bevezetőben 1.)- 5.) pont alatt felsorolt hátrányok.

A képzettség 1. fokát olykor annak is érdemes fölven-

nie, aki egyáltalán nem szándékozik huzamosabban nehézvértet viselni. A fent felsoroltakon kívül ugyanis még egy további kedvezményt nyújt: aki rendelkezik vele, az annyira teherbíróvá edzette magát, hogy a *könnyűvértek* már egyáltalán nem akadályozzák mozgásában. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy amikor az ilyen karakter könnyűvértet ölt, annak MGT-je nem érvényesül, azaz nem csökkenti Ügyességét és Gyorsaságát.

(*Könnyűvértnek nevezzük értelemszerűen mindazon vértezeteket, amelyek nem szerepelnek a fenti két táblázatban.*)

2. fok
Képesség-követelmények:
Erő 14, Állóképesség 14
Képzettség-követelmények:
Teherbírás 3. fok, Egyensúlyérzék 30%
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A legtöbb képzettségtől eltérően a *Nehézvértviseletnek* már az alapfokát sem könnyű elsajátítani. Kiemelkedő fizikai erőnlét és jó egyensúlyérzék szükséges hozzá, s akinek nincsenek meg születésétől ezek az adottságai, annak bizony keményen meg kell küzdeni a fokemelésért. A lovagi harcmodornak azonban elengedhetetlen előfeltétele a 2. fokú *Nehézvértviselet*, ezért a rendházakban és világi udvarokban a véznábbnak tűnő apródokat már kicsiny gyermekkorukban edzeni kezdik, hogy idejében felkészítsék őket a nemesi életmód viszontagságaira. A karakter előbb csak egyes darabokat ölt magára a páncélból, aztán mind többet egyszerre, végül pedig az egészet mindenestül. Így szinte öntudatlanul sajátítja el a vértezethez igazodó járásmódot, a gondos egyensúlyozást, vagy éppen azt a cseppet sem könnyű tudományt, hogyan kell körülnézni csukott sisakrostély mögül.

A hosszas szoktatás eredményeképpen a 2. fokon képzett karakter már elég magabiztosan mozog a *merev nehézvértekben.* Amikor ilyen típusú páncélt ölt magára, a bevezetőben felsorolt hátrányok közül a 2.) - 5.) pontig terjedőek hatályukat vesztik, csak az 1.) pont marad érvényben. (Tehát a vértezet MGT -je továbbra is csökkenti az Ügyességét és a Gyorsaságát.)

Alapfokon a karakter naponta legfeljebb negyedannyi órán át viselhet merev nehézvértet, mint amennyi az Állóképesség értéke. Ez történhet egyhuzamban vagy kisebb-nagyobb megszakításokkal, de ha összesítésben túllépi az időhatárt, azonnal összecsuklik a kimerültségtől. Ha páncéljában elesik, csak sikeres Erő-próbával tud felállni. Merev nehézvértben bármilyen pihentető tevékenységet végezni – aludni, meditálni – nem képes.

3. fok
Képesség-követelmények:
Erő 15, Állóképesség 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Harmadfokon a karakter elsajátít egy speciális, gyalogos, fegyver nélküli támadásformát, amit kizárólag merev nehézvértben lehet végrehajtani: a *legázolást.* Első pillantásra csalókán egyszerű manővernek tűnik, pedig valójában komoly összpontosítást és igen nagy testi erőt igényel; ütőképességét és elrettentő hatását azonban soha senki sem vitatta, aki egyszer már a saját szemével látta.

A legázolást el lehet végezni karddal, pajzzsal vagy üres kézzel; egyre megy, mivel a karakter tulajdonképpen a páncélzatát – súlyát, tehetetlenségi erejét – használja fegyvernek. A manőver lényegileg abból áll, hogy nekifutásból lerohanja kiszemelt ellenfelét, a becsapódás lendületével földre dönti, majd teljes vértezetben végigtipor rajta. A célpontnak humanoid lénynek kell lennie (két láb, két kar, függőleges testtartás), és legfeljebb három fejjel lehet magasabb nála.

A legázolás körében a karakter lemond a kezdeményezésről és az összes többi rendelkezésére álló támadásról. A nekifutást legalább 5 ynevi láb (5 méter) távolságból kell indítania; ellenkező esetben nem tud elég lendületet gyűjteni, és a meghiúsult manőver közönséges támadássá alakul át. A legázolás egyébként szabályos *rohamnak* minősül, és jár hozzá valamennyi ezirányú módosító.

Ha az ellenfél nem tudja feltartani a karaktert, az támadódobást tesz. Siker esetén letapossa az áldozatot; az okozott veszteség tulajdonképpen 1K10 Sp volna, de ez a *roham* miatt megkétszereződik, és 2K10 Sp lesz belőle. Amennyiben közvetlenül az ellenfél mögött valami szilárd, függőleges felület húzódik, a *roham* valósággal nekisajtolja; ez esetben ő 3K10 Sp-t veszít, a karakter pedig 1K10-et. Ha csak szabad térség van mögötte, az áldozat ott marad megtiportan, a földön fekve, a karaktert pedig 1K6 méterrel túlsodorja rajta a lendület.

Amennyiben a támadódobás nem sikerül, vagy a karakter téveszti el a célpontot, vagy az ugrik el az útjából. Mindenesetre emberünk így is, úgy is csak 1K6 méterrel odébb bír lefékezni. Ha eközben valamilyen jelentősebb tereptárgy kerül elé, a becsapódás 2K10 Sp veszteséget okoz neki, és a földre dönti.

A legázolás egyik kedvenc taktikája a Kard Testvériségébe tartozó Lovagoknak. Időről időre a hősies öngyilkosság rendkívül látványos módjaként is használják: egy magányos Lovag gyalogszerrel megpróbál legázolni egy népes harci alakzatot.

Ebben a változatban az az érdekes, hogy ha az alakzat katonái nem tudják feltartó támadással megakasztani a fanatikust, akkor az egyszerűen nem hibázhat. Elvégre vaktában rohant bele a széles arcvonalba; még ha orra bukik az első sorok előtt, a lendület akkor is tovább viszi, és valakit biztos leüt a lábáról. Ilyenkor a Lovagnak nem is kell támadódobást tennie, viszont a célpontot sem választhatja ki; egy véletlen alapon kijelölt harcost fog letaposni az első sorban.

A következő körben, a lendület sodrása miatt, automatikusan őt illeti a kezdeményezés; ezúttal már támadódobást tesz, az előző áldozata mögött álló katonára. (A roham-módosítók továbbra is járnak neki, bónuszok és levonások egyaránt.) Ha sikerül neki, ezt is legázolja – és ami még fontosabb, ebben a körben őt már nem támadhatják, mivel időközben egy sorral előrébb sodródott, mint ahová a csapásokat irányozzák.

Az újabb körben kezdődik elölről az egész: egyetlen árva fanatikus – igaz, nekifutásból és több mint fél mázsa acéllal a testén – hatalmas felfordulást okoz egy fegyelmezett harci alakzatban. Persze, ez sokáig így nem

folytatódhat; előbb-utóbb el fogja véteni valamelyik támadódobását, ami azt jelenti, hogy megtört a lendülete és orra bukott. Mivel ekkor már valószínűleg mélyen benn jár az ellenséges alakzatban, további sorsa nemigen lehet kétséges.

Rendkívül ritkán ugyan, de előfordul, hogy a Testvériség egyik harcosa szabályosan áttör az egész formáción. Hosszú élet ekkor sem áll előtte – a felbolydult katonák már minden irányból feléje rajzanak –, a Lovagok azonban azt szilárdan hiszik, hogy bajtársukra ilyenkor maga Orwella mosolygott le odafentről.

4. fok
Képesség-követelmények:
Erő 16, Állóképesség 18
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 50%
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterfokának elsajátítására csak a legszívósabbak, a legkitartóbbak képesek. Ezek a karakterek ugyanolyan könnyedén mozognak a nehéz sodronyingekben és brigantinokban, mintha csupán valami lenge selyemköntös volna rajtuk.

Amikor *rugalmas nehézvértet* öltenek, a páncél MGT-je nem érvényesül, azaz Ügyességük és Gyorsaságuk nem változik. Naponta akár félannyi órán át is viselhetik, mint amennyi az Állóképesség értéke. Ez történhet egyhuzamban vagy kisebb-nagyobb megszakításokkal, de ha összesítésben túllépnék az időhatárt, lépni sem bírnának a kimerültségtől. Ha páncéljukban elesnek, a felálláshoz nem kell Erő-próbát tenniük. Viszont merev nehézvértben pihentető tevékenységet végezni – aludni, meditálni – ők sem képesek.

A *merev nehézvértek* MGT-je a mesterfokon képzett karaktert is változatlanul tovább sújtja.

5. fok
Képesség-követelmények:
Erő 17, Állóképesség 19
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ez a foka már valóban az emberi teljesítőképesség végső határait súrolja. Még a nehézfegyverzetű harcmodor hamisítatlan megszállottjainak számító szervezetekben – amilyen például a shadoni Kékacél rend vagy az Airun al Marem-féle szakadár dartoniták – is csak maroknyi kivételes férfiú tudta elsajátítani, akiknek egy részét kisded koruktól erre nevelték. Az ő vállukon a legsúlyosabb vasburok is rizspapírból gyúrt maskarának tetszik: udvari táncokat lejtenek teljes lovagi vértezetben, s mosolyogva tápászkodnak fel a földről olyan rettenetes zuhanások után, melyek gerincét-bordáját a páncélba törnék akárhány nagyhírű daliának.

Ha ezek a vasemberek merev nehézvértet öltenek, a páncél MGT-je nem érvényesül, azaz Ügyességük és Gyorsaságuk nem változik. Naponta akár félannyi órán át is viselhetik, mint amennyi az Állóképesség értéke. Ez történhet egyhuzamban vagy kisebb-nagyobb megszakításokkal, de ha összesítésben túllépnék az időhatárt, lépni sem bírnának a kimerültségtől. Ha páncéljukban elesnek, a felálláshoz nem kell Erő-próbát tenniük. Viszont merev nehézvértben pihentető tevékenységet végezni – aludni, meditálni – még ők sem képesek.

Amennyiben ennek a képzettségnek létezik ennél magasabb foka, nagyon keveset tudunk róla. Szinte biztos, hogy Yneven napjainkban nem él olyan személy, aki hatodfokon ismerné. Persze a régi, dohos fóliánsokban jónéhány regés gesztát olvashatunk a letűnt idők bajnokairól: a Godonból kirajzó kóbor lovagokról, Elorandról és Heliodorról, Ó-Pyarron alapítóiról. Ha hihetünk a regényes történeteknek – melyek nyilván bővelkednek a túlzásokban és tódításokban –, ezek a hősök egész napokat töltöttek teljes vértezetben, még aludni is bírtak benne; amikor pedig hadakoztak, a páncél súlya megsokszorozta csapásaik erejét.

Kétségtelen, hogy ilyesmire manapság senki sem képes; a kérdés már csak az, mennyi igazság van a tarka kalandokat történeti tényekkel elegyítő gesztákban, melyek évszázadokkal Elorand és Heliodor tevékenykedése után keletkeztek...

Fegyverdobás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

A hajítófegyverek amolyan köztes helyzetet foglalnak el a célzófegyverek és a kézifegyverek között. Előbbiekkel rokonítja őket, hogy harc közben sohasem érintkeznek egyszerre mindkét küzdőféllel: ahhoz, hogy sebet ejtsenek a védekezőn, előbb el kell szakadniuk a támadótól, s a közbeeső távolságot a levegőben teszik meg. Viszont – és ez a döntő tényező – a célzófegyverek lövedékeit mindig valami mesterséges szerkezet indítja el a cél felé (parittya, íj, fúvócső stb.); ezzel szemben a hajítófegyvereket, akárcsak a kézifegyvereket, közvetlenül az emberi izomerő mozgatja.

A M.A.G.U.S. harcrendszerében ugyanis az alapelv a következő:

1.) Ahol az éppen használt fegyvert közvetlenül az emberi izomerő juttatja célba, ott a karakter a TÉ-jét (Támadó Érték) használja a támadáshoz (kézifegyverek, hajítófegyverek).

2.) Ahol az éppen használt fegyvert valamely mesterséges közvetítő szerkezet juttatja célba, ott a karakter a CÉ-jét (Célzó Érték) használja a támadáshoz (célzófegyverek, tűzfegyverek, ostromgépek).

A hajítófegyverek alkalmazása a harcban tehát ugyanolyan szabályok szerint történik, mint a kézifegyvereké. Ám a kétféle fegyvertípus gyakorlati használatában mégiscsak jelentős különbségek vannak, hiszen az egyik távolra-, a másik közelre ható. Ezeket a különbségeket hivatott tükrözni a *Fegyverdobás* képzettség.

Ha a karakter szeretné megtanulni egy hajítófegyver forgatását, nem a vonatkozó *Fegyverhasználat*, hanem a vonatkozó *Fegyverdobás* képzettséget kell fölvennie. (Tehát nem *Fegyverhasználat: Slan-csillag* – ilyen képzettség nem létezik –, hanem *Fegyverdobás: Slan-csil-*

lag.) A Fegyverdobás ugyanazt jelenti a hajítófegyverek kategóriájában, mint a *Fegyverhasználat* a kézifegyvereknél: nem egységes képzettség, hanem külön-külön kell fölvenni minden hajítófegyverhez. Elvégre az ember más technikával hajítja a bólát, mint a dobótőrt!

Hajítófegyverből persze jóval kevesebb van, mint kézifegyverből; az Új Tekercsek jelen kiadásában például hét. Sorrendben: *Slan-csillag, dobótőr, hajítóbárd, hajítódárda* (ideértve a *paldiumot* is), *bóla, dobóháló* és *lasszó*. Ezek kivétel nélkül mind olyan fegyverek, amelyeket csak hajítani lehet, kézitusában használni nem (legfeljebb igen nehézkesen). Ezért egyikhez sem tartozik *Fegyverhasználat* képzettség; ha a karakter meg akar tanulni bánni velük, a *Fegyverdobás* képzettséggel kell párosítania őket.

A hajítófegyverek a kézifegyverekhez hasonlóan módosítják a karakter harcértékeit: a KÉ-t, a TÉ-t, a VÉ-t. Ezek közül a VÉ módosító értelemszerűen csak addig érvényesül, amíg a fegyvert a kezében tartja; mihelyt elhajítja, odalesz a módosító is.

Alaphelyzetben a körönkénti támadások száma a hajítófegyvereknél mindig azt feltételezi, hogy a karakter mindkét keze szabad. Maga a *Fegyverdobás* önmagában nem kétkezes technika (bár van ilyen változata is: bővebben ld. a *Kétkezes Harc* képzettségnél), viszont az elhajított fegyverek megfelelő gyorsaságú utánpótlása csak úgy oldható meg, ha egyik kéz sincs huzamosan lekötve. Ha tehát a karakter egyik kezét tartósan igénybe veszi valami más tevékenység (például pajzsot hord rajta vagy kézifegyvert tart benne), akkor hajítófegyverekkel minden körben csak feleannyiszor tud támadni, mint egyébként.

Amennyiben valaki képzetlenül (a vonatkozó *Fegyverdobás* képzettség ismerete nélkül) használ valamilyen hajítófegyvert, érvénybe lépnek a *képzetlenségi módosítók*. Ezek a karakter harcértékeihez járó levonások, egészen pontosan: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20.

Amikor a karakter fölveszi valamelyik *Fegyverdobás* képzettséget, először is a képzetlenségi módosítók vesztik hatályukat a választott fegyverre nézve; egy darabig sem bónuszok, sem levonások nem járnak hozzá; aztán lassan feltünedeznek az első játéktechnikai előnyök, pozitívumok. A *Fegyverdobás* egymásra épülő képzettségi fokai azt a folyamatot tükrözik, ahogy a karakter mind jobban megismerkedik választott fegyverével, s egyre veszedelmesebbé válik a távolból folytatott küzdelemben.

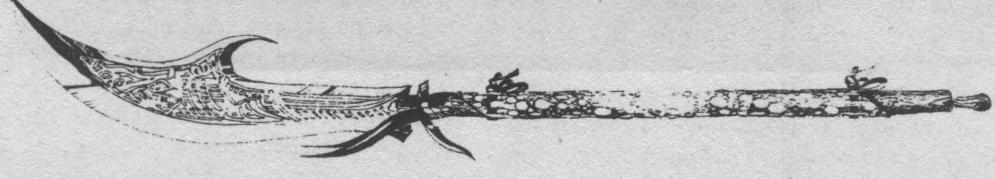
A hét klasszikus ynevi hajítófegyver közül három – a bóla, a dobóháló és a lasszó – kissé rendhagyó eset, mindegyik külön tárgyalást igényel. Ezért a *Fegyverdobás* képzettség alább bemutatott alapváltozata csak a másik négy hajítófegyverrel – a Slan-csillaggal, a dobótőrrel, a hajítóbárddal és a hajítódárdával – párosítható.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter még inkább csak barátkozik, ismerkedik a fegyverével. A képzetlenségi módosítók ugyan már nem járnak harcértékeihez, de körönként még csak feleannyi támadásra jogosult a fegyverrel, mint egyébként. (Tehát Slan-csillaggal 2 körönként 3 támadásra; dobótőrrel vagy hajítóbárddal körönként 1 támadásra; hajítódárdával pedig 2 körönként 1 támadásra.)

2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter átlagos, megbízható harcos módjára bánik a fegyverrel. Harcértékeihez sem bónuszok, sem levonások nem járnak. A körönkénti támadások száma normális.

3. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Harmadfokon a karakter egyszerű fegyverforgatóból hivatásos harcossá lép elő, már az ellenfelek is komolyabban veszik, mint azelőtt. Meg is van rá az okuk, hiszen valóban veszedelmesebbek a támadásai. Az eredetileg csak célzófegyverekre vonatkozó *íjász-szabály* 3. foktól kezdve érvényes a karakter által használt hajítófegyverre is. Ha tehát támadása talál, és az okozott veszteség kidobásánál használt kocka a legnagyobb számra fordul (K10-en a tízes, K6-on a hatos), azzal a kockával még egyszer dobhat. A plusz (ajándék) dobás eredménye is hozzáadandó a sebzéshez. Ez mindaddig folytatható így, ameddig a kocka a maximumát adja.

4. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokú Fegyverdobó igen tapasztalt és veszedelmes ellenfél. Harcértékei választott hajítófegyverével a következőképpen módosulnak: KÉ +5, TÉ +10, VÉ +10.



5. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Az ilyen karakter a mesterek mestere, választott fegyverével lélegzetelállító dolgokra képes. Elsősorban azonban sokkalta halálosabb: ha ugyanis ezzel a fegyverrel támad, a Túlütés küszöbe 10 ponttal csökken. Alaphelyzetben ez azt jelenti, hogy Túlütés eléréséhez 50 helyett 40-nel is elegendő túldobnia ellenfele VÉ-jét; ám amennyiben a Túlütési küszöb valamely más okból kifolyólag (például egyéb magas fokon elsajátított harci képzettségek jóvoltából) már csökkent valamelyest, akkor a különféle forrásból származó bónuszok összeadódnak!

Hogy mi mindenre képes, aki magas fokon jártas ebben a képzettségben, azt megítélhetjük a Kastor rel Doncasst méltató toroni krónikákból. Ez a tisztavérű kyr nemesúr a P.Sz. XXIII. században élt; messze földön hírhedt volt vérszomjáról és indulatos dühkitöréseiről. Józan pillanataiban maga is belátta, hogy sötét szenvedélyei egy szép napon nemcsak őt magát, hanem családját is végromlásba dönthetik. Elhatározta hát, hogy megkeresi a módját a levezetésüknek. Számos kudarcba fúló kísérlet után végül az arénában kötött ki, ahol hamarosan a toroni rendszerű viadalok legrettegettebb tőrvetőjévé vált; porondra lépése gyakorlatilag garantálta a győzelmet. Nagyon alaposan megfontolta, mikor hajítsa el a fegyverét, s taktikázásával nemegyszer végveszélybe sodorta társait. Ha viszont egyszer elszánta magát, a dobása sohasem tévesztett célt, és mindig azonnal ölt.

Rel Doncass nem kívánt asszonyt maga mellé, a dinasztia azonban aggódott a kyr vér jövője miatt, és feleségül parancsolt hozzá egy jó családból való nemeshölgyet, akit már házasságuk második hetében megölt eszelős dührohamában. A Bíbor Törvényszék nyilvános megkorbácsolásra ítélte, és nyomban kijelölt számára egy másik hitvest. Mielőtt azonban a frigy megköttethetett volna, beköszöntött a Shuluri Birodalmi Játékok ünnephete, melynek során Toron legjobb viadorai mérték össze egymással harci képességeiket.

A mai napig nem tudja senki, honnan szerezte a frissen megözvegyült nemesúr a tőrére azt a rettenetes hatalmú bűbájt, amely a fegyver röptét nem segítette ugyan, viszont vajat szelő késpengeként vágott át minden oltalmazó varázslaton. Egyesek dinasztikus belviszályokat emlegettek; mások szerint egy daumyri Hatalmas keze rejlett a dologban, aki puhánynak és erélytelennek tartotta a birodalom politikáját.

Bármi is húzódott meg a háttérben, a tény mindenképp tény marad. Kastor rel Doncass, a véráztatta arénák hőse, ezúttal eltért bevett szokásától, nem mérlegelte sokáig első dobását. A tömeg harsány üdvrivalgása köszöntötte, amikor a küzdőtérre lépett; körülnézett, fanyar mosollyal búcsút vett a világtól, és szinte azonnal elhajította fegyverét.

Sohasem hibázott, és nem volt kivétel az utolsó alkalom sem. A borotvaéles tőrpenge dühös viperaszisszenéssel szelte át a harminc lábnyi távolságot; az utolsó tíz lábon már a láthatatlan mágia kétségbeesetten kavargó védfátylait hasította.

Toron császára a díszpáholy bíborvánkosai között értetlenül meredt a melléből kiálló markolatra, hajszálpontosan a szíve magasságában. Szívós, vén aggastyán volt, nem halt meg egykönnyen; de odalent, a porondon Kastor rel Doncassnak sikerült addig húznia a harcot, hogy csak néhány pillanattal utána merüljön alá a Lindigass szilajon háborgó forgatagába...

Fegyverdobás Bólával: A bóla több szempontból speciális fegyver; így például sikeres találat esetén 15-tel csökkenti az ellenfél VÉ-jét is, Túlütésnél Ép-veszteséget nem okoz neki, viszont 2K6 körre gyakorlatilag magatehetetlenné teszi. Ezért a bólával végzett *Fegyverdobás* fejlesztési vázlata némileg eltér a szokásostól.

1.) A képzettség-variáns eggyel magasabb nehézségi kategóriába tartozik, tehát nem az egyesbe (Könnyű), hanem a kettesbe (Viszonylag Könnyű).

3.) Képesség-követelmények: 1. fokon Ügyesség 12 helyett Ügyesség 13, Érzékelés 12 helyett Érzékelés 13

4.) Képzettség-követelmények: Ennek a variánsnak külön követelménye is van. 2. foktól kezdve minden fokon követelmény a *Földredöntés* eggyel alacsonyabb fokú ismerete.

5.) Az első fokon képzett karakter 2 körönként egyszer támadhat a bólával.

6.) Harmadfokon nem lép érvénybe az *íjász-szabály*, hiszen ez az ellenfél elpusztításának az esélyét növelné, a bólát pedig eredetileg éppen nem ilyesmire szánták, inkább szökött rabok meg elkóborolt jószágok befogására. Helyette a Túlütés küszöbe csökken 10 ponttal, vagyis a karakter már most megkapja azt a bónuszt, ami egyébként csak 5. fokon járna neki. Tekintve, hogy a bóla Túlütésnél nem Ép-t sebez, hanem megbénítja az ellenfelet, ez nem túlságosan nagy előny.

7.) Az ily módon megürült ötödfokon a karakter fegyverspecifikus bónuszt kap. Az 5. fokon képzett Fegyverdobó bólája sikeres támadásnál nem 15, hanem 30 ponttal csökkenti ellenfele VÉ-jét.

Megjegyzés: A bóla sem rugalmas, sem merev nehézvértben nem használható!

Fegyverdobás Hálóval: A dobóháló még a bólánál is különlegesebb fegyver, mert egyáltalán nem okoz veszteséget, viszont sikeres támadás esetén 40-nel csökkenti az ellenfél VÉ-jét, Túlütésnél pedig meg is bénítja egy időre. Rendkívül nehézkes fegyver, csak 3 körönként lehet vele támadni, ráadásul az első (akár sikeres, akár sikertelen) támadást követően a karakter TÉ-je tartósan csökken 15-tel. Mindezen sajátosságai miatt nem illik bele maradéktalanul a *Fegyverdobás* képzettség alapvázlatába; a következőkben summázzuk az eltéréseket.

1.) A képzettség-variáns eggyel magasabb nehézségi kategóriába tartozik, tehát nem az egyesbe (Könnyű), hanem a kettesbe (Viszonylag Könnyű).

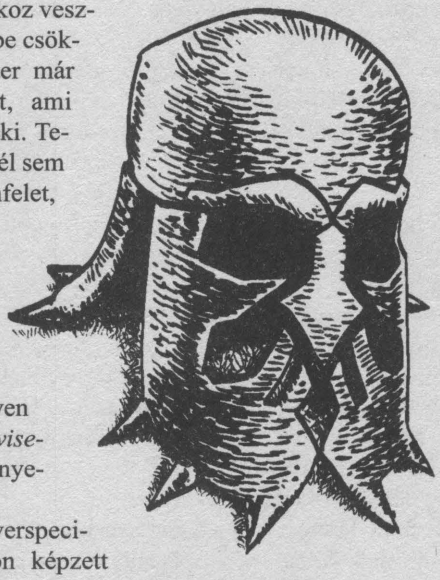
2.) Képesség-követelmények: 1. fokon Ügyesség 12 helyett Ügyesség 14, Érzékelés 12 helyett Érzékelés 13.

3.) Képzettség-követelmények: Ennek a variánsnak külön követelménye is van. 2. foktól kezdve minden fokon követelmény a *Földredöntés* azonos fokú ismerete.

4.) Első fokon nem a támadások száma feleződik. A kezdő karakter az első támadását követően (akár sikerrel jár, akár nem) egyáltalán nem tudja többet használni a dobóhálóját, amíg gondosan össze nem hajtogatja újra. A hajtogatás befejezéséhez legalább 10 nyugalomban eltöltött, zavartalan körre van szüksége. Másodfokra emelkedve megszabadul ettől a hátránytól.

5.) Másodfoktól kezdve a Fegyverdobó TÉ-jéhez nem járnak levonások, amikor a *Földredöntés* képzettséget alkalmazza. Megjegyzendő, hogy akit egyszer már elkapott a hálóval, azt Földredöntéssel körönként támadhatja; elvégre itt feszül a vezérkötél kettejük között, a hálót nem kell újra kivetni. A lerántott ellenfél harcértékeihez a fegyver által okozott VÉ-levonáson (-20) kívül még a *harc fekve* helyzetmódosítók (KÉ -10, TÉ -20, VÉ -10) is hozzárendelődnek, hajító-, célzó- és tűzfegyvereket pedig egyáltalán nem tud használni.

6.) Harmadfokon nem lép érvénybe az *íjász-szabály,* hiszen a dobóháló nem okoz veszteséget. Helyette a Túlütés küszöbe csökken 10 ponttal, vagyis a karakter már most megkapja azt a bónuszt, ami egyébként csak 5. fokon járna neki. Tekintve, hogy a dobóháló Túlütésnél sem sebez, csupán megbénítja az ellenfelet, ez nem túlságosan nagy előny.



7.) Harmadfoktól kezdve a Fegyverdobó TÉ-jéhez minden támadásnál bónuszként hozzáadódik az ellenfél összesített MGT-je. (Kivéve azt az esetet, amikor az MGT valamilyen okból kifolyólag – pl. *Nehézvértviselet* képzettség miatt – nem érvényesül.)

8.) Ötödfokon a karakter fegyverspecifikus bónuszt kap. Az 5. fokon képzett Fegyverdobó minden (akár sikeres, akár sikertelen) támadása után választhat: vagy csak a harmadik körben támad újra, ahogy a szabályok előírják, de akkor az ismételt támadásért járó TÉ-levonás nélkül (harc közben, fél kézzel is tűrhetően összehajtogatta a hálóját), vagy már a második körben, de akkor érvényes a TÉ -15 (nagyon sietett, hamarabb kész lett, ám a háló gubancos maradt).

Megjegyzés: A dobóháló sem rugalmas, sem merev nehézvértben nem használható!

Fegyverdobás Lasszóval: A lasszó nehézkes szerszám, csak három körönként lehet támadni vele, mindkét kezet lefoglalja, és egyáltalán nem okoz veszteséget. Viszont igen tekintélyes a hatótávolsága, sikeres támadásnál 20 ponttal csökkenti az ellenfél VÉ-jét, Túlütés esetén pedig ideiglenesen gúzsba köti. A *Fegyverdobás* képzettség alapvázlatától az alábbi pontokban tér el:

1.) A képzettség-variáns eggyel magasabb nehézségi kategóriába tartozik, tehát nem az egyesbe (Könnyű), hanem a kettesbe (Viszonylag Könnyű).

2.) Képesség-követelmények: 1. fokon Ügyesség 12 helyett Ügyesség 13,Érzékelés 12 helyett Érzékelés 13, majd pedig 4. fokon Ügyesség 16, Érzékelés 14.

3.) Képzettség-követelmények: Ennek a variánsnak külön követelménye is van. 2. foktól kezdve minden fokon követelmény a *Földredöntés (Lasszó)* azonos fokú ismerete.

4.) Első fokon nem a támadások száma feleződik (nem lesz belőlük 6 körönként. Viszont a kezdő karakternek végig egy helyben kell maradnia, amíg a fegyvert használja; nem változtathatja helyét a lasszó forgatása közben. Másodfokra lépve megszabadul ettől a hátránytól.

5.) Másodfoktól kezdve a Fegyverdobó TÉ-jéhez nem járnak levonások, amikor a *Földredöntés* képzettséget alkalmazza. Megjegyzendő, hogy akit egyszer már elkapott a hurokkal, azt Földredöntéssel körönként támadhatja; elvégre itt feszül a szíj kettejük között, a lasszót nem kell újra kivetni. A lerántott ellenfél harcértékeihez a fegyver által okozott VÉ-levonáson (-20) kívül még a *harc fekve* helyzetmódosítók (KÉ -10, TÉ -20, VÉ -10) is hozzárendelődnek, hajító-, cél- és tűzfegyvereket pedig egyáltalán nem tud használni.

6.) Harmadfokon nem lép életbe az *íjász-szabály,* hiszen a lasszó nem okoz veszteséget. Helyette a Túlütés küszöbe csökken 10 ponttal, vagyis a karakter már most megkapja azt a bónuszt, ami egyébként csak 5. fokon járna neki. Tekintve, hogy a lasszó Túlütésnél sem sebez, csupán megbénítja az ellenfelet, ez nem túlságosan nagy előny.

7.) Harmadfoktól kezdve a Fegyverdobó TÉ-jéhez minden támadásnál bónuszként hozzáadódik az ellenfél összesített MGT-je. (Kivéve azt az esetet, amikor az MGT valamilyen okból kifolyólag – pl. *Nehézvértviselet* képzettség miatt – nem érvényesül.)

8.) Ha az ötödfokon képzett lasszóvető Túlütést ér el, akkor úgy tekintendő, mintha farkasgúzsba kötötte volna ellenfelét. Az illető külső segítség nélkül egyáltalán nem tud kiszabadulni, bármeddig is küszködik a kötelékkel.

Megjegyzés: A lasszó semmiféle fémvértezetben nem használható!

Fegyverdobás Rokon Fegyverrel: Léteznek Yneven olyan fegyverek is, amelyek hajító- és kézifegyvernek egyaránt alkalmasak, sajátos „szürke zónát" alkotnak a két típusterület mezsgyéjén: ezeket hívjuk – jelenleg taglalt képzettségünk szempontjából – *rokon fegyvereknek.* A kötetünkben lajstromba szedett fegyverek közül ilyen a *kés*, a *tőr*, a *harci kalapács,* az *egykezes csatabárd,* a *lándzsa,* a *szigony* (a cetvadász, nem a háromágú!) és a *dipada*.

A rokon fegyverek szabadon párosíthatók úgy a *Fegyverdobás*, mint a *Fegyverhasználat* képzettséggel, vagy akár mindkettővel egyszerre. Az egyik karakter hajítófegyverként forgatja őket *(Fegyverdobás: Harci Kalapács 2. fok)*, a másik inkább közelharcban *(Fegyverhasználat: Harci Kalapács 3. fok)*; ám természetesen az égvilágon semmi akadálya annak, hogy kölcsönösen megtanítsák egymást a tudományukra. Sőt, mint látni fogjuk, a túlságosan egyoldalú fejlesztés nem is lehetséges; ha

egy fegyver nap mint nap megfordul a kezében valakinek, az előbb-utóbb óhatatlanul kitapasztalja, mi mindenre használható.

Mivel a rokon fegyvereket eleve arra szánták, hogy időnként hajítófegyverként funkcionáljanak, nincs mit csodálkozni rajta, hogy a *Fegyverdobás*sal társított fejlődési sémájuk csaknem teljesen megegyezik a képzettség alapváltozatával. Az eltérések két pontban összefoglalhatók:

1.) Képesség-követelmények: Első fokon nem Ügyesség 12, hanem speciális, fegyverenként eltérő értékek (a különféle fegyverek képesség-küszöbe; bővebben ld. *II. Függelék,* a *Fegyverek, vértek* táblázatban), Érzékelés 12 helyett Érzékelés 13.

2.) Képzettség-követelmények: A fegyverhez tartozó *Fegyverdobás* képzettség legfeljebb két fokkal lehet magasabb a *Fegyverhasználat* képzettségnél. (Amennyiben a karakter egyáltalán nem vette föl a vonatkozó *Fegyverhasználat*ot, akkor az ebből a szempontból nulladik fokúnak minősül.) Ha a karakter csak úgy tudna fokot emelni *Fegyverdobás*ban, hogy ezzel a különbség három fokra nőne, köteles előbb a *Fegyverhasználat*ot fejleszteni.

Inkább tehát az mondható általánosnak, hogy a karakter párhuzamosan fejleszti a választott fegyveréhez kapcsolt mindkét képzettséget. Eközben azonban soha nem szabad megfeledkeznie egy nagyon fontos dologról! A *Fegyverdobás* képzettség által nyújtott bónuszok csak akkor érvényesek, ha a fegyverét hajítófegyverként használja; a *Fegyverhasználat* képzettség által nyújtottak pedig csak akkor, ha kézifegyverként. Más szóval, *a két képzettség módosítói sohasem adódnak össze!* Ha karakterünk – teszem azt – mindkettőben elérte a 4. fokot, attól még nem jár neki kétszeres mesterfokú bónusz. Egyszerűen arról van szó, hogy nemcsak vagdalkozni tud mesterien a fegyverével, hanem célba dobni is.

Fegyverdobás Idegen Fegyverrel: Képzettségünk szempontjából az összes olyan fegyver, amiről mindeddig nem esett említés, *idegen fegyvernek* minősül. Ez azt jelenti, hogy nem hajítófegyverek: nem ilyen céllal készültek, nem megfelelő a méretük, az alakjuk, olykor kimondottan nevetséges látványt nyújt, ahogy hajigálják őket.

Mert ez bizony időről időre előfordul. Nincs olyan egzotikus fegyver Yneven, amivel próbát ne tett volna valamikor legalább egy kísérletező kedvű egyén, mit sem törődve azzal, hogy használ-e ez neki, a fegyvernek vagy a környéken tartózkodóknak. Ismeretes a ramorti Deva Morrola-lovagok esete, akik úgy bújtak ki közös rendi fogadalmuk alól, miszerint soha nem fognak a távolból vért ontani, hogy a kardjukat hajították az ellenségeikbe, melyet testük szerves tartozékának tekintettek.

Elhajítani persze mindent el lehet, még a lángolt pallost meg a nehézlovas kopját is; a kérdés, hogy eltalál-e vele valamit az ember. A kézifegyverek egy része ugyanis túl súlyos és ormótlan hozzá, semhogy közelítő biztonsággal célozni lehessen vele. Ismételten hangsúlyozni kell, hogy az „idegen fegyverek" összességükben alkalmatlanok ilyen célokra; mindenesetre vannak köztük még a többinél is alkalmatlanabbak. Ebbe a kategóriába tartozik minden, aminek a forgatásához két kéz kell; ami hosszabb két ynevi lábnál; aminek valamilyen láncos tartozéka van; és általában bármi, ami alaphelyzetben több veszteséget tud okozni 10 Sp-nél.

Ami a maradékot illeti, azokból kellő konoksággal és kitartással valóban lehet rossz hajítófegyvereket csinálni.

A kézifegyvert elhajítani mindig nehézkesebb manőver, mint rendeltetésszerűen használni, ezért ilyenkor a körönként intézhető támadások száma a felére csökken. Hasonlóképpen felére csökken a sikeres találat esetén okozott veszteség, mivel a fegyvert nem ilyen harcmodorra szánták. Az esetleges Erő-bónusz ilyenkor sohasem növeli a sebzést. Aki minden előképzettség nélkül próbál kézifegyvert hajítófegyverként használni, azt ezenfölül még természetesen a képzetlenségi módosítók is sújtják: KÉ -10 és TÉ -25. (A VÉ -20 ilyenkor értelemszerűen nem számít. A hajítófegyver VÉ-módosítója ugyanis csak addig érvényes, amíg a karakter el nem hajítja. Jelen esetben viszont ugyanezt a fegyvert egyúttal kézifegyverként is használja, amíg tehát a kezében van, addig nem képzetlen a forgatásában.)

A *Fegyverdobás* képzettség *Idegen Fegyverrel* végrehajtott variánsa számos helyen eltér az alapváltozattól. Elsősorban jóval kevesebb előnyt nyújt, még magas fokon is. Olyan különös képzettség ugyanis, hogy teszem azt *Fegyverdobás: Tollas Buzogány,* sohasem létezett – vagy ha mégis, el is enyészett azóta nyomtanul –, tehát nem megtanulni kell, hanem kitalálni, ami lényegesen nehezebb és bizonytalanabb feladat. Ebből következik, hogy a képzettségnek e különleges variánsa hárommal magasabb nehézségi kategóriába tartozik, tehát nem az egyesbe (Könnyű), hanem a négyesbe (Nehéz).

1. fok
Képesség-követelmények:
Speciális (fegyverenként változó; mindig a választott fegyver képességküszöbe), Érzékelés 12 helyett Érzékelés 13.
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 2. fok (a választott fegyverrel)
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A szokásos gyakorlattól eltérően a képzetlenségi módosítók (KÉ -10, TÉ -25) nem válnak azonnal érvénytelenné, amint a karakter elsajátítja a képzettség 1. fokát. A karakter a két tag közül csak az egyiket tüntetheti el; hogy melyiket, arra nézve nincs szabály, mindig az ő döntésétől függ. Amikor a választott kézifegyvert hajítófegyverként használja, a másik levonás továbbra is jár a harcértékeihez. A támadások száma és az okozott veszteség feleannyi, mintha rendeltetésszerűen használná a fegyvert.

2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 3. fok (a választott fegyverrel)
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Alapfokon a másik képzetlenségi módosító is érvénytelenné válik. A támadások száma és az okozott veszteség feleannyi, mint közelharcban.

3. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok (a választott fegyverrel)
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Harmadfokon a karakter megtanulja olyan ügyesen dobni a fegyvert, hogy immár ugyanannyi veszteséget okoz vele, mint közelharcban. (Ám az esetleges Erő-bónuszokat ilyenkor nem kapja meg.) A támadások száma továbbra is feleannyi, mint rendeltetésszerű használat esetén.

4. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 5. fok (a választott fegyverrel),
Képzettség-pont igény: 60 Kp
Ismertetés: Ennél a variánsnál a karakter *nem* kapja meg a szokásos mesterfokú harci módosítókat. Az egyetlen változás, hogy már annyira gyakorlottá vált ebben a rendhagyó harcmodorban, hogy ugyanannyiszor támadhat a fegyverrel, mint rendeltetésszerű használat esetén, azaz közelharcban.

5. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 6. fok (a választott fegyverrel)
Képzettség-pont igény: 80 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ezt a fokát nagyon kevés karakter éri el, mert ahhoz a mesterek mestereinél is jobban kell forgatnia választott fegyverét. (Úgy bizony: 5. fokon buzogányt hajítani csak 6. fokú buzogányhasználó képes!) Ha kézifegyverét hajítófegyverként használva támad, a következő harci bónuszok illetik meg: KÉ +2, TÉ +5. Ezek a módosítók a máshol szokásos mesterfokú bónuszok csonka és elkésett megfelelői.



Az előző variáns ismertetésénél ugyan már szó esett róla, hogy a *Fegyverdobás* és a *Fegyverhasználat* képzettség által biztosított bónuszok *sohasem* adódnak össze, itt azonban nem árt ismételten hangsúlyozni. Tehát bármilyen bónuszai vannak a karakternek kézifegyverére a *Fegyverhasználat*ból adódóan, azok *sohasem* érvényesek, amikor nem rendeltetésének megfelelően, hanem hajítófegyverként alkalmazza!

MESTERLÖVÉSZET

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

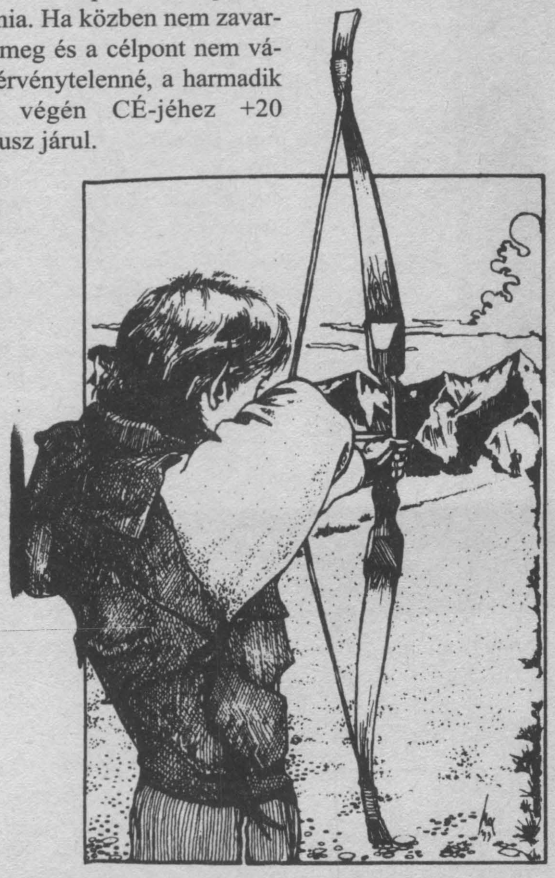
A mesterlövészet kiegészítő képzettség, önmagában nincs értelme fölvenni, viszont bármely célzó- és tűzfegyverrel hatékonyan párosítható. A Mesterlövész elhelyezkedik a lőállásban, célba veszi a célpontot, majd néhány körön át erősen összpontosít. Összpontosítás során a karakter tudatosan igyekszik kirekeszteni elméjéből a külvilágból érkező ingereket, már-már transzra emlékeztető állapotba kerül, s így könnyen sebezhetővé válik. Ezért azonban kárpótlást nyújt a tetemes bónusz, amely a lövés pillanatában a CÉ-jéhez járul.

Mialatt a Mesterlövész összpontosít, természetesen semmi mást nem csinálhat, még helyet sem változtathat. (Álló ló hátáról tehát a képzettség alkalmazható, vágtató ló nyergében ülve viszont nem.) Mivel ilyenkor a célzás részben intuitív módon, ösztönösen történik, a képzettség alkalmazását az sem hiúsítja meg az sem, ha a célpont teljesen kiszámíthatlan pályán mozog. Magára a lövésre az összpontosítás utolsó körének legvégén kerül sor, miután már mindenki más cselekedett. Ha időközben a célpont érvénytelenné válik (például kikerül a Mesterlövész látómezejéből, esetleg – ha ellenségről van szó – valaki más már végzett vele), odavész a CÉ-bónusz is; az eredetitől eltérő célpont ellen a Mesterlövész nem használhatja fel. Ha ez a szándéka, elölről kell kezdenie az összpontosítást, immár az új célpontra.

Amennyiben a koncentráló Mesterlövést támadás éri, automatikusan elveszti a kezdeményezést. A támadás ilyenkor *meglepetésszerű támadásnak* minősül, az ezzel járó bónuszokkal (TÉ +30, CÉ +10), a Mesterlövész védőértékéhez pedig együttesen járnak a *harc helyhez kötve* és a *harc kábultan* helyzetmódosítók (VÉ -25, CÉ -15). Akár megsebzik, akár nem, visszatámadni csak a következő körben tud. Ha a támadás nem okoz veszteséget, a Mesterlövész szabadon megválaszthatja, hogy megszakítja-e az összpontosítást vagy sem; ha azonban akár csak egyetlen Fp-t is veszít, *akármilyen* okból kifolyólag, azonnal kizökken belőle. Egyébként bármiféle módon próbálják megszakítani a Mesterlövész összpontosítását, sikerrel csak akkor járhatnak, ha legalább 1 Fp-t sebeznek rajta. Máskülönben hiába ordítanak például teli torokból a fülébe: ne feledjük, transzszerű állapotban van! Maga a Mesterlövész persze, bár ködösen és elmosódottan, mindvégig érzékeli a környezetét; saját elhatározásából bármikor felfüggesztheti koncentrációját. Ehhez egy teljes körre van szüksége, akcióképessé csak a következő körben válik.

A képzettséget külön kell fölvenni minden egyes célzófegyverre, mert mindegyiknek más a célzótechnikája. Ha valaki Mesterlövésznek számít a visszacsapó íjjal, az még nem jelenti, hogy parittyával is az. Az viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével kell feltüntetni a karakterlapon *(Mesterlövészet: Kahrei Nyílpuska 3. fok)*. Kivételt képeznek a tűzfegyverek, amelyeknél elegendő a rájuk vonatkozó általános képzettséget fölvenni *(Mesterlövészet: Tűzfegyver 2. fok)*. A *Mesterlövészet* összekapcsolható az alábbi hajítófegyverekkel is: *Slan-csillag, dobótőr, hajítóbárd, hajítódárda* (ideértve a *paldiumot* is), *kés, harci kalapács, egykezes csatabárd, lándzsa, szigony* (a cetvadász, nem a háromágú!) és *dipada*. Ezen fegyverek esetében a Mesterlövész-bónusz értelemszerűen nem a CÉ-hez, hanem a TÉ-hez adódik hozzá, de kizárólag hajításos támadásnál! Megjegyzendő, hogy a hajítófegyvereket rövidebb távról szokták alkalmazni, mint a célzófegyvereket; így a hajítófegyveres Mesterlövész összpontosítás közben jobban ki van téve az ellenséges támadásnak, mint aki célzó- vagy tűzfegyvert használ. Ostromgépekkel a *Mesterlövészet* nem párosítható.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Asztrál 11, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Legalább egy képzettség 3. fokú ismerete az alábbiak közül: Fegyverhasználat (csak célzófegyverek), Tűzfegyver vagy Fegyverdobás (kivéve bóla, lasszó, dobóháló és minden „idegen fegyver")
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A kezdő Mesterlövésznek 3 körön keresztül kell a célpontra összpontosítania. Ha közben nem zavarják meg és a célpont nem válik érvénytelenné, a harmadik kör végén CÉ-jéhez +20 bónusz járul.



2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Asztrál 12, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett Mesterlövésznek 2 körön keresztül kell a célpontra összpontosítania. Ha közben nem zavarják meg és a célpont nem válik érvénytelenné, a második kör végén CÉ-jéhez +20 bónusz járul.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Asztrál 13, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A hivatásos Mesterlövésznek 2 körön keresztül kell a célpontra összpontosítania. Ha közben nem zavarják meg és a célpont nem válik érvénytelenné, a második kör végén CÉ-jéhez +35 bónusz járul.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Asztrál 14, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett Mesterlövésznek 1 körön keresztül kell a célpontra összpontosítania. Ha közben nem zavarják meg és a célpont nem válik érvénytelenné, a kör végén CÉ-jéhez +35 bónusz járul.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Asztrál 16, Érzékelés 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Az ilyen magas fokon képzett Mesterlövész valódi világhírnév, egész Yneven nemigen akad legyőzőre. Egy körön keresztül kell a célpontra összpontosítania; ha közben nem zavarják meg és a célpont nem válik érvénytelenné, a kör végén CÉ-jéhez +50 bónusz járul.

Ezt a képzettséget meglehetősen sokan fejlesztették lélegzetelállító tökélyre. Különösen az Északi Szövetség területén és Yllinorban közkedveltek a lövészversenyek, ahol a kiválók legkiválóbbjai mérik össze tudásukat, nemegyszer egészen elképesztő teljesítményt nyújtva. A pálmát azonban kétségkívül az a névtelen Ködfivér viszi el, aki P. Sz. 3248-ban kalandos körülmények között szökött meg Sinog Kul félelmetes, föld alá vájt tömlöcéből. Cellája ajtaját egy hosszú gyökerű zápfoggal nyitotta ki, melyet a saját állkapcsából húzott ki puszta kézzel. A börtöntraktus folyosóin járőröző strázsákat hosszúra növesztett körmeivel ölte meg, melyeket a kőpadlón köszörült borotvaélesre: hárman voltak, de egyiküknek sem maradt ideje riadót kiáltani. Ezután addig kerülgette az agyafúrt csapdákat a vaksötétben, míg a bejárati aknához nem ért.

Volt egy hitványul összetákolt íja: a húrját a tulajdon hajából fonta, az ívét a cellája ajtajáról hosszanti irányban lehasogatott faszilánkokból eszkábálta, ragasztóanyagnak pedig megtette a falat alkotó kváderkövek közül kikapart száraz habarcs is, amit alaposan megrágva, nyálával összekeverve puhított újra lággyá és képlékennyé. A folyosótorkolatot a felszínre vezető nyílástól függőleges, szuroksötét kürtő választotta el; odafönt éppen éjszaka volt. A Ködfivér türelmesen megvárta, míg kinyitották az aknafödelet, hogy élelmiszerszállítmányt bocsássanak alá, és ezzel a gyatra szerszámmal halálos biztonsággal torkon lőtte a nyílásnál posztoló őrszemek egyikét. A társainak természetesen eszébe sem jutott, hogy a támadás a föld alól jön; nyomban riadót vertek és harcállást foglaltak, felkészülve a külső ellenség rohamára. A Fejvadász közben a hátuk mögött felmászott a kürtő tükörsima sziklafalán, rajtuk ütött és megölte őket, majd – klánja híréhez méltóan – egyszerűen köddé vált. A percek múlva érkező erősítés már csak hűlt helyét találta – meg a hevenyészett íjat a földön.

Lovas Íjászat

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Az egyetlen olyan célzófegyver, amely nemcsak gyalogszerrel, hanem lóhátról is hatékonyan alkalmazható, az íj. (Ezalatt a klasszikus íjféléket értjük: a rövid, a hosszú és a visszacsapó íjat. Elméletileg elf íjjal és goblin íjjal is lehetne lőni lóhátról, ezt a két típust azonban általában csak azok a fajok használják, amelyekről elnevezték őket; márpedig sem az elf, sem a goblin nem az a kimondott lovasnép.) A nyílpuskák és a tűzfegyverek túl nehezek és ormótlanok, a kezelésük is meglehetősen bonyolult; a fúvócsövet mozgás közben lehetetlen célra tartani; a lóhátról kilőtt parittyakő röppályája teljesen kiszámíthatatlan; a tűvetőt szinte mindig különféle nehézvértekbe építik be. De nyeregből nyilazni sem éppen egyszerű dolog, nem elég hozzá, ha az ember tud lőni és lovagolni. E két tevékenység összehangolását hívjuk *Lovas Íjászat*nak.

A Lovas Íjászok mozgó, sőt vágtató lóról is bámulatos biztonsággal nyilaznak, magasabb fokon a legkülönfélébb mutatványokra és cselfogásokra képesek. Pedig közben számításba kell venniük a ló sebességét, a szélirányt és -erősséget és az ellenfél mozgását, mindezt a pillanat törtrésze alatt. Mondanunk sem kell, hogy ehhez hosszú gyakorlás és kiváló természeti adottságok szükségesek. A képzettség legnevesebb mesterei az ilanori nyargalók, és rokonaik, Chei király lovasai, közülük is legkivált a rettegett hírű *dhunik;* nem sokban maradnak le azonban mögöttük a déli puszták vad nomádjai sem.

Ha a *Lovas Íjászat*ban képzetlen karakter utánozni próbálja őket, sok babér nem terem neki. CÉ-jéből le kell vonni a *harc mozgó lóról* helyzetmódosítót (CÉ -20), tűzgyorsasága pedig a szokásos érték egynegyedére csökken. (Mivel az íjakkal normál körülmények között körönként kétszer lehet lőni, ez azt jelenti, hogy csak minden második körben adhat le lövést.) Lovasroham közben egyáltalán nem tud nyilazni – ami egyébként nem túl nagy baj, mert ennek a taktikai manővernek a *Lovas Íjászat* mesterfokú ismerete nélkül nem sok értelme van. Ezenkívül a képzetlen karakter kizárólag a ló menetirányával megegyezően – azaz előre – lőhet a fegyverével.

A *Lovas Íjászat* semmilyen körülmények között nem gyakorolható nehézvértezetben (sem rugalmasban, sem merevben – bővebben ld. a Nehézvértviselet képzettségnél). Ugyancsak kizárt a pajzs használata is; végül pedig említsük meg, hogy aki célzófegyverrel küzd lóhátról (akár képzetten, akár képzetlenül), annak *soha, semmilyen körülmények között* nem jár a *harc mozgó lóról* helyzetmódosítók közül a KÉ +5.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok (kizárólag íj), Lovaglás 4. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett Lovas Íjásznál már nem érvényesül a *harc mozgó lóról* helyzetmódosító (CÉ -20), azaz a CÉ-je lovon ülve is változatlan. Egyébiránt azonban a képzetlen karaktereket érintő minden más szabály ugyanúgy vonatkozik rá.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Aki alapfokon járatos a *Lovas Íjászat*ban, az már nem csupán a ló menetirányával megegyezően – vagyis előre – nyilazhat, hanem oldalvást is, mindkét felé. Mivel azonban ez jóval nehezebb feladat (rövidebb ideig látja a célpontot, az irányzék folyamatosan változik), CÉ-jéhez ilyenkor -20 módosító járul.

Alapfokon már valamivel kedvezőbb a tűzgyorsaság: a normál értéknek már nem az egynegyede, hanem csak a fele. Ez azt jelenti, hogy a karakter minden körben le tud adni a nyeregből egy lövést. Lovasroham közben viszont még mindig nem nyilazhat.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter már hivatásos Lovas Íjásznak számít; Ilanorban és a déli nomádoktól ezt minden jelesebb felnőtt harcostól megkövetelik, másutt azonban a karakter tudása közbámulatra ad okot. Tűzgyorsasága normális, tehát lóhátról is ugyanolyan iramban lő, mint a földön állva (körönként kétszer). Az oldalvást leadott lövésekre már nem jár a -20-as helyzetmódosító, sőt: a karakter derékból hátrafordulva is tud nyilazni, a ló menetirányával ellentétesen. Ilyenkor azonban a CÉ-je 20-szal csökken.

A 3. fokon képzett Lovas Íjász lovasroham közben is használhatja az íját (ekkor természetesen csak előre lő-

het, a *rohamnál* érvényes CÉ -30 levonással), ennek azonban egyelőre még nincs sok értelme. Ugyanis a *roham* a célzófegyverek sebzését nem kétszerezi, a rohamozó lovas VÉ-jét viszont a szokásos módon csökkenti (VÉ -25); ráadásul mikor találkozik az ellenféllel, a karakter kezében nem lesz kézifegyver, így az összecsapásban súlyos hátrányba kerül.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Érzékelés 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett Lovas Íjász rendkívül veszedelmes ellenfél, két speciális manőverének köszönhetően.



Az első manővert lovasrohamnál alkalmazzák. A lovasroham általában csak egy körig tart, a végén bekövetkezik az összecsapás. A szélvészként száguldó harcos csupán térdének mozdulataival irányítja lovát, a gyeplőt a nyakába veti. A roham elején lead egy lövést az íjából; a célpontnak előtte kell lennie, a célzódobáshoz – a *roham* miatt – levonás járul (CÉ -30). Második támadását a karakter nem használja ki, hanem villámgyorsan eldobja az íját, megragadja a nyeregoldalban készenlétbe helyezett kézifegyvert, és harcállásba kapja. Ez a fegyver csak szúrófegyver lehet, mivel ezeknek a ló előre irányuló mozgása kölcsönzi a szükséges átütőerőt; minden más fegyvert még külön meg kellene lendíteni, amire itt nincs idő. (Leggyakrabban a könnyűlovas kopját használják erre a célra.) Hála a hajszálpontos időzítést igénylő manővernek, mire a Lovas Íjász az ellenséges hadsorokhoz ér, már a kezében lesz a fegyver, és és a *rohamnál* érvényes módosítókkal (TÉ +20, kétszeres sebzés) támadhat is vele. Így tehát a karakter kétszer támad: a kör elején egy célzó-, a kör vége felé pedig egy kézifegyverrel. A második lehetőségtől persze automatikusan elesik, ha az ellenség sikeres feltartó támadással megakasztotta a lovasrohamot.

Ennek az igen hatékony harcmodornak súlyos hátránya, hogy a karakternek meg kell válnia az íjától, ami csaknem bizonyosan (80%) eséllyel használhatatlanná válik a lópaták alatt.

A másik mesterfokon elsajátított manőver, amikor a karakter a nyeregből lecsúszva lova oldalára függeszkedik, és a mozgó állat hasa alatt nyilaz. Ilyenkor értelemszerűen csak a másik oldalirányban lőhet, ráadásul tűzgyorsasága a felére esik vissza (azaz körönként egyszer támad). A ló teste által biztosított fedezék egyenértékű egy nagyméretű pajzzsal (VÉ +50). Természetesen ilyenkor könnyen előfordul, hogy az ellenfél támadása a lovat találja. Amennyiben az ellenfél aluldobja ugyan a Lovas Íjász módosított VÉ-jét, de 50-nél kevesebbel, azonnal újra dobhat, ezúttal a ló módosítatlan VÉ-jére.

Végezetül megjegyzendő, hogy a mesterfokon képzett Lovas Íjász célzódobásához már akkor sem jár -20 levonás, ha derékból hátrafordulva, a ló menetirányával ellentétesen nyilaz.

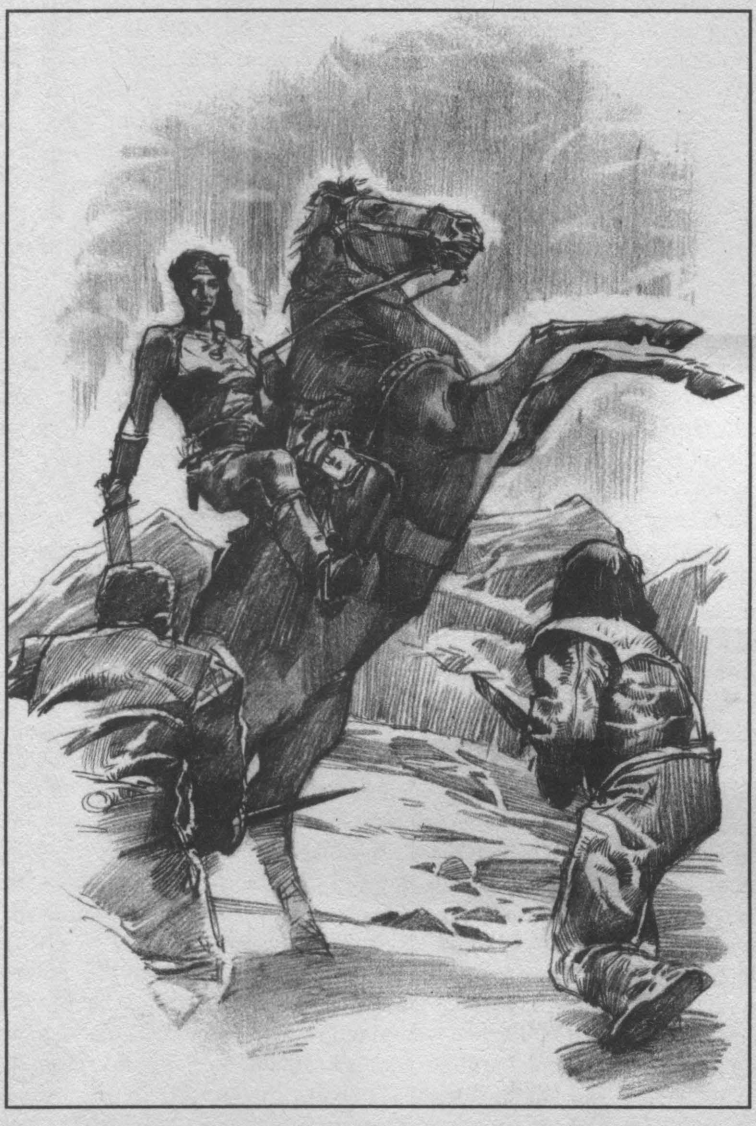
5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 18, Érzékelés 18
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 5. fok (kizárólag íj), Lovaglás 5. Fok
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: Az ilyen magas fokon képzett karakter bármikor bolondot tud csinálni ellenségeiből. Vad iramban nyargalászik fel-alá, hirtelen irányváltásokkal, közben lélegzetelállító lebukásokat, forgásokat, és egyéb kunsztokat mutat be a ló hátán. Amikor lő, azt mindig a legváratlanabb pillanatban, a legváratlanabb szögből teszi, általában olyan helyzetből, amelyben közönséges ember megtartani sem tudná az íjat, nemhogy kifeszíteni vagy célra emelni. Ezen a színvonalon a Lovas Íjász minden mozgó lóról leadott lövése automatikusan *meglepetésszerű támadásnak* minősül, az ezzel járó bónuszokkal (CÉ +10).

A lovasnépek számos legendát ismernek a képzettség igazi nagymestereiről, és a tábortüzek mellett gyakran emlegetik föl sóhajtozva, mi mindenre voltak képesek a régi idők hősei. Persze bizonyára sok tódítás van abban, hogy egyes nemzetségek ősatyái a vágtató ló hátáról kilőtték nyilukkal az énekesmadarak szemét, vagy hogy egyszerre három vesszőt indítottak útnak az íj idegéről, s mindegyik egy-egy ellenfél szívét járta át. Elvégre a nomádok közismert hazugok, s e téren nem sokkal maradnak le mögöttük az ilanoriak sem – nem véletlenül az ő soraikból kerülnek ki Ynev leghíresebb dalnokai. Tény azonban, hogy a pyarroni hitre tért nomádok röviddel Enysmon visszafoglalása után nagy parádét rendeztek Mogorva Chei ünnepélyes fogadására, négyszáz főből álló lovas sorfalat alkotva, egy mérföld hosszan. Egy hatvankét éves nasti nemzetségfő elvágtatott az arcvonal előtt, és közben minden tizedik ember lovának a lábához kilőtt egy-egy nyílvesszőt; majd a sor végére érve visszafordult, és ugyanezt megismételte visszafelé. Mire végzett, a vesszők párosával álltak ki a földből, szabályos térközökben, és egyetlenegy olyan nyílpár sem akadt, amely közé befért volna egy férfiujj. Aligha túlzunk, ha úgy ítéljük meg: ez a teljesítmény többet feltételez a képzettség ötödfokú ismereténél.

Fegyverdobás Lóhátról: Az íjon kívül más célzófegyvert ugyan nem lehet használni mozgó lovon, némely hajítófegyvert azonban igen. Ezek a hajítófegyverek a következők: *Slan-csillag, dobótőr, hajítóbárd, kés, lándzsa, bóla, dobóháló, lasszó.* A *dobóhálót* nyeregből is hasonlóképpen használják, mint gyalogszerrel, legfeljebb kiaknázzák a *harc mozgó lóról* helyzetmódosítók (KÉ +5, TÉ +20, VÉ +10) által kínált lehetőségeket. Ennek a speciális fegyvernek az alkalmazására nézvést tehát lóháton is a *Fegyverdobás* képzettség *Fegyverdobás Hálóval* variánsában foglaltak számítanak irányadónak. A *lasszó* egészen különleges eset, arra majd később kerítünk sort. Aki a többi felsorolt hajítófegyver valamelyikét szeretné lóhátról alkalmazni, annak meg kell tanulnia egy ritka képzettséget. Ez a képzettség a *Lovas Íjászat* egyik változata, az elnevezése *Fegyverdobás Lóhátról*. Mivel a hajítófegyvereknél nem a CÉ, hanem a

TÉ számít támadáskor, a legfontosabb különbség az alapváltozathoz mérten, hogy a különféle módosítók mindig a TÉ-re érvényesek, persze csak hajításnál.

Aki képzetlenül próbálkozik meg ezzel a harcmodorral, az kénytelen lesz elkönyvelni, hogy gyalogos ellenfelekkel szemben harcértékeihez - a VÉ +10-et kivéve, amit természetesen megkap - nem járnak a *harc mozgó lóról* helyzetmódosítók (KÉ +5, TÉ + 20). Éppen ellenkezőleg: TÉ-je 20-szal csökken (gyalogos és lovas ellenfelekkel szemben egyaránt; a KÉ-je nem változik). Ezenkívül a körönként elhajítható fegyverek száma feleződik, akárcsak sikeres találat esetén az általuk okozott veszteség. Bizonyos szempontból ez a képzettség-variáns mégis előnyösebb az alapváltozatnál. Aki ugyanis képzetlenül dob lóhátról fegyvert, az előre és oldalvást egyaránt támadhat, csak hátrafelé nem, továbbá használhat pajzsot és viselhet nehézvértezetet. (Bár a pajzs használata még egyszer elfelezi - azaz negyedére csökkenti - a lehetséges támadások számát.)Ami a hajítófegyverrel intézett lovasrohamot illeti, éppenséggel ez is végrehajtható a képzettség ismerete nélkül, csak éppen se így, se úgy nincs semmi értelme. Az ilyen *roham* ugyanis a hajítófegyver sebzését nem kétszerezi meg. és nem nyújt bónuszokat a karakter TÉ-jéhez sem, a VÉ-jét viszont a szokásos mértékben csökkenti (VÉ -25).



1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Fegyverdobás 4. fok, Lovaglás 4. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter támadóértékéhez már nem jár -20 levonás, viszont egyelőre nem is kapja meg gyalogosok ellen a *harc mozgó lóról* pozitív helyzetmódosítókat. Egyébiránt a képzetlen karaktereket érintő minden más szabály ugyanúgy vonatkozik rá.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakternek már akkor is járnak gyalogos ellenfelekkel szemben a szokásos *harc mozgó lóról* helyzetmódosítók (+5 KÉ, +20 TÉ), ha hajítófegyverrel támad. Ezenkívül sikeres találat esetén teljes veszteséget okoz; körönként engedélyezett támadásainak száma azonban továbbra is feleződik.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A 3. fokon képzett karakter lóhátról is ugyanannyiszor támad körönként a hajítófegyverével, mint gyalogszerrel.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Fegyverdobás 5. fok, Lovaglás 5. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett Lovas Fegyverdobó ismer néhány kunsztot, bár ezek korántsem olyan látványosak, mint a Lovas Íjászoknál. Előnyük viszont amazokkal szemben, hogy nem annyira speciálisak, a harci szituációk szélesebb körében alkalmazhatók.

Ha a karakter derékban visszafordul a nyeregben ülve, akkor hátrafelé is el tudja hajítani a fegyverét. Ilyenkor TÉ-je mindig 20-szal csökken.

Gyalogosok ellen különösképp félelmetes az a *pörölydobásnak* nevezett harcmodor, amikor a karakter feláll a kengyelben, és felülről lefelé, teljes súlyával beledőlve, irtózatos erővel zuhintja oda a fegyvert, hogy a lendületbe még a nehézségi erő is belesegít. Kézifegyverrel ezt a manővert azért nem lehet ilyen hatékonyan alkalmazni, *mert a lendület kifordítaná* a nyeregből a lovast; a hajítófegyver viszont nem rántja magával gazdáját, hiszen az a megfelelő pillanatban elengedi. Természetesen

csak olyan ellenfelekkel szemben alkalmazható, akik a karakter közvetlen közelében tartózkodnak.

Ha a Lovas Fegyverdobó ezt a taktikát választja, a kör legelején kell bejelentenie. Ilyenkor az adott körben ez lesz az egyetlen támadása, és mindenkivel szemben automatikusan elveszíti a kezdeményezést. Ha a pörölydobás végrehajtása előtt akár egyetlen Fp-t is veszít, bármiféle okból kifolyólag, a manőver átminősül közönséges támadássá.

Amennyiben ez nem következik be, és a támadódobás sikeres, a sebzéshez +1K6/2 Sp járul, az ellenfél pedig mindenképpen a földre kerül. (Akkor is, ha eltalálták ugyan, ám a vértezete megóvta a veszteségtől.) Ha viszont a karakter a szabályosan kivitelezett pörölydobással teljesen elhibázza ellenfelét, akkor ő maga bukfencezik le a ló hátáról a földre, és az ilyenkor szokásos következményeken kívül pluszban még ugyanannyi Sp-t is veszít, amennyi a rajta lévő vértezet MGT-je. (A páncél ebben a helyzetben egyetlen ponttal sem mérsékli a veszteséget – éppen ellenkezőleg!)

Ez első pillantásra meglehetősen súlyos kockázatnak tűnik, két tényezőről azonban nem szabad megfeledkeznünk. Az egyik, hogy a magas fokon képzett karakternek viszonylag kicsi az esélye rá, hogy a máskülönben szabályosan végrehajtott pörölydobással nagy ívben elhibázza célpontját. A másik, hogy a képzettségnek előfeltétele az igen jó *Egyensúlyérzék*; ez pedig valószínűleg meg fogja óvni a karaktert attól, hogy a földre zuhanjon. (Bővebben ld. az *Egyensúlyérzék* képzettség ismertetésénél!)

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Az ilyen magasan képzett karakter lényegesen hatékonyabbra csiszolta az előző fokon elsajátított két manővert. Először is: ha visszafordul a nyeregben, hogy hátrafelé hajítsa el a fegyverét, többé nem járnak levonások a TÉ-jéhez.

Ami a gyalogosokkal szemben alkalmazott pörölydobást illeti, a karakternek az adott körben továbbra is ez az egyetlen támadása, viszont a szokásos módon kezdeményeződobást tehet (amelyhez jár a +5 bónusz, a *harc mozgó lóról* helyzetmódosító). A manőver csak abban az esetben vált át közönséges támadásba, ha a karakter – bármilyen okból kifolyólag – legalább 1 Ép-t veszít, mielőtt végrehajthatta volna.

A sikeres, illetve a szabályosan végrehajtva is elhibázott pörölydobás következményei megegyeznek a 4. fok alatt vázoltakkal.

A Fegyverdobás Lóhátról *meglehetősen ritka képzettség, bár valamivel könnyebben elsajátítható, mint alapváltozata, a* Lovas Íjászat. *Legismertebb mesterei a korgok szárazföldi ágából kerülnek ki, akik nem hosszú sárkányhajókon, hanem alacsony, mokány, fekete sörényű lovakon indulnak évről évre rablóportyákra a civilizált országok ellen. Íjaik elég otrombák és kezdetlegesek; ezt a hátrányukat igyekeznek kiegyenlíteni a nyeregből elhajított fegyverek alkalmazásával.*

Lasszóvetés Lóhátról: A vágtató ló nyergéből történő lasszóvetést az ynevi lovasnépek közül kizárólag az ilanoriak gyakorolják rendszeresen, ők azonban olyan tökélyre fejlesztették e sajátos harcmodort, hogy látogatóik egyfolytában a csodájára járnak. A lasszó igen ravasz és alattomos fegyver, gyalogos karakter kezében azonban nem túl hatékony, mert a belengetése elég hosszú időbe kerül, s ezalatt az ellenfél a harcos közelébe férkőzhet és megtámadhatja. Ha lóhátról vetik a lasszót, ez a hátrány kiküszöbölődik, a lovas ugyanis könnyebben tud távolságot tartani önmaga és az ellenfél között. Persze ez a küzdőstílus igen nagy ügyességet igényel: képzetlen karakter egyáltalán nem próbálkozhat vele. Az alább közreadott képzettségvariáns teljes megértéséhez érdemes áttanulmányozni a *Fegyverdobás* képzettség *Fegyverdobás Lasszóval* változatát. Megjegyzendő azonban, hogy a *Fegyverdobás Lasszóval* és a *Lasszóvetés Lóhátról* két különböző, bár egymással rokonságban álló képzettség: az egyikben elnyert harci bónuszok tehát *nem* érvényesülnek automatikusan a másikban is.

Elöljáróban annyit, hogy a lasszókezelés már gyalogszerrel is kizárja a fémvértek viselését; lóhátról lasszót vetni azonban csakis *bármiféle* vértezet nélkül lehet. A karakter eredetileg ennek a harcmodornak az alkalmazásával is csak 3 körönként támadhat a lasszóval, az első sikeres támadást követően azonban változik a helyzet. Ezután már körönként legalább egy támadás indítható, az ellenfél lerántására. A *lerántás* a *Földredöntés* képzettség alkalmazásával történik (a *Fegyverdobás Lasszóval* követelményként tartalmazza ezt a képzettséget), és ha okoz is közvetlen veszteséget, az általában minimális.

A sikeres lerántást követő körben a Lovas Lasszóvető *vonszolni* kezdi áldozatát. Ez teljesen automatikus, támadódobást nem szükséges tenni hozzá. Vonszolás közben a Lovas Lasszóvető elveszti jogát a további támadásokra, viszont úgy tekintendő, mintha védekező harcot folytatna (VÉ +40). Ezalatt minden körben automatikus veszteséget okoz az áldozatnak, méghozzá meglehetősen tekintélyeset. A vonszolásból adódó veszteség mindig az adott kör legvégén jelentkezik. Maga az áldozat teljesen cselekvésképtelenné válik, és valószínűleg az sem vigasztalja különösebben, hogy az ő VÉ-jéhez is +40 módosító járul. (Elvégre egy kötélvégen, nagy sebességgel vonszolt célpontot igazán nem könnyű eltalálni.) Ha valaki ilyenkor megkísérli elvágni a lasszót – ami természetesen csak vágó- vagy szúró-vágó-fegyverrel lehetséges –, erre a VÉ-re kell támadódobást tennie. Siker esetén nyomban véget vet a vonszolásnak; a sebzésre fölösleges dobnia, hiszen a lasszót akkor is átmetszi, ha csupán egyetlen Fp veszteséget okoz. Amennyiben viszont elvétette a támadódobást, azonnal meg kell ismételnie, ezúttal a kötélvégen vonszolt karakter ellen; és ha ez a második dobás sikeres, akkor bizony nem a lasszót találta el, hanem őt. A vonszolásnak úgy is véget lehet vetni, ha valaki feltartóztatja a Lovas Lasszóvetőt. Ehhez azonban nem elegendő egyszerűen megsebezni, a *Földredöntés* képzettséget kell sikeresen alkalmazni ellene. Maga a Lovas Lasszóvető természetesen bármikor abbahagyhatja a vonszolást, ha úgy látja jónak; és ha az áldozat időközben valami úton-módon ki nem szabadul a hurokból, bármikor újra is kezdheti, még mindig automatikusan, támadódobás nélkül.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Fegyverdobás Lasszóval 4. fok, Lovaglás 4. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter képes ugyan lóhátról kivetni a lasszót, de még elég sokat bajlódik vele. Harcértékei változatlanok, azaz nem kapja meg gyalogosokkal szemben a *harc mozgó lóról* helyzetmódosítókat (KÉ +5, TÉ +20, VÉ +10). Első sikeres támadását követően (vagyis miután sikeresen hurkot vetett az ellenfélre) körönként *egyszer* próbálkozhat lerántással. Lerántásnál a Földredöntés képzettséget alkalmazza, szabályos támadódobással, levonások nélkül. (Elvégre a legrosszabb esetben is mesterfokon űzi, a *Fegyverdobás Lasszóval* követelményei miatt.) A felületes képzésben részesült Lovas Lasszóvető vonszolással körönként 1K6-tól 2K6-ig terjedő automatikus veszteséget okozhat az áldozatnak, a terepviszonyok függvényében. (Ezeknek a megítélése mindig a KM dolga.)

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már zökkenőmentesen össze tudja hangolni a lasszóvetést és a ló irányítását, innentől fogva gyalogosokkal szemben megilletik a *harc mozgó lóról* helyzetmódosítók (KÉ +5, TÉ +20, VÉ +10). Első sikeres támadását követően (vagyis miután sikeresen hurkot vetett az ellenfélre) körönként *kétszer* próbálkozhat lerántással. Lerántásnál a *Földredöntés* képzettséget alkalmazza, szabályos támadódobással, levonások nélkül. Az alapfokú képzésben részesült Lovas Lasszóvető vonszolással körönként 1K6-tól 2K6-ig terjedő automatikus veszteséget okozhat az áldozatnak, a terepviszonyok függvényében.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: A hivatásos Lovas Lasszóvetőnek egyáltalán nem kell dobnia lerántásra. Nála ez a manőver automatikusan sikerül *minden* olyan ellenféllel szemben, amelyik kisebb egy kifejlett byzonnál. (A byzon-méretű vagy annál nagyobb ellenfelek viszont *őt* rántják a földre automatikusan, lovastul.) A karakter vonszolással körönként 1K10-től 2K10-ig terjedő automatikus veszteséget okozhat az áldozatnak, a terepviszonyok függvényében. Túlütési küszöbe a lasszóval 10 ponttal csökken; alaphelyzetben tehát nem kell 50-nel túldobnia ellenfele VÉ-jét, elegendő 40-nel is. Ezenkívül ha az ellenfél páncélt visel, ennek az MGT-je bónuszként hozzáadódik a Lovas Lasszóvető TÉ-jéhez. (Kivéve azt az esetet, amikor az MGT valamilyen okból kifolyólag – pl. *Nehézvértviselet* képzettség miatt – nem érvényesül.)

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Taktika 2. Fok
Képzettség-pont igény: 22 Kp
Ismertetés: Két vagy több mesterfokon képzett Lovas Lasszóvető kombinálni tudja támadásait az ún. *bivalyfogó* alakzatban. A követelmény jelen esetben természetesen nem csupán a *Taktika* képzettség alapfoka, hanem azon belül speciálisan a *bivalyfogó* alakzat ismerete. Ennek a formációnak az alkalmazásával két szorosan együttműködő karakter – némi szerencsével – gyakorlatilag bármekkora ellenfelet földre tud kényszeríteni, hacsak nem valamely repülő teremtményről van szó. A *bivalyfogó* alakzat embernagyságú áldozatokkal szemben is alkalmazható. Ehhez csupán az szükséges, hogy egy időben két Lovas Lasszóvető kötélhurka is rajta legyen az illetőn. (Nem feltétlenül muszáj mindkettejüknek *ugyanabban a körben* meglasszózniuk, ám ha valamelyikük nem várja meg a másikat, hanem a saját szakállára lerántja az áldozatot, akkor elesnek az alább taglalt lehetőségektől.) Amennyiben ez a feltétel teljesül, akkor a két Lovas Lasszóvetőnek egyszerre kell cselekednie; két tetszőleges manőver közül választhatnak.

1.) Körbepányvázás. Az áldozat nem szenved veszteséget, de tartósan cselekvésképtelenné válik, s kínos helyzetéből csak külső segítséggel szabadulhat.
2.) Kettészakítás. Az áldozat 5K10 Sp veszteséget szenved. Ha túléli, automatikusan kiszabadul mindkét hurokból; a vonszolás veszélye nem fenyegeti.

A fenti manőverek mindegyike automatikus, tehát támadó dobásra nincs szükség hozzájuk. Ám a végrehajtás körében egyik Lovas Lasszóvető sem csinálhat semmi mást, és megsérülni sem sérülhetnek, különben a manőver óhatatlanul meghiúsul.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 18, Érzékelés 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: Az ilyen magas fokon képzett karakter még az ilanori csikósok között is nagy ritkaság; mutatványait valószínűleg minden más kultúrkörben ördöngösségnek vagy boszorkányságnak tekintenék. Vonszolással körönként 2K10-től 3K10-ig terjedő automatikus veszteséget okozhat a kötélvégre kapott áldozatnak, a terepviszonyok függvényében. Ha Túlütést ér el, az úgy tekintendő, mintha farkasgúzsba kötötte volna ellenfelét: bármeddig is küszködjön az illető, külső segítség nélkül soha nem fog kiszabadulni a szoros kötelékből.

Az ötödfokon képzett Lovas Lasszóvető ezenkívül ismer egy rendkívül veszedelmes manővert, amely minden medvénél kisebb ellenféllel szemben beválik: a nyakra célzott *hóhérvetést.* (Természetesen itt is vannak értelemszerű kivételek, mint például a gólemek, élőholtak stb.) Amikor a karakter hóhérvetéssel próbálkozik, a lasszó kivetésekor a támadó dobásához -25 TÉ-levonás

járul. Kudarcnál a dobás célt téveszt; siker esetén a hurok az áldozat nyaka köré tekeredik. A Lovas Lasszóvető a következő körben automatikusan lerántja és vonszolni kezdi. Az áldozat ilyenkor nem a szokásos veszteséget szenvedi el, hanem az első körben elveszti az Ép-i egyharmadát, lefelé kerekítve; a második körben további egyharmadot; a harmadik körben a maradékot, és ennek a körnek a végén meg is fullad menthetetlenül, ha valaki közben ki nem szabadítja.

Tűzfegyver

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

A tűzfegyverek egyelőre igen ritkák Yneven, elterjedésüknek elsősorban az előállításukkal járó tetemes költségek szabnak határt. Amellett rendszeres használatuk nagy mennyiségű lőport emészt fel, ennek a matériának pedig aranyban kéri meg a súlyát az a néhány alkimista, aki ismeri készítése titkát. Még a niarei mikádó – hír szerint a földrész leggazdagabb uralkodója – sem engedheti meg magának, hogy egész katonai csapategységeket szereljen föl velük.

Ami a tűzfegyverek használhatóságát illeti, e téren a kalandozók véleménye erősen megoszlik. Kétségtelen, hogy hatalmas kárt tudnak tenni az ellenségben, ám csakis olyan szigorúan kötött feltételek mellett, amelyek viszonylag ritkán valósulnak meg. Ráadásul rendkívül lassúak és megbízhatatlanok, olykor gazdájukra nézve is veszélyt jelentenek. Az általános vélekedés szerint nem érik meg az aránytalanul magas befektetést.

A képzettség legfőbb előnye, hogy – ellentétben a *Fegyverhasználat*tal – nem kell külön-külön fölvenni az összes tűzfegyverre, már is önmagában elegendő ismeretet nyújt valamennyi Yneven létező típus kezeléséhez. Ez részint azt tükrözi, hogy többé-kevésbé minden tűzfegyver ugyanazon az elven működik, részint pedig azt, hogy a legalapvetőbb teendők begyakorlása után szinte ijesztően könnyű megtanulni bánni velük. Amennyiben tovább tökéletesednek, esetleg nagyságrendekkel olcsóbbá válnak, egyes bölcsek véleménye szerint éppen ezért fogják veszélybe sodorni az egész földrész civilizációját: ugyanis roppant kevés munkával és minimális szakértelemmel széles tömegek válhatnak jelentős pusztító erők birtokosává.

A legtöbb kasztnál a Tűzfegyver a Tiltott Képzettségek között szerepel. Paradox módon főleg a Harcos főkaszt tagjai utálkoznak tőle, mivel hitük szerint kiszorítja a harcmezőkről a „jóravaló, tisztességes" küzdelmet. E téren egy véleményen vannak a hagyományhű Harcosok, a becsületet bálványozó Lovagok, a személyes harckészséget méltányló Fejvadászok, a stílust istenítő Bajvívók, a látványos harcmodorra törekvő Gladiátorok és a minden szokatlantól viszolygó Barbárok. Náluk jobban talán csak a Harc- és Kardművészek gyűlölik ezeket az újfajta fegyvereket; a vérmesebbek közülük szó nélkül levágnak mindenkit, akinél ilyesmit találnak.

A Varázslókat általában hidegen hagyják a fegyverek, újak és régiek egyaránt; nincs kizárva, hogy ezegyszer súlyos árat fognak fizetni érdektelenségükért. A legtöbb Pap hasonlóképpen gondolkodik, bár köztük akadnak kivételek. Itt főleg Gilron szolgáit kell megemlíteni, mindenekelőtt az Északon honos szektákat; de élénk érdeklődést tanúsítanak a tűzfegyverek iránt egyes shadoni Boszorkányvadászok is, konzervatív egyházi elöljáróik minden rosszallása dacára.

A praktikus hajlandóságú Tolvajok és Bárdok néhanapján eljátszadoznak a tűzfegyverek gondolatával, de beszerzésük talán nekik okozza a legnagyobb nehézségeket. Azért a gazdagabb és befolyásosabb alvilági testvériségek, melyek nem szűkölködnek kapcsolatokban, időnként ráteszik a kezüket egy-egy kisebb rakományra. A Családban vagy a Láncbarátok között fel-felbukkan olykor néhány muskétás orvlövészt flintás tömegoszlató, netán csatasárkánnyal fölszerelt specialista, akiknek a börtönből megszervezett szöktetések alkalmából jut komolyabb feladat.

Végül érdemes megemlíteni, hogy a jeles iparosok és mechanikusok hírében álló törpenépet minden jel szerint nem bűvölték el különösebben a tűzfegyverek; legalábbis nem sokan láttak még ilyesmit a kezükben. Annál kevésbé áll ugyanez állítólagos rokonaikra, a zeduri gnómokra, akik szokásuk szerint e területen is Kahre városának legendás mérnökeivel működnek együtt. Kahre és környéke manapság a tűzfegyverek előállításának egyik fő központja Yneven. A másik – ahonnan egyébként sokkal kevesebb ilyen alkalmatosság kerül ki a külvilágba – a rejtélyes és kifürkészhetetlen Niare.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 8, Érzékelés 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter képes úgyahogy célra tartani és elsütni a tűzfegyvereket; ez a fok ennél többre nem jogosítja fel. Igaz, hogy ehhez jóformán semmi előtanulmányra nincs szüksége. Elvégre egy átlagosan jó szemű ember minden további nélkül a célpont felé tud fordítani egy fémcsövet; ezenkívül legfeljebb azt kell begyakorolnia, hogy ne ijedjen meg a dörrenéstől, a lángoktól és a füsttől, no meg ne essen hanyatt, amikor a fegyver visszarúg.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 9, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már a választott tűzfegyver utántöltését is el tudja végezni a lövést követően. Ez elég szokatlan tevékenység, de némi fáradsággal elsajátítható. Az együgyűbb lövészek – mint Sithlana Ramurro grófnő kilenc jobbágya, akiket más férfinép híján, a Dúlás végszükségében fegyverzett föl, s vissza is verték becsülettel az udvarházra törő ork portyázókat – igen büszkék rá, mivel meg vannak győződve róla, hogy ilyenkor a magasabb mágiának valami újfajta változatát gyakorolják.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 10, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Mechanika 2. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Zömükben a képzettségnek ezen a fokán állnak azok a hivatásos ynevi zsoldosok – elenyészően kevesek vannak, bajtársaik jobb esetben különcnek, rosszabb esetben gyáva féregnek tartják őket –, akik elég jómódúak és elég kíváncsiak voltak hozzá, hogy behatóbban megbarátkozzanak a tűzfegyverekkel. Ők, ha arkebuzuk vagy muskétájuk esetleg besülne, 6K10 perces gondos munkával meg tudják tisztítani, ezáltal alkalmassá teszik a további használatra.

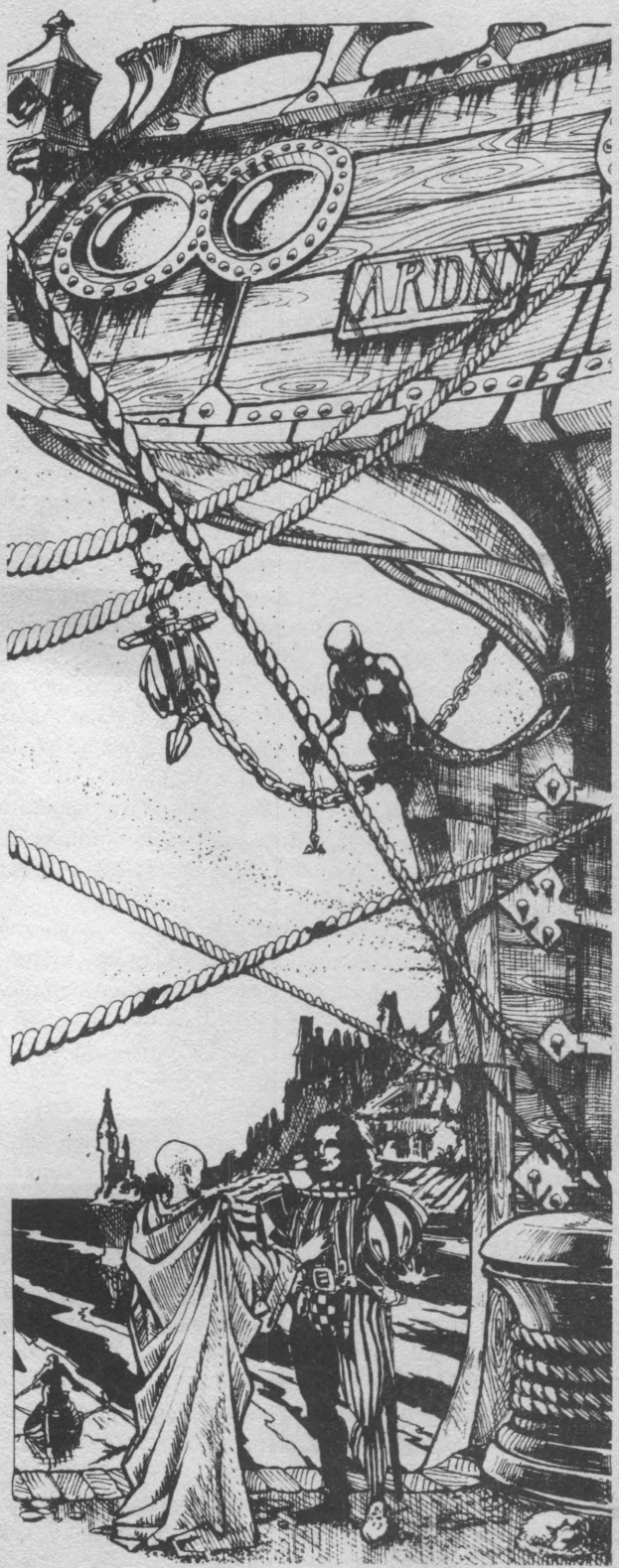
4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Mechanika 3. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Mesterfokú lövész, aki a tűzfegyverek egyszerű kezelésén kívül belső szerkezetükhöz, működésük alapelveihez is értene, rendkívül kevés él Yneven. Az ilyen karakter jobbára maga is puskaműves, általában a Gilron-hitű mérnökök vagy a kahrei ezermesterek közül való. Neki már akkora rutinja van a szükséges lőporadag megbecslése, a fojtás elhelyezése és a fegyver karbantartása terén, hogy az ő kezében a fegyver sohasem robban fel; az erre vonatkozó százalékos esély érvényét veszti. A fegyvernek továbbra is minden lövésnél normál esélye van a besülésre.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Mechanika 4. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ezt a fokát talán valamennyi ynevi halandó közül csupán a szerencsétlen sorsú Talman fegyvermester és a javíthatatlan különc hírében álló Ipsus Fundabernarius érte el, esetleg egy maroknyian a Kahreba települt gnómok közül. Fölül biztosan nem múlta senki. Nem mintha olyan nagy fáradságot vagy erőfeszítést igényelne; a képzettség egyszerűen túlságosan újkeletű még, az emberek bizalmatlanok iránta, egyelőre csak keveseknek nyílt bővebb lehetősége rá, hogy kísérletezzenek vele.

Az 5. fokon képzett karakter mindenesetre valóságos mesterlövész, a tűzfegyverek működésének minden csínjával-bínjával tisztában van. Valahányszor lead egy lövést, tetszése szerint választhat *egyet* az alább következő kedvezmények közül:

1.) A tűzfegyver lőtávolsága mindkét kategóriában kétszeresére nő.
2.) A tűzfegyverhez tartozó CÉ (tehát *nem* magának a karakternek a teljes CÉ-je!) kétszeresére nő.
3.) A tűzfegyver által okozott veszteség (mindig Ép!) kétszeresére nő.
4.) A tűzfegyver a szokásos lőporadagnak csupán a felét használja el.
5.) A lövés leadását követően a tűzfegyver újratöltéséhez szükséges idő a felére csökken.
6.) A tűzfegyvernek 0% esélye lesz a besülésre.

Minden kedvezmény ideiglenes hatályú, kizárólag a karakter által éppen abban a körben leadott lövésre vonatkozik, a továbbiakban nem érvényesül. A karakternek mindig a célzódobás elvégzése *előtt* kell választania a fent felsorolt lehetőségek közül.



Kétkezes Harc

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Kétkezes Harcot folytat értelemszerűen az a karakter, aki mindkét kezében egy-egy kézifegyverrel hadakozik. Első pillantásra igen csábító harcmodor, hisz rendkívül hatékonynak tűnik, főként a körönként lehetséges támadások megszaporodása miatt. Valójában azonban ez a technika az egyik legnehezebben elsajátítható, leggyötrelmesebb harci képzettség, ráadásul alacsony fokon lényegesen több bajjal jár, mint haszonnal. A magas fokon képzett Kétkezes Harcos tagadhatatlanul lélegzetelállító dolgokra képes, ezt senki sem vitatja. Sajnos azonban ez nem annyira gyakorlás vagy tanulás, mint inkább veleszületett adottságok kérdése; ami prózaibban fogalmazva azt jelenti, hogy akik nagy reményekkel vetik bele magukat a *Kétkezes Harc* elsajátításába, azoknak a döntő többsége akkor sem bír elvergődni erre a lenyűgöző színvonalra, ha beleszakad.

Aki képzetlenül próbálkozik meg a *Kétkezes Harc*cal, az sok jóra nem számíthat. Az ilyen karakter képtelen összehangolni jobb és bal keze mozgását, egyfolytában zavarja önmagát, és sokkal gyatrábban küzd, mintha valamelyik jól ismert, bevált harcmodorral élne. Függetlenül attól, hogy milyen fegyvereket használ és milyen fokon ért a forgatásukhoz, körönként csak egyetlenegy támadás jár neki; és amíg konokul erőlteti a *Kétkezes Harc*ot, ezen semmiféle más képzettség vagy külső befolyás nem változtathat. (Legfeljebb valami ravasz mágikus manipuláció.) Hogy az adott körben melyikkel támad a kezében lévő két fegyver közül, azt szabadon eldöntheti. Harcértékeit mindig az éppen használatban lévő fegyver adatai módosítják; a másik mintha nem is létezne. Akármelyiket választja azonban, mindenképpen vonatkoznak rá a képzetlenségi módosítók: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20. A képzetlenség itt nem magára a fegyverre, hanem a harcmodorra vonatkozik, ezért a levonások mindig érvényesek, bármilyen fokon ért a karakter az illető fegyver forgatásához.

Amennyiben a képzetlen karakter 4. vagy magasabb fokon használja a választott fegyvert, akkor egy kitűnően ismert fegyverrel küzd, teljesen ismeretlen harcmodorban. Ebben a speciális esetben harcértékeihez egyaránt jár a mesterfokú bónusz és a képzetlenségi módosító.

Amennyiben a képzetlen karakter egyáltalán nem ért a választott fegyver forgatásához, akkor ismeretlen fegyverrel küzd ismeretlen harcmodorban. Ilyenkor a képzetlenségi módosító kétszeresen vonatkozik rá.

Az első kérdés, ami a képzettséggel kapcsolatban felmerül, hogy egyáltalán milyen fegyverrel gyakorolható. A kétkezes fegyverek természetesen eleve kiesnek, ám ez még korántsem jelenti azt, hogy az összes egykezes fegyver alkalmas volna. Ha most részletes magyarázatokba bocsátkoznánk a különböző ynevi fegyvertípusok kölcsönös viszonyáról, működési mechanizmusáról, rokonságáról és ellentétéről, párosíthatóságáról és összeférhetetlenségéről, az meglehetősen hosszú, bonyolult és – valószínűleg – unalmas eszmefuttatáshoz vezetne. (Amennyiben persze komoly olvasói igény mutatkozik rá, a *Rúna* magazin hasábjain visszatérhetünk a témára.) Ezért az egyszerűbb megoldást választottuk, s az alábbiakban tételesen felsoroltunk valamennyi olyan fegyverpárosítást, amit az ynevi gyakorlat és tradíció a Kétkezes Harc terén napjainkig szentesített. A képzettséget megtanulni kívánó JK-k elsősorban ezek közül válogathatnak. Az egyéb, egzotikus párosítások mérlegelése a KM józan belátására van bízva. (Megjegyzendő azonban, hogy ha egy fegyverpár nem szerepel az alábbi – igen bőséges – listán, annak többnyire oka van: az ynevi fegyverforgatók bizonyára kipróbálták már néhányszor, és teljesen működésképtelennek vagy legalábbis igen kevéssé hatékonynak találták.)

A Kétkezes Harc fegyverei Yneven

hosszú kard – rövid kard: *jellegzetesen emberi párosítás, leginkább némely délvidéki lovagrendben (Shadon: Bíbor Alkony rend; Gorvik: Cielago Testvériség) használatos*

hosszú kard – fogastőr: *e párosítást főként Darton nagyúr és Uwel atya nyájából használják egyes militánsabb egyházfiak, speciális lefegyverző és fegyvertörő technikákhoz*

jatagán – dzsambia: *tipikus dzsad fegyverpár, főleg gyalogos harcokhoz*

tahdzsi – dzsambia: *a dzsad viadorok egyik közkedvelt párosítása, a három évente megrendezett Gibar al-Hudúd indulóinak tradicionális fegyverzete*

dzsambia – dzsambia: *hajdan a dzsennek kedvelt kettőse közelharcban, manapság inkább a Dreshidn il Iubba bejegyzett testvéreké*

fejvadász kard – fejvadász kard: *híres-hírhedt összeállítás, főként az észak-ynevi Eretnek Klánok kedvence, ám mindenképp azt sugallja, hogy valahol komoly bevetésre gyülekeznek a vadászok*

fejvadász kard – tőr: *köznapiasabb fegyverzet a klánoknál, a szokványos állandó készenlét jele*

fejvadász kard – hárítótőr: *ezzel a védekező típusú társítással inkább csak a Délvidéken találkozhatunk; a vadásztestvér valószínűleg veszélyben érzi magát*

slan-kard – slan-tőr: *az egyik leghatékonyabb párosítás, feltehetőleg niarei eredetű, aki nyíltan viseli, az északi Kard- és Harcművészek elitjébe tartozik*

slan-tőr – slan-csillag: *tapasztalt Harcművész fölszerelése kényesebb természetű bevetésen*

mara-sequor – sequor: *egy másik rendkívüli fegyverpár, már puszta nevükhöz is félelem és rettegés tapad, a kráni vadászokon kívül csak az Anat-Akhan renegátjai használják őket*

lagoss – pugoss: *a toroni vadásztestvériségek egyik legjellemzőbb kettőse*

predoci egyeneskard – tőr: *némely délvidéki nemesúron kívül a shadoni Fejvadászok is kedvelik*

tőrkard – tőr: *a Kétkezes Harcot gyakorló bajvívók legáltalánosabb felállása*

tőrkard – hárítótőr: *szintén jellegzetes párbajhős párosítás*

tőrkard – háromágú hárítótőr: *valamivel egzotikusabb bajvívó fegyverpár, leggyakrabban Shadlek környékén találkozhatunk vele*

tőr – tőr: *egész Yneven elterjedt összeállítás, nem annyira kalandozói, mint inkább alvilági körökben*

kés – kés: *ennek a párosításnak, ha lehet, még az előzőnél is rosszabb a híre*

háromágú szigony – dobóháló: *egy híres és ünnepelt viadoristálló hagyományos fegyverzete, mely Abasziszból kiindulva lassan a Quiron-tenger egész mellékén elterjedt*

rövid bot – rövid bot: *nem túl impozáns párosítás, ám némely fegyverművészek egészen lenyűgöző dolgokat képesek művelni vele*

mesterkard – tőr: *a tiadlani kardforgatók próbálkozása a híres slan fegyverzet utánzására, sokkal kevésbé hatékony az eredetinél*

hosszú kard – tőr: *szerte Yneven közismert párosítás, egymástól térben, erkölcseikben és tevékenységi körükben oly távol álló műhelyek oktatják, mint a toroni Ezüstkard Iskola és a predoci Pegazus Hadiakadémia*

khossas – elf tőr: *főként Északon fel-felbukkanó elf fegyverpár, légiesen könnyed stílusban forgatják, mely ennek ellenére gyilkosan hatékony, s épp ezért meglehetősen hátborzongató*

ramiera – ramiera: *inkább csak hallomásból ismert gorviki fegyverzet, a Szent Földön kívül ritkán látni, stílusa állítólag egyfajta artisztikum*

ramiera – tőr: *jóval gyakoribb gorviki kettős, a szabad harcosok nemcsak az óhazában hordják, hanem a diaszpórában is, egészen a Quiron-mellékig*

ramiera – hárítótőr: *igen ritka párosítás, állítólag shadleki menekültek kísérleteztek vele először Gorvikban; inkább a jómódúbb nemesek között dívik, mint a corgákban*

ramiera – háromágú hárítótőr: *az előbbi páros még kevésbé elterjedt változata, kifinomult ízlésű udvaroncok hordják, általában több tucat párbaj győztesei*

fejvadászkard – ramiera: *sokoldalú, hatékony fegyverzet, ha ismeretlen utazók övén pillantjuk meg, már messziről hirdeti nekünk: a vértestvérek küldetésre rajzanak...*

mesterkard – ököltőr: *egy másik tiadlani próbálkozás, a jelek szerint kevésbé sikeres*

ököltőr – ököltőr: *ennek a fegyverpárnak igen érdekes és kalandos története van, pályáját valószínűleg tiadlani harcművésziskolákban kezdte, manapság inkább a tengermelléki arénákban hódít*

kígyókard – tőr: *ritka összeállítás, mindeddig csak Vérnyelők és szentélyőrző Tharr-szerzetesek kezében látták*

lándzsa – lándzsa: *ez a kettős kizárólag a Hat Város környékén fordul elő, hagyományai valószínűleg még a Pyarron előtti időkre nyúlnak vissza*

tollas buzogány – egykezes csatabárd: *a Délvidéken honos, igen agreszszív fegyverpár, kezelése rendkívül nehézkes, egyesek „páncélromboló"-nak becézik*

A *Kétkezes Harc* – eltérően például a *Fegyverhasználat*tól vagy a *Fegyverdobás*tól – átfogó jellegű képzettség. Ez azt jelenti, hogy aki rendelkezik vele, az minden alkalmatos fegyverrel képes Kétkezes Harcot folytatni, amit legalább 3. fokon használ. Erősen javallott azonban, hogy ha valami olyan kombinációt választ, amely nem szerepel a fenti tételes felsorolásban, akkor a KM sújtsa őt súlyos, tetszése szerinti levonásokkal, az ellentmondásos és össze nem illő párosítás miatt. Ugyanis – mint korábban már hangsúlyoztuk – egyáltalán nem véletlen, hogy Yneven éppen ezek a fegyvertársulások alakultak ki és maradtak fenn az évszázadok során.

A képzettség bizonyos esetekben még akkor is kielégítően alkalmazható, ha a karakter úgy veszi fel, hogy közben csak egyetlen 3. fokú *Fegyverhasználat*tal rendelkezik. Ilyenkor egyszerűen két egyforma fegyverrel vív Kétkezes Harcot. Listánkon, a kipróbált és bevált kombinációk között számos hasonló példát találunk, a két késtől a két fejvadászkardig.

A legtöbb kararakter persze inkább eltérő típusú fegyverekkel szeretne küzdeni: esetleg jobb kezében egy jó támadó-, bal kezében pedig egy jó védőfegyverrel. (Néhány klasszikus példa: *hosszú kard - fogas tőr; tőrkard - hárítótőr; mara-sequor - sequor*.) Ez a megoldás ugyanis lényegesen több kombinációs taktikát kínál majd harc közben. A dolognak természetesen semmi akadálya, csak annyi szükséges hozzá, hogy a karakter legalább 3. fokon használja mindkét választott fegyverét. Ha esetleg az egyikhez jobban ért, mint a másikhoz, különösebb gondot az sem jelent: a *Kétkezes Harc*ot közvetlenül nem befolyásolja.

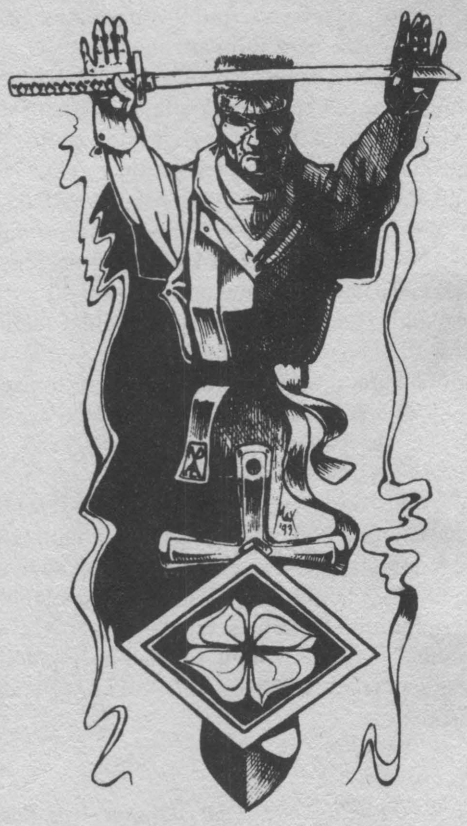
PÉLDA:

Delgado con Salughieri, a gorviki vértestvér, hazája és klánja hagyományaihoz híven nem hanyagolta el harci kiképzését. A hetedik Tapasztalati Szinthez közeledve a következő jelentősebb fegyverforgató képzettségeknek van a birtokában: Fegyverhasználat: Ramiera 5. fok; Fegyverhasználat: Fejvadászkard 4. fok; *és* Fegyverhasználat: Hárítótőr 3. fok. *Mindehhez a legutóbbi kalandjai során összegyűjtött Kp-ken megvásárolja a Kétkezes Harc képzettség 1. fokát. Persze rögtön felmerül a kérdés: mi a teendő?*

Nos, Delgado öt teljesen szabályos kombinációt tud összeállítani a Fegyverhasználat *képzettségeiből: mindegyik más-más helyzetben, más-más feladatra alkalmas. Bármelyiket is választja azonban, a Kétkezes Harcot mindenképpen 1. fokon műveli majd. Ezen közvetlenül mit sem változtat, hogy az alapképzettségeket különböző fokon ismeri.*

Közvetlenül nem, de közvetve persze igen. Ugyanis Delgado a ramierával meg a fejvadászkarddal jobban bánik, mint a hárítótőrrel, hisz a Fegyverhasználat *képzettség 4. fokán megkapta hozzájuk a mesterfokú módosítókat; a ramierával pedig még Túlütést is nagyobb valószínűséggel ér el a szokásosnál, elvégre azt már 5. fokon forgatja. Márpedig a Kétkezes Harcban használatos harcértékek egyik alapja – mint rövidesen látni fogjuk – mindig a vonatkozó* Fegyverhasználat...

Amikor a karakter fölveszi a Kétkezes Harc jártasságot, körönként két alaptámadása lesz: egyiket a jobb, másikat a bal kezében lévő fegyverrel hajtja végre. A két kézhez azonban különböző harcértékek tartoznak majd. Ennek részint az az oka, hogy valószínűleg különböző fegyvereket tart bennük; részint pedig az, hogy az egyik kezét kinevezzük *jobbik*, a másikat meg *rosszabbik* kéznek. A *jobbik* kéz nem feltétlenül a *jobboldali* (bár az



emberek zöménél ez a helyzet), csak az ügyesebb, a biztosabb, a gyakorlottabb.

A két kéz harcértékét úgy számoljuk ki, mintha két különböző személyről lenne szó. Az alap természetesen mindkét esetben a karakter saját harcértéke; ehhez külön-külön hozzáadjuk az illető kézben lévő fegyver adatait; ezután következnek, szintén külön-külön, a *Fegyverhasználat*ból és más harci képzettségekből adódó bónuszok, amelyek egy tapasztalt karakternél már igen tetemesek lehetnek; végül az egészhez hozzárendelünk egy speciális módosítósort, amely a két kézzel egyszerre folytatott közelharc nehézségeit tükrözi, és a rosszabbik kezet erősebben sújtja a jobbiknál.

Mivel ez meglehetősen sok számolgatást és jegyzetelést igényel, célszerű már jóval a játék kezdete előtt felkészülni rá. A játékos nyilván tisztában van vele, hogy ha úgy hozza a szükség, milyen fokon és milyen fegyverekkel folytat majd Kétkezes Harcot a karaktere. Egyszerűen kiszámítja hát előre, hogy ilyenkor mi lesz a két kéz harcértéke, és föltünteti a karakterlap hátulján vagy egy külön papíron. Ha aztán a kaland folyamán valóban használni kívánja a *Kétkezes Harc* képzettségét, egyszerűen előveszi a jegyzeteit, és a játék zökkenőmentesen haladhat tovább, nem szakítják meg hosszas fejtörések és számolgatások.

Példa:

Nézzük most meg, hogyan viseli magát Delgado con Salughieri barátunk Kétkezes Harc közben! Amikor kiszámoljuk a harcértékeit, külön-külön a két kezére, a CÉ-vel természetesen nem kell foglalkoznunk, mert Kétkezes Harcban célzófegyvert használni nem lehet.

Delgado játékosa minden eshetőségre felkészülve úgy dönt, hogy a jobbik kezébe veszi a fejvadászkardot – ez sokoldalú fegyver, védekezésre-támadásra egyaránt jól használható –, a rosszabbikba pedig, amolyan háttértámogatásként, a ramierát.

Delgado saját harcértékei: KÉ 65, TÉ 96, VÉ 145.
Mindkét kéz esetében ez a kiindulási alap.
A fejvadászkard értékei: KÉ 8, TÉ 16, VÉ 16.
Ezt a jobbik kezében fogja.
A ramiera értékei: KÉ 8, TÉ 17, VÉ 14.
Ez kerül a rosszabbik kezébe.
A mesterfokú bónusz: KÉ +5, TÉ +10, VÉ +10.
*Ez egyaránt vonatkozik a fejvadászkardra (*Fegyverhasználat 4. fok*) és a ramierára (*Fegyverhasználat 5. fok*).*
A jobbik kéz módosítói 1. fokú Kétkezes Harcban: KÉ -5, TÉ -10, VÉ -10.
A mesterfokú bónusz fordítottja.
A rosszabbik kéz módosítói 1. fokú Kétkezes Harcban: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20.
Ez megegyezik a képzetlenségi módosítósorral.

Az egyszerűség kedvéért most tételezzük fel, hogy további bónuszok és levonások nem jelentkeznek. (Például Delgado fejvadászkardja nincs varázserővel felruházva.) Ebben az esetben a végeredmény – kezek szerinti lebontásban – a következő lesz:

Jobbik kéz
KÉ: (65+8+5-5)=73
TÉ: (96+16+10-10)=118
VÉ: (145+16+10-10)=161

Rosszabbik kéz
KÉ: (65+8+5-10)=68
TÉ: (96+17+10-25)=98
VÉ: (145+14+10-20)=149

Mint az várható volt, Delgado a ramierát kissé nehézkesebben forgatja, mint a fejvadászkardot. Kétségbeesni azért nem kell, ezek még így is egész tisztességes harcértékek. Mindenesetre Delgado játékosa jól teszi, ha még a játék kezdete előtt feljegyzi őket valahová; így, ha Delgado a kaland folyamán valamikor élni kívánna a Kétkezes Harc *lehetőségével, nem lesz szükséges hosszas számolgatásokkal megszakítani a cselekményt.*

Kaptunk tehát kétféle eltérő harcérték-sort: két-két KÉ-t, TÉ-t és VÉ-t. Ezek természetesen nem egyszerre érvényesülnek a küzdelemben, hanem a kettő közül mindig csak az egyik. Hogy ez aztán melyik lesz, az körről körre változhat: mindig a karakter pillanatnyi döntésétől függ.

Kétkezes Harcban a játékos minden kör legelején köteles fennhangon bejelenteni, hogy a karaktere melyik kezével mit fog csinálni: támad vagy védekezik. Ebből háromféle kombináció adódhat.

1.) Az egyik kéz támad, a másik védekezik. Ilyenkor a karakter egyszer támad. Ebben a körben a támadó kéz adja a karakter KÉ-jét és TÉ-jét, a védekező pedig a VÉ-jét.

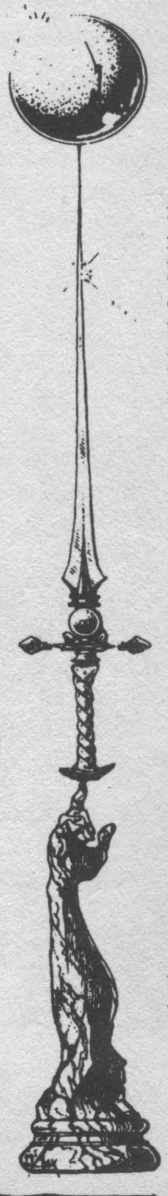
2.) Mindkét kéz támad. Ilyenkor a karakter kétszer támad. A két támadódobást eltérő harcértékekkel végzi: az egyiknél a jobbik kéz KÉ-je és TÉ-je számít, a másiknál a

rosszabbik kézé. Ebben a körben a karakter VÉ-je az alapértékre esik vissza, egyáltalán nem jár fegyvermódosító.

3.) Mindkét kéz védekezik. Ilyenkor a karakter egyáltalán nem támad, lényegében a védekező harc egy speciális, kétkezes változatát alkalmazza. KÉ-re és TÉ-re ebben a körben nincs szüksége, hiszen az csak a támadásokhoz kell; a VÉ-jéhez egyszerre mindkét fegyver módosítója hozzáadódik.

Mint láthatjuk, a *Kétkezes Harc* nem igazán jelent átütő előnyt a karakter számára. Inkább csak a taktikai repertoárját bővíti, lehetőséget nyújt neki, hogy körről körre módosítson a harcmodorán, egyfolytában igazodva a küzdelem menetéhez.

Amennyiben a feltételek ehhez adottak, a karakternek Kétkezes Harc közben természetesen jogában áll bármelyik kezével – illetőleg az abban tartott fegyverrel – bemutatni az általa ismert különféle harci képzettségeket. Néhány képzettség Kétkezes Harcban nem alkalmazható; ezeknek az ismertetésében erre mind külön felhívtuk a figyelmet.



1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 3. fok (kivéve kétkezes fegyverek)
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A *Kétkezes Harc* legelemibb fokán a karakternek még komoly nehézségei vannak a kézmozgás összehangolásában. Minden körben két támadási lehetőség illeti meg, az egyik a jobbik, a másik a rosszabbik kezével. A két kézre az alábbi harci módosítók érvényesek:

Jobbik kéz:
KÉ -5, TÉ -10, VÉ -10 (megfelel a mesterfokú bónusz ellentétének)
Rosszabbik kéz:
KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20 (megfelel a képzetlenségi módosítóknak)

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 25%
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett Kétkezes Harcos mozgása már lényegesen harmonikusabb. Minden körben két támadási lehetőség illeti meg, az egyik a jobbik, a másik a rosszabbik kezével. A jobbik kezével már teljesen zavartalanul küzd, csak a rosszabbikra kell időnként odafigyelnie. A módosítók:

Jobbik kéz: -
Rosszabbik kéz: KÉ -5, TÉ -10, VÉ -10

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A képzettséget hivatásos színvonalon űző karakter megteremtette két kezének mozgása között a teljes összhangot, azok immár egyáltalán nem zavarják egymást. Mindkét kezével egyet-egyet támadhat körönként, és egyik támadáshoz sem járnak levonások.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok (kivéve kétkezes fegyverek), Egyensúlyérzék 50%
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Mesterfokon a karakter már nem csupán arra ügyel, hogy a két fegyver mozgása ne zavarja egymást; gondot fordít arra is, hogy egyik a másikát kiegészítse, támogassa. Továbbra is két támadási lehetőség illeti meg körönként, ám a jobbik kezében forgatott fegyverrel szimultán támad és védekezik. Ez azt jelenti, hogy a fegyver VÉ-je akkor is érvényes, ha támad vele. Ilyenkor a következő esetek állhatnak elő:

1.) Jobbik kéz támad, rosszabbik kéz védekezik. A karakter egyszer támad. Ebben a körben a KÉ-t és a TÉ-t a jobbik kéz adja; a VÉ-hez pedig *egyszerre* jár mindkét fegyver módosítója.

2.) Mindkét kéz támad. A karakter kétszer támad, eltérő harcértékekkel. Az egyik támadáshoz a jobbik kéz adja a KÉ-t és a TÉ-t, a másikhoz a rosszabbik. Ugyanakkor a karakter nem marad teljesen védtelen, mert a jobbik kézben tartott fegyver VÉ-módosítója így is hozzáadódik a személyes VÉ-jéhez.

3.) Rosszabbik kéz támad, jobbik kéz védekezik. A karakter egyszer támad. Ebben a körben a KÉ-t és a TÉ-t a rosszabbik kéz adja, a VÉ-t a jobbik.

4.) Mindkét kéz védekezik. A karakter egyáltalán nem támad. Ebben a körben KÉ-re és TÉ-re nincs szüksége, hisz az csak a támadáshoz kell; VÉ-jét a jobbik és a rosszabbik kéz *egyszerre* módosítja.

Mint láthatjuk, a 3.) - 4.) ponton nincs újdonság, 1.) - 2.) pont alatt azonban új, hatékonyabb harci taktikák váltak elérhetővé. Ezeknek alkalmazásához azonban feltétlen követelmény, hogy a karakter a jobbik kezében lévő fegyvert mesterfokon forgassa (4. fokú *Fegyverhasználat*).

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 18
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 5. fok (kivéve kétkezes fegyverek), Egyensúlyérzék 75%
Képzettség-pont igény: 35 Kp

Ismertetés: A *Kétkezes Harc* igazi magasiskolája. Ezen a fokon a két fegyver szinte eggyé olvadni látszik a karakter kezében, mesterien kitervelt precizitással mozognak, mindegyik ott támogatja meg és segíti ki a másikat, ahol az a leginkább szükséges. Ez az az eset, amikor két dolog gondos ötvözése nagyobb eredményt ad a puszta összegüknél.

A karakternek továbbra is csak két támadási lehetősége van körönként, de mindkét kézzel szimultán támad és védekezik. Ez azt jelenti, hogy bármit csinál, a VÉ-jéhez minden körülmények között *egyszerre* járnak a két fegyver módosítói. Mivel a védekezést tovább erősíteni fölösleges, az ilyen magas fokon képzett karakter általában mindkét cselekvési lehetőségét támadásra használja föl, a megkettőzött erejű védőháló alatt.

Ennek a harcmodornak természetesen előfeltétele, hogy a karakter mindkét fegyvert mesterfoknál is jobban forgassa (5. fokú *Fegyverhasználat*).

Kétkezes Harc Hajítófegyverrel: A hajítófegyverekkel folytatott Kétkezes Harcra lényegében ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az egyszerű kézifegyvereknél. E fegyverek különleges jellegéből azonban adódik néhány sajátosság, amire érdemes kitérni.

Először is, egyáltalán nem minden hajítófegyvert lehet Kétkezes Harcban használni.

1.) Alkalmasak erre a *slan-csillag,* a *dobótőr,* a *hajítóbárd,* a *kés* és a *dobóháló.* Mindegyik szabadon társítható önmagával, valamint bármely egykezes kézifegyverrel. Kivételt képez a dobóháló, amely kizárólag a háromágú szigonnyal és a lándzsával (mint kézifegyverrel) alkot hatékony párost.

2.) Nem alkalmasak a *hajítódárda* (ideértve a *paldiumot* is), a *bóla*, a *lasszó* és a *kés*t kivéve az összes ún. *„rokon fegyver"* (bővebben ld. a *Fegyverdobás* képzettség *Fegyverdobás Rokon Fegyverekkel* variánsa alatt). Ez utóbbiak ugyan olykor előfordulnak a hagyományos ynevi fegyverpárokban, de mindig szigorúan csak kézifegyverként.

A hajítófegyvereknek általában eleve alacsony a VÉ-módosítója, és az is csak addig érvényes, amíg el nem hagyják a karakter kezét. Ezért az ilyen fegyverekkel Kétkezes Harcban mindig támadni szoktak.

A hajítófegyver az egyetlen olyan fegyvertípus, amelynél a *Kétkezes Harc* ténylegesen megszaporítja a körönként intézhető támadások számát. Ehhez a következőket érdemes tudni.

1.) Alaphelyzetben a körönkénti támadások száma a hajítófegyvereknél mindig azt feltételezi, hogy a karakter mindkét keze szabad. Maga a *Fegyverdobás* önmagában nem kétkezes technika, viszont az elhajított fegyverek megfelelő iramú utánpótlása csak úgy oldható meg, ha egyik kéz sincs huzamosan lekötve. Ha tehát a karakter egyik kezét tartósan igénybe veszi valami más tevékenység (például pajzsot hord rajta vagy kézifegyvert tart benne), akkor hajítófegyverekkel minden körben csak feleannyiszor tud támadni, mint egyébként.



2.) Ha a karakter egy kézifegyverrel és egy hajítófegyverrel folytat Kétkezes Harcot, a képzettség ismerete azt a kedvezményt biztosítja neki, hogy – bár másik keze tartósan le van kötve – a hajítófegyverrel ugyanannyiszor támadhat körönként, mint alaphelyzetben.

3.) Ha a karakter mindkét kezében egy-egy hajítófegyverrel folytat Kétkezes Harcot, akkor egyáltalán nem védekezhet (a VÉ-jét a hajítófegyverek ilyenkor nem módosítják), viszont körönként kétannyiszor támadhat, mint alaphelyzetben.

A hajítófegyverrel folytatott Kétkezes Harcnak a fentiek miatt eggyel több Képesség-követelménye van, mint az alapváltozatnak. A harmadik követelmény a Gyorsaság: 1. fokon 13-mal indul, és minden fokon eggyel növekszik, egészen 17-ig, az 5. fok Gyorsaság-követelményéig.

Senki sem fektetett annyi időt és energiát a képzettség magasfokának kifejlesztésébe, mint a különböző fejvadászklánok szerte Yneven. Az évszázadok során hol északon, hol délen bukkant föl egy-egy nagyhírű mester, aki egészen elképesztő szinten művelte a Kétkezes Harcot. Érdekes módon úgy tűnik, hogy ez a képzettség ötödfokon túl több irányban ágazik szét – legalábbis forrásaink erre engednek következtetni.

A P. Sz. XXIII. században Szomorú Aldorról, Via Shen egyik nagynevű vadászáról az a szóbeszéd járta, hogy ha páros pengéit forgatva pörögni kezd a saját tengelye körül, áthatolhatatlan acélgubót sző maga köré, amelyről nemcsak a kardcsapások pattannak le ártalmatlanul, hanem még a kilőtt nyílvessző is, érkezzen bár bokamagasságban vagy függőlegesen felülről.

Háromszáz évvel később számos vakmerő orgyilkosságot hajtott végre Shadon és az Államszövetség területén egy közelebbről ismeretlen gorviki vértestvér, akit arról lehetett azonosítani, hogy fél arcát szemnyílás nélküli, domborított bronzmaszk takarta, amely letéphetetlenül bele volt ágyazva az eleven húsba. Igen különös fegyverrel harcolt: két középnagyságú, élesre fent peremű acélkoronggal, amiket hol hárításra használt, hol elhajította őket. Utóbbi esetben éles, zümmögő hangot hallattak, és ha nem ütköztek akadályba, lapos ívben kanyarodva visszatértek a kezébe.

A P. Sz. III. és IV. évezred fordulóján félelmetes hírnévre tett szert az Északi Szövetség tagállamaiban az Ikrek egyik fiatal vadásza, bizonyos Daryth dal Salavin. Rendjének ősi hagyományai szerint pugosszal és lagosszal harcolt, időről időre azonban emberfeletti sebességre gyorsult, s ilyenkor acél forgószélként száguldott végig az ellenség sorai között, sebeket és halált osztogatva. Feltételezték róla, hogy Rualan Porát szedi, és bizonyos pszi-diszciplinákat használ hozzá, elképesztő fürgeségére és pontosságára azonban ez sem nyújtott teljes mértékben kielégítő magyarázatot. Végül mégis rajtavesztett: egyensúlyából kibillenve nekizuhant egy kocsirúdnak, és felnyársalta rá magát.

A XXXV. századra esik Tiglat Smiskun tevékenysége, aki nomád vérből származott, Enysmon környékéről, és hosszú időn keresztül volt a Pyarroni Titkosszolgálat legértékesebbnek tartott ügynöke. Társai hamarosan a Kaméleon gúnynevet ragasztották rá, mert valóságos művésze volt a színészkedésnek és az álöltözeteknek. Igyekezett kerülni a csetepatékat, mert szikár és szívós férfi volt ugyan, ám cseppet sem erős, és – a legtöbb Fejvadásszal ellentétben – nem igazán járatos a közelharcban. Ha mégis összetűzésbe keveredett, valóságos záporesőt zúdított az ellenfeleire apró, acél dobónyilakból. Boszorkányos ügyességgel és pontossággal hajigálta őket, egyszerre két kézzel; talán nomád származásának tudható be, hogy lelkifurdalás nélkül túltette magát elöljárói fenntartásain, és előszeretettel mérgezte a lövedékeit.

Említsük meg végül napjainkból Arkat Celebhyrt, akit eredetileg Erigowban tanítottak ki embervadásznak, később azonban renegáttá lett, és a Család szolgálatába szegődött. A Kobrák jóvoltából aztán bizonyos értelemben többé, bizonyos értelemben pedig kevesebbé vált közönséges embernél, mert apródonkint lecsapolták a vérét, és démonokból kinyert ichornedvvel pótolták. Hosszú éveken keresztül játszotta Rumilant város podesztájának szerepét; leleplezését követően Alidaxba menekült, ahol jelenleg a Kristálykirálynő ágyasa. Amikor az Északi Szövetség ügynökei rajtaütöttek, rettenetes rendet vágott közöttük, jobbjában nehéz harci bárdot, baljában shadleki csatabuzogányt forgatva. Nincs a kétkezes küzdelemnek az a mestere, aki korábban egyáltalán elképzelhetőnek tartotta volna ezt az ijesztő párosítást. Részben nyilván Arkat Celebhyr démoni ereje tette lehetővé, pusztán ennyivel azonban nem lehet megmagyarázni a döbbenetes eseményt. Két nehéz, páncéltörő fegyver egyidejű használata ugyanis olyan speciális közelharcos technikákat igényel, amelyekre a képzettség általunk ismert öt fokozata nem terjed ki.

Mint láthatjuk, a Kétkezes Harc*ot számos különböző úton-módon lehet továbbfejleszteni ötödfokról. Kivételes képességű személyek ezek közül többre is ráleltek a történelem folyamán, bár tudomásunk szerint egyikük sem alapított iskolát az általa kifejlesztett harcmodorra. Mindenképpen tény azonban, hogy ennek a képzettségnek a hatodfoka – rendhagyó módon – nem egységes.*

Állóharc

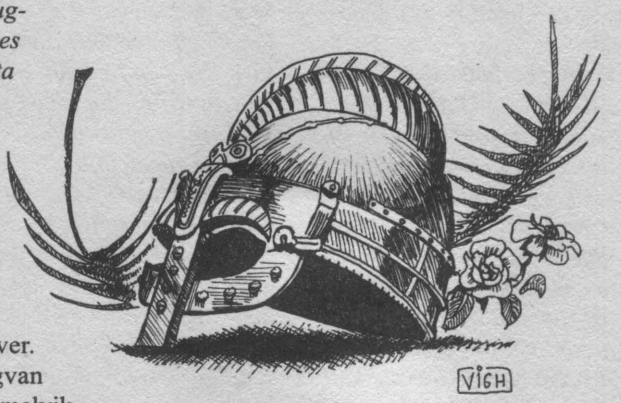
Elsajátíthatóság:
Gyakorlással
Nehézségi kategória:
Kettes (Viszonylag Könnyű)

A képzettség azokat a támadó és védekező technikákat foglalja össze, melyek olyankor is lehetővé teszik a hatékony közelharcot, ha a karaktert valami akadályozza a helyváltoztatásban. A harcmodor a karok számára megköveteli ugyan a szabad mozgásteret, a lábak azonban alig vagy egyáltalán nem mozognak. Ez a stílus elsősorban különféle mély állásokra épül, melyek segítenek megőrizni a harcos stabilitását, ugyanakkor igen változatos mozgássorok bemutatását teszik lehetővé teszik, s mindezt anélkül, hogy az egyensúlyának megtartása végett a lábnak ki kellene lépnie valamilyen irányba.

Játéktechnikailag az *Állóharc* hatása abban jelentkezik, hogy alkalmazása mérsékli, illetőleg magasabb fokon meg is szünteti a *harc helyhez kötve* helyzetmódosítók befolyását a karakter harcértékeire. Ezek a módosítók akkor lépnek érvénybe, ha a karakter valamilyen ok-

ból képtelenné válik a helyváltoztatásra, de a karját még tudja mozgatni. Számszerű értékük – ld. még az *Első Törvénykönyv Harcrendszer* c. fejezetében – KÉ -20, TÉ -15, VÉ -5, CÉ változó.

A különleges harcmodor kialakulásának természetesen jó oka volt. Olyan népcsoportok dolgozták ki az alapokat, akik pangó vizek, mocsarak környékén éltek. Ezen a terepen az emberek viszonylag gyakran kerültek olyan helyzetbe, amely drasztikusan behatárolta mozgásterüket. A harcoló felek egyrészt azért igyekeztek minél szűkebb körzetben mozogni, mert bármikor elegendő volt egy óvatlan lépés, hogy a biztosnak tetsző talaj megnyíljon alattuk, s ők mélyen a sárba süppedjenek. Ha a baj már megtörtént, a küzdelem hevében nem fecsérelhették idejüket a kikászálódásra, kénytelenek voltak helyben harcolni tovább, ahogyan tudtak. Ugyancsak ösztönzőleg hatott a képzettség kifejlődésére a kisebb vízparti törzseknek az a szokása, hogy időnként csónakokra és sajkákra szállva csaptak össze egymással, afféle kicsinyített tengeri csatákban. Ezek a könnyű ladikok gyorsnak, ám borulékonynak bizonyultak. Aki bennük viaskodott, az nem ugrálhatott ide-oda az ellenséges támadások elől, ha nem akarta vízbe fordulva végezni, folyamatosan ügyelnie kellett a lélekvesztő egyensúlyára.



Az *Állóharc* hatékonyságát számos külső körülmény befolyásolja. Ezek közül talán a legfontosabb az Állóharcos által használt fegyver. Minden fegyvernek megvan ugyanis a maga térigénye, s amelyiknél ez az érték nagyobb, azt bizony elég nehézkes helyhez kötve forgatni, csak a leggyakorlottabb Állóharcosok képesek rá.

A másik fontos tényező az ellenfelek száma. Ebben a harcmodorban legfeljebb szűk ívű, helyben végrehajtott fordulatok és félfordulatok szerepelnek, nem is beszélve a felettébb behatárolt kitérési lehetőségekről. Minél több az ellenfél, annál nagyobb gondot okoz fogadni a támadásaikat. Csak a legtapasztaltabb Állóharcosok tudják megállni a sarat, ha egyszerre három-négyfelől rontanak rájuk. Fontos hangsúlyozni, hogy a *támadás hátulról* vagy *támadás félhátulról* módosítósorokat még ők sem képesek ilyenkor hatálytalanítani. (Hacsak nem jártasak egyszersmind a *Körkörös Harc*ban is.) A legtöbb, ami telik tőlük, hogy saját magukra vonatkozólag minden irányban, minden ellenféllel szemben érvényen kívül helyezik a *harc helyhez kötve* pozícióból adódó levonásokat.

Az *Állóharc* általános képzettség, követelményei között nem szerepel a *Fegyverhasználat*. Éppenséggel meg lehet tehát tanulni fegyverforgatási ismeretek nélkül, csak nem igazán érdemes; nem is teszik. Az efféle ostoba egyoldalúságból ugyanis az következne, hogy a mozgásában akadályoztatott karakter mentesülne ugyan *a harc helyhez kötve* módosítók alól, annál inkább sújtanák viszont a képzetlen fegyverforgatásból adódó levonások.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 25%
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A felületes képzésben részesült Állóharcos kizárólag puszta kézzel vagy a legkönnyebb, legegyszerűbb félkézi fegyverekkel tudja gyakorolni a képzettséget. (Utóbbi kategóriába tartoznak mindazon kézifegyverek, amelyek nem okoznak 1K6 Sp-nél több veszteséget.) További követelmény, hogy ne viseljen fémvértezetet és ne legyen nála pajzs. Amennyiben ezek a feltételek teljesülnek, a karakterre nem vonatkoznak a *harc helyhez kötve* helyzetmódosítók.

Első fokon a karakter egyszere csak egy ellenféllel folytathat Állóharcot, és vele is csak akkor, ha szemből éri a támadás, vagy legalábbis idejében szembe tud fordulni vele. Ha a támadás bármely más irányból érkezik, *a harc helyhez kötve* módosítók érvénybe lépnek.

Ugyanez történik egynél több ellenfél esetén; a karakter kiválaszthat közülük egy elölről közeledőt, akivel Állóharcba bonyolódik, a többiekkel szemben azonban a levonásokkal sújtott harcértékei számítanak. Ha többen is támadják szemből, nem muszáj kitartania az eredetileg választott személy mellett; ha kívánja, körönként változtathatja, hogy kivel folytat Állóharcot. Ebbeli szándékát persze mindig a kör legelején, fennhangon kell bejelentenie.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter egyszerre legfeljebb két ellenféllel folytathat Állóharcot, de csak akkor, ha azok szemből vagy oldalról támadják. Minden más tekintetben ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint 1. fokon.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: A hivatásos Állóharcos bármilyen könnyűvértezetben alkalmazni tudja képzettségét, bár pajzsot nem viselhet. (A rugalmas, illetve merev nehézvértek kivételével minden vértezet könnyűvértnek minősül, akár fémből készült, akár nem – bővebben ld. a *Nehézvértviselet* képzettség ismertetésében.) Állóharcot

egyszerre legfeljebb három ellenféllel folytathat, de csak akkor, ha azok szemből vagy oldalról támadják. Minden más tekintetben ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint 2. fokon.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 50%
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett Állóharcos bármilyen egykezes fegyvert használhat képzettsége gyakorlása közben, és pajzsot is viselhet. Egyszerre legfeljebb négy ellenféllel vívhat Állóharcot, de csak akkor, ha nem hátulról támadnak rá. Minden más tekintetben ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá, mint 3. fokon.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 75%
Képzettség-pont igény: 24 Kp
Ismertetés: A világ legkiválóbb Állóharcosai minden fegyverrel képesek gyakorolni képzettségüket, még azokkal is, amelyek efféle célra teljesen alkalmatlannak tűnnek. A szálfegyvereket például szoros középfogással, kurta ívű perdítésekkel forgatják; a kétkezes pallost végig függőlegesen tartják, és a markolattal meg a penge tőszakaszával ütnek. Hogy egyszerre hány ellenféllel folytathatnak Állóharcot, annak legfeljebb az szab határt, hogy fizikailag hányan képesek odaférkőzni hozzájuk; az sem számít, hogy milyen irányból támadnak. Az ilyen Állóharcosok akár pajzsot és rugalmas nehézvértet is viselhetnek, az sem akadályozza őket képzettségük alkalmazásában. Az egyetlen dolog, amivel még ők sem boldogulnak, a merev nehézvért. Ilyen páncélban képtelenné válnak az Állóharcra, és ha helyváltoztatásukban gátolva vannak, változatlanul sújtják őket a *harc helyhez kötve* módosítók.

Földharc

Elsajátíthatóság:
Gyakorlással
Nehézségi kategória:
Négyes (Nehéz)

Amikor egy karakter – bármilyen okból kifolyólag – álló helyzetből a földre kerül, azonnal hatályba lépnek rá a *harc fekve* helyzetmódosítók (KÉ -10, TÉ -20, VÉ -10). Hacsak az ellenfél nem esett el vele együtt, érvényesülnek a *harc alacsonyabbról* módosítók is (KÉ -2, TÉ -10, VÉ nem változik). Ráadásul ez utóbbi esetben az álló ellenfél megkapja a *harc magasabbról* helyzetmódosítókat (KÉ +2, TÉ +5, VÉ nem változik, CÉ +5). A föltápászkodáshoz a karakternek egy teljes körre lesz szüksége, zavartalan nyugalomban: közben semmi mással nem foglalkozhat, és nem szabad veszteséget szenvednie, egyetlen árva Fp-t sem. Amennyiben e feltételek valamelyike nem teljesül, visszahanyatlik a helyére, és a következő körben kezdheti elölről a próbálkozást.

Láthatjuk, kevés veszedelmesebb dolog történhet a kézitusa sűrűjében egy harcossal, mint hogy egyensúlyát vesztve a földre kerül. Nem véletlen, hogy számos harcmodor igyekszik kihasználni az ellenfél e gyönge pontját. Ilyen mindenekelőtt a *Földredöntés* képzettség, de említhetnénk a pajzsütést (*Pajzskezelés* 3. fok), a legázolást (*Nehézvértviselet* 3. fok) vagy a pörölydobást (*Fegyverdobás Lóhátról* 4. fok) is.

Természetes, hogy mindezen taktikák ellensúlyozásaképpen kifejlődött egy olyan harci stílus is, amelynek az alapja éppen a földre kerülésből adódó hátrányok mérséklése, kiküszöbölése, olykor egyenesen előnyökre változtatása. Az már az emberi fizikum sajátosságait tükrözi, hogy e stílus – közismert elnevezéssel élve *Földharc* – sokkal nehezebben tanulható, sokkal igényesebb képzettség, mint az előbbiek.

A Földharc *lényege a gyorsaság és a csiszolt mozgástechnika, nem szűkölködik akrobatikus elemekben. Yneven a fegyverforgatóknak három, egymástól igen különböző csoportja űzi előszeretettel.*

Az elsőt a szövetségi gladiátoristállók viadorai alkotják Északon. Az errefelé uralkodó aréna-hagyományok éppúgy megkövetelik a látványos kunsztokat, mint Abasziszban vagy – kisebb mértékben – Toronban, a vérben és a gyilkolásban viszont kevésbé lelik gyönyörüket. Ideális környezet ez a híres nertonoknak vagy az ereni Forgószeleknek, akik bámulatos mutatványokkal káprázta tatják el hálás közönségüket.

A másik csoportba a Slan Harcművészeket sorolhatjuk, szülőhazájuktól függetlenül. Ők nem hivalkodásra használják a képzettséget, inkább praktikus célok lebegnek a szemük előtt. Főként talpig páncélozott, nehezen hozzáférhető ellenfelekkel szemben vetik be, akiknek vastag vértjein még az ő titkos Pszi-Diszciplínáik pengéje is elvásna némi rásegítés nélkül. Ilyenkor nem várják meg, hogy mások küldjék őket a földre; maguk igyekszenek oda, az ellenfél nagy megrökönyödésére. Másrészt viszont gondolniuk kell az egymással vívott – korántsem ritka – párviadalaikra is. Mivel a legtöbben mesterei a Földredöntés*nek, tanácsos jó előre felvértezniük magukat e manőver ellen.*

Végül harmadikként a kóbor dzsad pengeforgatókat kell említenünk. Ruganyosságuk és a látványos stílusok iránti vonzalmuk közismert; ráadásul az Ibara-vidék éghajlata különösen kedvező ennek a harcmodornak, hiszen a tűző sivatagi verőfényben csak a bolond húz magára sisakot, nehézvértet. Hála az előnyös alkati és környezeti feltételeknek, a dzsad államocskákban százával nevelkednek kitűnő Földharcosok – és nemcsak a Harcos főkasztúak közül...

A *Földharc* általános képzettség, azaz elsajátítása nincs *Fegyverhasználat*hoz kötve. Fegyver nélkül persze legfeljebb bazári akrobatamutatványnak jó, harcban az ember nem sokra megy vele. Viszont jellegéből adódóan vonatkoznak rá bizonyos technikai megszorítások:

1.) Nem lehet Földharcot folytatni a következő fegyverekkel: hajító-, célzó- és tűzfegyverek; ütőfegyverek, a botot kivéve; kétkezes fegyverek; minden olyan fegyver, amelynek sebzését két kockával dobjuk.

2.) Nem lehet Földharcot folytatni semmilyen nehézvértezetben, sem rugalmasban, sem merevben. Fémből készült könnyűvértben folytatott Földharchoz legalább 1. fokú *Nehézvértviselet* szükséges. (A vértezetek csoportosításáról bővebben a *Nehézvértviselet* képzettség ismertetésében szólunk.)

3.) Nem lehet Földharcot folytatni *Birkózás*sal, mivel a *Birkózás* maga is egyfajta Földharcos technika, csak egészen eltérő hagyományokon alapszik.

4.) Nem lehet Földharcot folytatni *Öklözés*sel, mert a függőleges tartás és a folyamatos lábmunka az *Öklözés* elmaradhatatlan tartozéka.

5.) Lehet viszont Földharcot folytatni *Harcművész Iskolá*val és *Kocsmai Verekedéssel* – sőt, mindkettő széles körben elterjedt gyakorlat, bár gyökeresen más társadalmi rétegekben.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Gyorsaság 12, Állóképesség 11
Képzettség-követelmények:
Földredöntés (bármely formája) 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Amikor két földön fekvő karakter harcol egymással, alaphelyzetben mindkettejükre egyaránt vonatkoznak a *harc fekve* módosítók. Ezen változtatnak a *Földharc* legalapvetőbb technikái, melyek már felületes képzéssel elsajátíthatók. A leggyakorlatlanabb Földharcost sem sújtják a *harc fekve* levonások abban az esetben, ha egy másik földön fekvő karakterrel harcol.

Erre az egyszerű tényre épül egyébiránt az egész bonyolultnak tetsző harcmodor. Minden Földharcos arra törekszik, hogy földre vigye az ellenfelét. Ezzel egy csapásra fordul a kocka, s ami eddig hátrány volt – a fekvő helyzet –, most hirtelen előnnyé válik.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Gyorsaság 13, Állóképesség 12
Képzettség-követelmények:
Földredöntés Lábbal 2. fok
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Alapfoktól fölfelé a képzett Földharcost egy igen fontos kedvezmény illeti meg. Amíg a földön fekszik, az álló ellenfelekkel szemben nem sújtják őt a *harc alacsonyabbról* helyzetmódosítók. A Földharcos ezt az előnyét többnyire úgy használja ki, hogy egy villámgyors támadással – a *Földredöntés* képzettséget alkalmazva – először is leteríti az ellenfelet. A konkrét manőver, amellyel ezt végrehajtja, iskolánként és tájegységenként eltérő: lehet lerántás, lábsöprés, gáncs, akár még lágyékrúgás is.

A *Földharc* elsősorban humanoid (két kéz, két láb, függőleges tartás) ellenfelekkel szemben válik be igazán. Központi eleme ugyanis a *Földredöntés* képzettség rendszeres használata; márpedig ezt más testfelépítésű élőlényeken nagyon nehéz végrehajtani. Minderről bővebben a *Földredöntés* képzettség részletes ismertetésében olvashatunk. Addig is, emlékeztetőül:

1.) Amennyiben az ellenfél nem humanoid, a *Földredöntés* támadódobásához minden egyéb érvényes levonáson felül még -50 módosító járul.

2.) Amennyiben az ellenfél testsúlya (testfelépítésétől függetlenül) meghaladja a karakter testsúlyának tízszeresét – tehát nagyobb egy lónál vagy egy tevénél –, a *Földredöntés*t egyáltalán nem lehet rajta végrehajtani.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Gyorsaság 14, Állóképesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A hivatásos Földharcos több különleges technikát is ismer és alkalmazhat.

Ha fel akar állni a földről, nem kell erre egy teljes kört fordítania. Elegendő, ha az adott körben feláldozza egyik támadását, és máris talpon terem. A manőver akkor is sikerül, ha közben netán megsebeznék. Roppant hasznosnak tűnő fogás, a Földharcosok mégis sokkal ritkábban használják, mint gondolná az ember: jobban szeretnek odalent maradni a földön, ott elemükben érzik magukat.

A 3. fokon képzett Földharcos egy pillanatra sem fekszik nyugodtan a földön, hanem állandóan mozgásban van, élénken és kiszámíthatatlanul. Innentől kezdve az álló ellenfelek feléje irányzott támadásai nem kapják meg a *harc magasabbról* helyzetmódosítókat.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Gyorsaság 16, Állóképesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 26 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett Földharcosok félelmetes ellenfelek, közelségük nem sok jót ígér. Ezen a színvonalon már nem sújtják őket a *harc fekve* helyzetmódosítók; gyakorlatilag semmi hátrányuk nem származik abból, hogy a földre kerültek. Sőt, időnként még előnyt is kovácsolnak belőle maguknak! Minden olyan támadás, amit fektükből indítanak egy álló ellenfél ellen (általában a lerántás szándékával, a *Földredöntés* képzettséget alkalmazva), automatikusan *meglepetésszerű támadásnak* minősül, az ezzel járó bónuszokkal (TÉ +30).

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 18, Gyorsaság 17, Állóképesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Kevés ilyen fokon képzett Földharcos él Ynev világán, ám az ő teljesítményeik mind legendaszámba mennek. Akár fegyverrel harcolnak, akár puszta kézzel, ha egyszer lerántanak valakit magukhoz a földre, annak már többnyire csak percek vannak hátra az életéből. Ami ennyire félelmetessé teszi őket, az az, hogy hézagmentesen kikerekítették a harcmodorukat. Negyedfokon a földrevitel technikáját fejlesztették tökélyre; most, ötödfokon pedig azt, ami utána következik.

A földön fekvő ellenféllel küzdő Földharcosra nézve – mint láttuk – már 1. foktól kezdve érvényüket vesztik a

harc fekve helyzetmódosítók. 5. fokon azonban egyenesen előjelet váltanak, és levonásból bónusszá alakulnak át! Más szóval: ha két karakter viaskodik egymással a földön fekve, és az egyikük 5. fokú Földharcos, a másik pedig egyáltalán nem ismeri a képzettséget, akkor a Földharcos bónuszként kapja meg a *harc fekve* helyzetmódosítókat, boldogtalan ellenfele pedig levonásként. Ilyen körülmények között a küzdelem kimenetele aligha lehet kétséges.

Példa:

Hogy többé-kevésbé azonos erejű ellenfelek között is mekkora különbségek jelentkezhetnek ebben a speciális helyzetben – és hogy milyen döntő szerephez juthat egy összecsapásban a jól megválasztott taktika –, azt legjobban talán egy rövid példával érzékeltethetjük.

Az egyik karakterünk Rashd el Dybbuk, a minden hájjal megkent, öreg dzsad tolvaj. A másik Carrera Thilesco, az árnyékháborúkban edzett, ám kissé beképzelt gorviki siedon. Kettejük közül persze a dzsad az 5. fokon képzett Földharcos.

Rashd el Dybbuk:
KÉ 36, TÉ 71, VÉ 102
Carrera Thilesco:
KÉ 25, TÉ 88, VÉ 133

Ha ezek ketten a földön fekve küzdenek egymással, a harc fekve helyzetmódosítók (KÉ -10, TÉ -20, VÉ -10) mindkettejükre vonatkoznak – csak éppen Carrerára szokás szerint negatív, Rashdra viszont rendhagyó módon, az 5. fokú Földharc *miatt pozitív előjellel. Azaz valahogy így:*

Rashd el Dybbuk:
KÉ 46, TÉ 91, VÉ 112
Carrera Thilesco:
KÉ 15, TÉ 68, VÉ 123

A helyzet egyértelmű: az esélyek, amelyek alaphelyzetben inkább Carrera javára szóltak, így hangsúlyosan átbillennek az ellenkező irányba. Valamivel jobb volna a fölállás, ha Carrera szintén ismerné a Földharcot, *legalább 1. fokon. Ez esetben ugyanis fekvő ellenféllel szemben nem sújtanák a* harc fekve *helyzetmódosítók, s harcértékei megmaradnak az eredeti szinten. A dzsad ugyan így is előnyben lenne, hála annak a bizonyos 5. foknak, de már nem annyira nyomasztóan...*

Persze ez egyáltalán nem jelenti, hogy a Földharc valamiféle „adu ász"-képzettség lenne, ami mindent üt és nincs rá orvosság. Egyszerűen ki kell választani ellene a legcélravezetőbb taktikát. Hiszen a Földharcos leginkább akkor tud ártani ellenfelének, ha ledönti őt a lábáról. Ennek pedig viszonylag könnyen elejét lehet venni, ha a másik karakter alaposan fölvértezi magát Egyensúlyérzékkel, Eséssel, Akrobatikával és még egy-két megelőző jellegű képzettséggel...



Fegyvertörés

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Különleges harci technika, mely nem az ellenfél, hanem annak fegyvere ellen irányul. Sikeres alkalmazása esetén a fegyver használhatatlanná válik – nem feltétlenül törik el, általában csak megreped vagy végighasad, ám a célnak ez is tökéletesen megfelel. Megfelelő módon bemutatva kétségkívül roppant hatékony manőver, amellett megfélemlítő hatását sem szabad lebecsülni, hisz a fegyverétől hirtelen megfosztott támadónak alighanem inába száll a bátorsága.

A legfontosabb dolog, amit a képzettséggel kapcsolatban tisztázni kell, hogy mely fegyverekkel hajtható végre egyáltalán. Az ynevi fegyverek túlnyomó része ugyanis – korántsem meglepő módon – alkalmatlan arra, hogy más fegyvereket törtdeljenek két darabba vele. Ami a fennmaradó keveseket illeti, többnyire azokat sem kimondottan ilyen célzattal készítették, ezért egyesekkel a képzettség bizonyos fokon túl nem fejleszthető. Felettébb kevés olyan fegyver létezik, amely korlátlanul alkalmas volna a *Fegyvertörés*re.

1.) A következő fegyvereket szerkezetük egyes sajátosságai alkalmassá teszik ugyan Fegyvertörésre, ám ez tulajdonképpen véletlen, eredetileg nem ilyen céllal készülnek: *handzsár, tahdzsi, béltépő, sarlókés* és *tollas buzogány.* Velük a képzettség 2. fokig fejleszthető.

2.) A következő fegyverek készítésénél ugyan számoltak vele, hogy Fegyvertörésre is igénybe veszik majd őket, konstrukciójukat azonban nem rendelték teljes mértékben alá ennek az elgondolásnak: *fejvadászkard, pugoss, levéltőr, háromágú hárítótőr, dzsambia, csatacsákány* és *egykezes csatabárd.* Velük a képzettség 3. fokig fejleszthető.

3.) A következő fegyverek hagyományos forgatási technikájának a Fegyvertörés szerves részét képezi, alakjuk és kiképzésük ehhez igazodik: *fogastőr, alabárd, partizán, runka, glefe, szigony* (háromágú, nem bálnavadász!), és *ostromkasza.* Velük a képzettség korlátlanul fejleszthető.

4.) A felsoroltakon kívül Fegyvertörést *semmilyen más fegyverrel* nem lehet végrehajtani.

A manőver gyakorlati alkalmazásához persze nem elegendő egyszer-kétszer megsuhogtatni a fenti fegyverek valamelyikét: mesterfokú *Fegyverhasználat* szükséges hozzá. Mivel fogastőrrel bemutatva a *Fegyvertörés* egészen más technikát igényel, mint – teszem azt – ostromkaszával, a képzettséget minden fegyverre külön kell fölvenni. Ha a karakter egy másik fegyverrel is meg akarja tanulni, előbb az ahhoz tartozó *Fegyverhasználat* képzettségét is fel kell fejlesztenie 4. fokra, majd külön ehhez rendelve ismét felvennie a *Fegyvertörés*t. Az esetleges viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével együtt kell feltüntetni a karakterlapon *(Fegyvertörés: Háromágú Szigony 3. fok).*

Puszta kézzel szintén végrehajtható a *Fegyvertörés*, ám csak egészen rendhagyó esetekben. A karakternek

ehhez egy olyan *Harcművész Iskolát* kell fölvennie a képzettségei közé, amelynek ismertetésében külön szerepel, hogy oktatja ezt a speciális manővert. A *Harcművész Iskola* mesterfokú ismerete itt is követelmény. Aki puszta kézzel kísérletezik Fegyvertöréssel, annak a TÉ-jéhez ilyenkor – minden egyéb levonáson túl – további -25 módosító járul. Akár sikeres a próbálkozása, akár nem, mindenképpen automatikusan elszenvedi a megtámadott fegyver által okozott veszteséget.

Fegyvertörésnél persze nemcsak az számít, hogy milyen fegyverrel hajtják végre, hanem az is, hogy milyen fegyver ellen alkalmazzák. Némely fegyvereket viszonylag könnyű eltörni, másokat nehezebb, megint másokat egyenesen képtelenség. Erre nézve elég nehéz általános szabályokat megadni, hiszen a harcok folyamán számtalan, előre nem látható helyzet állhat elő, köztük bizony olyanok is, amelyek alaposan meghazudtolhatják az előzetes bölcselkedéseket. Nagyon sok múlik tehát az eseti elbíráláson, amely mindenkor a KM joga és felelőssége. Ehhez legfeljebb néhány átfogó irányelvvel szolgálhatunk segítségül.

1.) Ha a végrehajtó fegyver és a támadott fegyver mérete között nagyságrendi különbség áll fenn, a képzettség nem alkalmazható. Hogy a különbség melyik fél javára szól, az teljesen mellékes: fogastőrrel éppúgy nem lehet eltörni egy kétkezes pallost, mint ostromkaszával egy zsebkést. Ez a szabály adott szituációban az összes ezután következőt felülbírálhatja.

2.) Legkönnyebben az egy kézzel forgatott, pengés fegyvereket lehet eltörni. Erre már az 1. fokon képzett karakter is képes. Az ilyenkor alkalmazott technika az, hogy a pengét megakasztják a Fegyvertöréshez használt fegyver rovátkái, ágai vagy nyúlványai között, majd nagy erővel csavarintanak egyet rajta.

3.) A következő nehézségi kategóriát a két kézzel forgatott, pengés fegyverek alkotják. Ezek eltöréséhez már a képzettség 3. fokú ismerete szükséges. A problémát elsősorban az jelenti, hogy ezek a fegyverek sokkal súlyosabbak, nagyobb erővel forgatják őket. Pengéjüket igen nehéz megakasztani, mert fennáll a veszélye annak, hogy az ütés lendülete elsodorja az ilyesmivel próbálkozót. Emellett persze fizikailag is masszívabbak, nem engednek egykönnyen az ellentétes irányban nekik feszülő nyomásnak.

4.) Nagyjából az előző csoporttal azonos szintet képviselnek a két kézzel forgatott, nyeles fegyverek. Eltörésük leghamarabb a képzettség 3. fokán lehetséges. Bármilyen furcsának tűnik ugyanis, de a vastag, fából készült nyelet mindig nehezebb eltörni, mint a szükségszerűen vékony fémpengét.

5.) Az egy kézzel forgatott, nyeles fegyverekkel szemben csak a 4. fokon jártas karakter alkalmazhatja sikeresen a képzettséget. Minél rövidebb ugyanis a nyél, annál nehezebb eltörni; nem is beszélve arról, hogy egy kurta buzogány nyele sokkal kisebb támadófelületet nyújt, mint egy hosszú pikáé.

6.) Vannak fegyverek, amiket egyszerűen lehetetlen eltörni, vagy legalábbis a képzettség ötödfoka kevés hozzá. Ide tartozik elsősorban az összes varázsfegyver; az abbitból és mithrillből készült fegyverek; minden olyan nyeles fegyver, amelynek a nyele is fémből van; a *Fegyverek, Vértek* táblázatában az „Egyéb" kategóriába sorolt fegyverek; továbbá a *dzsenn szablya,* a *slan-kard* és a *mara-sequor*.

Amikor a karakter Fegyvertörést kísérel meg, a kör elején be kell jelentenie, hogy következő támadását nem az ellenfél, hanem a fegyvere ellen intézi.A KM-nek mindig mérlegelnie kell a helyzetet, a fenti irányelveket figyelembe véve, hogy adott körülmények között egyáltalán lehetséges-e a Fegyvertörés. Döntését csak abban az esetben szükséges közölnie a játékossal, ha úgy ítéli meg, hogy a karakter maga is átlátja vállalkozása értelmetlenségét. Minden gyakorlott harcos tisztában van vele, hogy háromágú hárítótőrrel nem lehet eltörni egy láncos buzogányt; arról viszont nem feltétlenül tud, hogy az ellenséges Fejvadász kardja varázserővel van felruházva, s ezáltal törhetetlen.

A Fegyvertörésre irányuló támadó dobáshoz levonások járnak, a képzettségi fok függvényében. Ha KM előzőleg úgy határozott, a kísérlet a dobás eredményétől függetlenül kudarcot vall, akkor persze ez szükségtelen. Máskülönben sikeres dobásnál az ellenfél fegyvere használhatatlanná válik, sikertelennél pedig a karakter az adott körben elpocsékolta egyik támadását. Veszteséget a támadás természetesen sohasem okoz.

A képzettség elismerten legnagyobb ynevi mesterei Uwelnek, a Bosszúállás Atyjának szolgái közül kerülnek ki; az isten paplovagjai és szent megtorlói a félreeső rendházakban szabályos kiképzésen esnek át. Rajtuk kívül jeleskednek a *Fegyvertörés*ben a shadoni Felföldön székelő, nem túlságosan jóhírű lovagrendek harcosai, továbbá néhány kisebb harcművésziskola növendékei a tiadlani hegyvidéken, akik külön e célra kifejlesztett, csak általuk forgatott kézifegyvereket használnak hozzá.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Erő 11
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok, Fegyverismeret 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Első fokon a Fegyvertörésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -25 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia. Ezen a fokon még kizárólag olyan pengés fegyvereket tud eltörni, amelyeket egy kézzel forgatnak.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Erő 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Alapfokon a Fegyvertörésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -15 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia. Ezen a fokon még kizárólag olyan pengés fegyvereket tud eltörni, amelyeket egy kézzel forgatnak.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Erő 13
Képzettség-követelmények:
Fegyverismeret 3. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Harmadfokon a Fegyvertörésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -10 levonás járul. Az adott körben csak egyszer próbálkozhat ezzel a manőverrel, esetlegesen fönnmaradó támadásait a szokványos módon kell felhasználnia. Ezen a fokon már minden pengés fegyvert el tud törni, a nyeles fegyverek közül pedig mindazokat, amelyeket két kézzel forgatnak.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Erő 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Mesterfokon a Fegyvertörésre irányuló támadódobásnál a karakter TÉ-jéhez -5 levonás járul. Ha az adott körben több támadása is van, akár mindegyiket felhasználhatja Fegyvertörésre, feltéve, ha ezt a szándékát minden támadódobás előtt bejelenti. Ezen a fokon már minden fegyvert el tud törni, amit fizikailag egyáltalán lehetséges.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Erő 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: Ötödfokon a karakter levonás nélkül végzi el a Fegyvertörésre irányuló támadódobást. Ha az adott körben több támadása is van, akár mindegyiket felhasználhatja Fegyvertörésre, feltéve, ha ezt a szándékát minden támadódobás előtt bejelenti. Ezen a fokon már minden fegyvert el tud törni, amit fizikailag egyáltalán lehetséges.

Rendkívül ritka eset, hogy valaki elsajátítsa ennek a képzettségnek a hatodfokát, hisz már ötödfokon is hajmeresztő dolgokat lehet művelni vele. Talán Sorquas Devastort említhetjük, az Uwel által kegyelt bajnokot, aki azt a krédót vallotta, hogy az ellenfelet nem elég megölni: meg is kell törni előbb, porig alázni, hogy sírva nyöszörögjön tehetetlenségében. Ennek megfelelően választotta meg a taktikáját: mindig arra törekedett, hogy a kegyelemdöfés előtt lefegyverezze és kékre-zöldre verje áldozatait. Persze megtehette volna, hogy egyszerűen kiüti a kezükből a kardot vagy a lándzsát, ezt azonban megvetően „a puhányok módszerének" nevezte. Úgy vélte, sokkal inkább megfélemlíti őket, sokkal jobban kimutatja nyers erejét és brutalitását, ha inkább eltördeli a fegyverüket, csak egy használhatatlan csonkot hagy a markukban. Amikor verekedett, bal kezében felesen fogazott pengéjű tőrt forgatott, jobbjában pedig keskeny pofájú harci baltát, amelynek felső szára kurta volt, az alsó azonban hosszúra nyúlt szakállban hajlott lefelé és befelé. Ezzel az együttessel gyakorlatilag minden fegyvert el tudott törni, a parasztbicskától a lángolt élű flambergig; a fabunkókat egyszerűen kettéhasította. Pályafutása során legalább száz törhetetlennek vélt dzsenn szablyát zúzott szilánkokra; a dzsenneket az emberiség legalattomosabb és legveszedelmesebb kártevőinek tartotta. Legnehezebb dolga azonban – saját bevallása szerint – egy magát Lovagnak valló khállal volt. Ebben a küzdelmes összecsapásban alig bírta betartani Uwel nevében fogadott krédóját. Miután sorra tönkretette a khál fegyvereit, kénytelen volt kezét-lábát törni és kiverni a fogait, csak utána üthette agyon. „Fegyver volt az is mind" – jelentette ki később mogorván.

Harci Láz

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Igen riasztó külsőségek közt jelentkező harci képzettség, amelyet a történelem folyamán szinte minden nép és kor felfedezett. Így vagy úgy, de valamennyien megtapasztalták, hogy azok a harcosok, akik kellőképpen feltüzelik magukat a küzdelemre, s a csata forgatagában a gyűlölet meg az indulatok vezérlik őket, olykor még olyan ellenféllel szemben is emberfeletti teljesítményt nyújtanak, akik elől józan állapotban ész nélkül menekülnének. A megfigyeléseket elhatározás követte: ami eddig egyedi jelenség volt, a véletlen szeszélyének köszönhetően, azt most megkísérelték irányítottan, tömegesen előidézni. Ekkor jelentek meg a háborúkban a csapatokat kísérő dobosok, akik csatában a harci szellemet voltak hivatva fokozni. A módszer aránylag eredményesnek bizonyult, de korántsem annyira, mint várták: a természetüknél fogva higgadtabb harcosok ellenálltak a csatamámor vonzásának, hisz tudták jól, hogy ha engednének, a saját túlélési esélyüket csökkentenék. Sok helyütt ajzószerekkel, titkos főzetekkel próbálkoztak, s jóllehet e szerek – leghíresebb közülük az al-bahra kahrem, a Haláltánc – többnyire durván rombolják a szervezetet, a gyakorlat még ma is él Ynev számos vidékén. A Harci Láz kiváltásának azonban létezik kevésbé kockázatos módja is, melyet egymástól függetlenül fejlesztettek ki vad törzsek hadisámánjai és városépítő magascivilizációk bölcsei, a földrész legkülönfélébb pontjain. Józserivel mindenki számára elsajátítható módszer ez, mely kissé talán egyes Pszi-diszciplínákra emlékeztet, bár korántsem ér fel velük, hiszen alkalmazójának nem szükséges behatóan ismernie saját elméjét.

Az eljárás lényege, hogy a karakter hosszan összpontosít valamely monoton ingerre – dobszóra, zenére, ismétlődő dallamra, annak függvényében, hogy mire kondicionálta magát. Ettől aztán egyre jobban eksztázisba jön, mint valami fanatikus: szabad folyást enged indulatainak, hogy ellenségeit lemészárolja. A Harci Láz azonban kétélű fegyver. Ha a harcos túlságosan belelovallja magát, teljesen elveszíti a fejét, és addig vagdalkozik, amíg csak mozogni bír, vagy amíg el nem fogynak körülötte az ellenfelek. A Harci Lázban égő karakter soha nem menekül és soha nem adja meg magát. Ezenkívül nem képes válogatni az ellenfelek között, mindig azt támadja meg gondolkodás nélkül, aki a legközelebb áll, le-

gyen az hadvezető bajnok vagy közönséges fegyverhordozó. (A társait azért így is felismeri... többnyire. A korg hősénekekben olykor szó esik a Baere Skark testvériség egyik-másik beavatottjáról, akik fékeveszett tombolásukban nem vették észre, hogy vége az ütközetnek. Ezeket általában békén hagyják, míg a végkimerülésig kidühöngik magukat; ám ha sürget az idő, az is előfordulhat, hogy felettébb sajnálkozva bár, de levágják őket.)

Harci Lázban őrjöngve a karakter nem törődik haditervvel, taktikával. Mindenképpen a kézitusa sűrűjét keresi, ha más nincs, hát puszta kézzel: a célzófegyvert eldobja, a Pszitől, a mágiától megfeledkezik, azt meg egyenesen botorság elvárni tőle, hogy alakzatban verekedjen. Magától értetődik, hogy ilyen állapotban *Védekező harcot* folytatni sem lehet.

A Harci Láz fölgerjesztésének előfeltétele a „hívó szólam", az ütemesen ismétlődő külső inger. A képzettség alkalmazójának egy teljes percen (6 körön) át kell erre összpontosítania (ezt harc közben is teheti!). Utána minden körben Asztrál-próbát tesz. Dobásához az első körben -1 levonás, a másodikban -2, a harmadikban -3 járul, és így tovább. Előbb-utóbb elvéti, és abban a pillanatban megszűnik számára a külvilág, csak az ellenfél legyilkolásávaval törődik. Ilyenkor nem varázsolhat, nem használhat Pszi-diszciplínákat (harci képzettségeket viszont igen), a menekülés gondolata meg sem fordul a fejében. Üvöltve, vicsorogva verekszik, amíg ki nem fogy az ellenfelekből. Harci Lázra gerjedni csak harc közben vagy a perceken belül kitörő harcra készülődve képes a karakter. Az összpontosításnak ez esetben nem előfeltétele a nyugodt környezet, sőt: a csatazaj csak fokozza kívánt hatást.

Az eksztázisban tomboló karakter lelkiállapota leginkább a vérszagtól megvadult ragadozóéhoz hasonlítható. Minden cselekedetét az ölés ösztöne vezérli, gondolatai gyakorlatilag nincsenek. Ilyenkor természetesen képtelen Dinamikus Pszi-pajzsára koncentrálni, az automatikusan szertefoszlik. Ennek ellenére egyáltalán nem könnyű mentálisan befolyásolni, mert elméje akkor sem fogadja be a tagolt gondolatokat, érveket, elhatározásokat, ha azok kívülről próbálnak meg befurakodni. Tudatalatti mágiaellenállása természetesen megmarad, Statikus Asztrál-pajzsának értéke pedig a kétszeresére nő. (Illetve legalább 10-re, ha megkétszerezve sem érné el ezt az értéket.) Asztrális ellenállása nem változik, ám ilyen irányból is nehezebb lesz manipulálni, hiszen az őrjöngő gyűlölet minden más érzelmet elnyom benne, és aki megkísérli asztrális úton befolyásolni, annak először is ezt kell megszüntetnie.

A képzettség hatása alatt álló karakterre sohasem érvényesek a *sérülési módosítók.* Ezen kívül a Harci Lázban tomboló karakter – mint mindjárt látni fogjuk – sokkal hamarabb és sokkal súlyosabb következményekkel fárad ki, mintha hagyományos módon harcolna.

A Harci Láz háromféleképpen érhet véget::

1.) Az ellenfelek elfogytával. Ha nem talál magának több ellenfelet, a karakter körönként Asztrál-próbákat kezd dobálni. Ha sikerül neki, leküzdi magában a Harci Lázat. Amíg azonban ez be nem következik, addig megszállottan kutat új ellenfelek után. Három harc nélkül töltött kör után már annyira ki lesz éhezve a kézitusára, hogy ellenségnek tekint minden útjába tévedő fegyverest.

2.) Végkimerüléssel. A karakter annyi percig (tehát hatszor annyi körig) képes Harci Lázban küzdeni, amennyi az Állóképesség értéke. Ezt követően ájultan csuklik össze, akár a csata kellős közepén is.

3.) Külső befolyásra. Bárki megpróbálhatja lecsillapítani a tomboló karaktert csitító szavakkal, nyugtató mozdulatokkal. A sikerre százalékban kifejezve minden körben tízszer annyi esélye van, ahányadik fokon jártas a *Lélektan* képzettségben. 90% fölötti eredménynél a karakter megharagszik rá és megtámadja. A Harci Lázt mágikus módszerekkel is meg lehet szüntetni, ez azonban – mint fentebb láthattuk – a gyakorlatban elég komoly nehézségekbe ütközik.

Miután a karakter kijózanodott a Harci Lázból – az teljesen közömbös, hogy mennyi ideig tombolt, egyetlen kör is elegendő –, olyan szörnyű kimerültség szakad rá, hogy alig bírja vonszolni magát. Amíg nem alszik jóízűen, megszakítás nélkül legalább 5 ynevi órát, harcértékeit a *harc kábultan* helyzetmódosítók sújtják (KÉ -15, TÉ -20, VÉ -25, CÉ -15). Ezalatt az idő alatt képtelen újra Harci Lázba lovallni magát.

1. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 12, Asztrál *legfeljebb* 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter a Harci Láz hatása alatt állva megkapja a *harc gyűlölettel* helyzetmódosítókat (KÉ +5, TÉ +10, VÉ -20). A VÉ-jét ezenfelül további levonások sújtják: nem számít bele a fegyvermódosító, az esetleges mesterfokú bónusz, valamint a pajzs VÉ-je sem.

2. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 13, Asztrál *legfeljebb* 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter a Harci Láz hatása alatt állva megkapja a *harc gyűlölettel* helyzetmódosítókat (KÉ +5, TÉ +10, VÉ -20), az általa okozott veszteséghez pedig *kockánként* +1 Sp járul. (Tehát azoknál a fegyvereknél, ahol a sebzést egy kockával dobjuk, +1 Sp; azoknál pedig, ahol kettővel, +2 Sp.) A VÉ-jét viszont további levonások is sújtják: nem számít bele a fegyvermódosító, az esetleges mesterfokú bónusz, valamint a pajzs VÉ-je sem.

3. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 14, Asztrál *legfeljebb* 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Amíg a 3. fokon képzett karakter a Harci

Láz hatása alatt áll, ugyanazon előnyök és hátrányok vonatkoznak rá, mint korábban, egy rendkívül fontos különbséggel: körönként intézhető támadásainak száma megkétszereződik.

4. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 16, Asztrál *legfeljebb* 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakterre ugyanaz vonatkozik a Harci Láz hatása alatt, mint előzőleg, 3. fokon. Ezenkívül a külvilág iránt tanúsított érzéketlensége olyan megdöbbentő szintet ér el, hogy józerivel nem érzékeli a fájdalmat, rá sem hederít a harcban kapott sebekre. Akkor sem veszti eszméletét, ha Fp-inek száma nullára csökken. Ilyenkor, ha lehet, még nekivadultabban küzd tovább. Természetesen minden további veszteség *közvetlenül* az Ép-iből vonandó le, és ha az utolsót is elveszti, holtan roskad össze.

Ettől a foktól kezdve a karakternek nincs szüksége a „hívó szólam"-ra, ha Harci Lázba akarja lovallni magát. A kívánt állapotot úgy is elérheti, hogy csak gondolatban idézi fel, esetleg halkan ismételgeti magának. Így azonban kétszer annyi időbe – két percbe, azaz 12 körbe – kerül neki a felkészülés.



5. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 17, Asztrál *legfeljebb* 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Aki ilyen fokon elsajátította ezt a képzettséget, annak a viselkedése még csatamámor híján is inkább ragadozó vadállatra emlékezteti a pártatlan kívülállót, semmint emberi lényre. Ha elfogja őt a Harci Láz, valóságos alvilági fenevaddá változik; mindenkit őrjöngve gázol le, aki az útjába áll. A *harc gyűlölettel* módosítósorból a bónuszokat kétszeresen kapja meg (KÉ +6, TÉ +20, VÉ -20). Őrjöngésének kizárólag a teljes végkimerülés vethet véget, bármilyen más módszerrel próbálják kijózanítani, automatikusan kudarcot vallanak. Egyébként ugyanazok a szabályok érvényesek rá, mint korábban.

Ám a legfélelmetesebbé akkor válik, ha Harci Lázban égve halálos sebet kap. Miután elvesztette utolsó Ép-jét is, nem terül el holtan a földön, éppen ellenkezőleg! Még 1K6/2 körön keresztül talpon marad, és olyan rettenetes tombolásban tör ki, hogy kő kövön nem marad körülötte. Ilyenkor *négyszeresen* kapja meg a *harc gyűlölettel* helyzetmódosítókat (KÉ +12, TÉ +40), körönkénti támadásainak száma *négyszeresére* nő, és az általa okozott veszteséghez *kockánként* +4 Sp járul! A VÉ-je ezzel egyidőben nullára csökken, tehát minden támadás automatikusan eltalálja; ennek azonban különösebb jelentősége nincsen, hiszen a karakter gyakorlatilag már halott, csupán a lelkében lobogó gyűlölet segít neki pár pillanattal elodázni az elodázhatatlant. Nem számít ritka esetnek, hogy egy ilyen magas fokon képzett harcost megölnek a csatatéren; az viszont úgyszólván példátlan, hogy az illető ne rántsa magával a halálba gyilkosát.

Amint az a fentiekből is kitetszik, ez a képzettség valóban kétélű fegyver, ám ez nem riaszt vissza egyes vakmerőket attól, hogy éljenek vele. Híres alkalmazói a Harci Láz*nak a kóbor dzsad hadzsik, akik istenük pergő nyelvvel ismételgetett nevét használják „hívó szólam" gyanánt; a barbár korgok bajnokai, közülük is leginkább az érinthetetlen őrültek szent testvérisége, a Baere Skark; a tengerparti sziklafalakba vágott sziklakolostoraikat védő Tharr-hitű szerzetesek; és egyes gladiátoristállók, mint például a félvad sagurthastharasthok, akiknek az ereiben mindenféle ocsmány szubhumán fajzatok vére keveredik, s bemutatóikat még Abaszisziban is viszolygással fogadják az arénamesterek. Noha nagyságrendekkel kifinomultabb és misztikusabb stílust képvisel, a képzettség kapcsán mindenképpen említenünk kell az elfeknek azt a pusztakezes harci hagyományát, amit egymás között Thíras Laithielnek, a Könnyek Ösvényének neveznek. Ennek beavatottjai küzdelem esetén sajátos transzállapotba kerülnek, amelyben józerivel érzéktelenek a sérülésekre és roppant nehéz mágikus módszerekkel befolyásolni őket. Igaz, az ő stílusuk még csak nem is emlékeztet eszeveszett tombolásra, inkább valami álmatag, lassú-vontatott táncnak tűnik. A Thíras Laithiel harcosai azt állítják, ilyenkor eltávozott őseik szellemei lényegítik át őket.*

Kézváltás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Rendkívül látványos, nagy ügyességet és gyors reflexeket igénylő harcmodor, amely sajátos átmenetet alkot a két- és egykezes technikák között. A gyakorlott Kézváltó ugyan egy fegyverrel harcol, azt viszont harc közben káprázatos fürgeséggel hajigálja egyik kezéből a másikba. A szakadatlan, villámsebes, kiszámíthatatlan ütemben váltakozó kézcserék alaposan elbizonytalanítják az ellenfelet, aki sohasem tudhatja biztosan, hogy melyik oldalról várhatja a következő támadást. Mondanunk sem kell, hogy a Kézváltó káprázatos kéztechnikáját gyors és akrobatikus lábmunkával egészíti ki, szünet nélkül körbetáncolva áldozatát. Mindig igyekszik minél szélesebb külső köríven mozogni; így az ellenfél, ha tekintetével nyomon akarja követni, arra kényszerül, hogy egy helyben toporogva forgolódjon a saját tengelye körül. Mikor már kellőképpen elszédült ettől, a Kézváltó hirtelen irányt változtat. Meglehetősen valószínűtlen, hogy a kifárasztott ellenfél idejében tudna reagálni; ha viszont nem teszi, valósággal felkínálja védtelen oldalát egy fürge, energikus döfésre. A tapasztaltabb Kézváltók időnként egy-egy cigánykerékkel vagy szaltóval is fűszerezik harcmodorukat, végképp összezavarva ezzel a boldogtalan áldozatot.

A képzettségnek természetesen létfontosságú követelménye a mozgékonyság. Ebből következőleg semmiféle fémvértezetben nem lehet gyakorolni, még azokban sem, amelyek máskülönben könnyűvértnek minősülnének. Ugyancsak tiltott az égetéssel merevített, rugalmatlan bőrpáncél. Ami az eszközöket illeti, a képzettség természetesen kizárja mind a kétkezes fegyverek, mind a pajzs használatát. Az általa diktált harcmodornak leginkább a rövid pengéjű szúró-, illetve szúró-vágó fegyverek (tőrök, kések) felelnek meg, gyakorlatilag minden olyan egykezes fegyverrel gyakorolható, amely alaphelyzetben nem okoz több veszteséget 1K6 Sp-nél.

A Kézváltó technikák fegyverről fegyverre eltérőek, ezért a képzettséget valamennyi fegyverre külön kell fölvenni; a mesterfokú *Fegyverhasználat* minden esetben kötelező. Ha a karakter egy másik fegyverrel is meg akarja tanulni, előbb az ahhoz tartozó *Fegyverhasználat* képzettségét is fel kell fejlesztenie 4. fokra, majd külön ehhez rendelve ismét felvennie a *Kézváltás*t. Az esetleges viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével együtt kell feltüntetni a karakterlapon *(Kézváltás: Pugoss 4. fok).*

Legnagyobb tökélyre Yneven ezt a képzettséget vitathatatlanul a gordozai tőrtáncosok fejlesztették. Még a Délvidéken is kevés hozzájuk fogható Kézváltó akad, pedig a taktika egyébként az elegánsabb gorviki siedonoknak is kedvence, akárcsak a Domvik-egyház némely fedésben dolgozó boszorkányvadászának, akik – kémtevékenységet űzvén – a hatékony harcmodort nem nélkülözhetik, a feltűnő fegyverekről viszont kénytelenek lemondani. Észak ehhez képest jószerivel barbár pusztaság, a Kézváltást *legfeljebb néhány vadászklán és alvilági testvériség gyakorolja, nem túl magas fokon – ráadásul javarészt ezek is délről kiszakadt menekültek...*

Érdemes megjegyezni, hogy – bár távolról sem előírt követelmény – a legtöbb Kézváltó ismeri a Kétkezes Harc *és a* Fegyverdobás *képzettségeket, méghozzá mindkettőt ugyanazzal a fegyverrel. Különösen a tőrtáncosok között nem ritkaság az olyan, aki mindkét kezében egy-egy tőrrel kezdi a küzdelmet. Előbb egy darabig Kétkezes Harcot folytat, aztán a megfelelőnek vélt pillanatban gyorsan eldobja az egyik tőrét, a másikkal pedig Kézváltó harcmodorra vált. Természetesen amíg Kétkezes Harcot vív, addig nem kapja meg a* Kézváltásból adódó előnyöket, *és viszont: a két technika kölcsönösen kizárja egymást.*

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Gyorsaság 13
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok (csak egykezes könnyűfegyver)
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Már a felületes képzésben részesült Kézváltó is elég biztosan kezeli fegyverét ahhoz, hogy elbizonytalanítsa vele ellenfelét, s az esetek zömében magához ragadja a küzdelemben a kezdeményezést. A karakter minden körben kétszer dobhat kezdeményezésre, és ő választhatja meg, hogy a két eredmény közül melyik érvényesüljön. Hacsak valami különleges oka nincs az ellenkezőjére, nyilván a jobbik mellett fog dönteni.

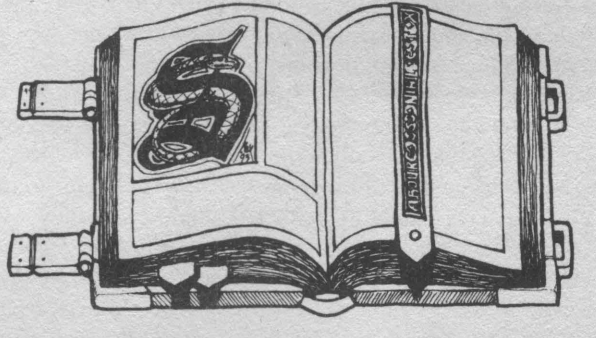
2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 25%
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Alapfokon gyakorolják be a Kézváltók a fentebb már részletezett harcmodort: a széles ívű körtáncot, amit váratlan irányváltás, majd gyors támadás követ. Ha a karakter elnyeri a kezdeményezést, abban a körben az *egyik* támadása (amit mindig a támadódobás elvégzése előtt kell kijelölnie) *meglepetésszerű támadásnak* minősül, az ezzel járó bónuszokkal (TÉ +30).



3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Gyorsaság 16
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 50%
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A hivatásos Kézváltók már nem csupán alkalmilag, egy-egy fürge döfés erejéig tudják kihasználni az ellenfél védelmének gyönge pontjait, hanem folyamatosan az egész harc során. Az ilyen karakterrel szemben a pajzsok VÉ-értéke csak akkor érvényesül, ha az ellenfél *Pajzskezelés* képzettsége magasabb fokon áll az ő *Kézváltás* képzettségénél.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Gyorsaság 17
Képzettség-követelmények:
Akrobatika 2. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett Kézváltók akrobatikus elemekkel bővítik tovább eddigelé is látványos mozgástechnikájukat, és megtévesztő általmadások sorozatával zavarják össze ellenfelük védelmét. Az áldozat sohasem tudhatja, hogy melyik villámgyors döfés puszta csel csupán, és melyiket szánják halálosan komolynak. A karakter minden támadására kétszer dobhat (beleértve a *meglepetésszerű támadásnak* minősülőt is, amiből továbbra is legfeljebb egy lehet körönként), és maga választhatja meg, hogy a két eredmény közül melyik lépjen érvénybe. Hacsak valami különleges oka nincs az ellenkezőjére, nyilván a jobbik mellett fog dönteni.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 18, Gyorsaság 18
Képzettség-követelmények:
Anatómia 2. fok
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Az ilyen hírneves mesternek már minden mozdulata életveszélyes. Az a támadása, amely – a kezdeményezés elnyerése esetén – már alapfoktól meglepetésszerű támadásnak számított, most átminősül speciális Orvtámadássá. Mint ilyen, különleges módosítókat élvez: a TÉ-hez +30 bónusz jár, az okozott veszteség pedig 2K6 Sp-vel nő. A Kézváltó a támadódobásra kétszer dobhat (az előző fokon kapott kedvezmény értelmében), a veszteségdobásra azonban nem. Fontos hangsúlyozni, hogy e speciális manőver végrehajtásának nem előfeltétele az *Orvtámadás* képzettség tényleges ismerete!



Titkos harci képzettségek

A *titkos harci képzettségek* elnevezése önmagáért beszél. Olyan ismeretekről van itt szó, amelyeket soha, sehol nem oktatnak nyilvánosan. Félig elfeledett hagyományokban gyökerező harcosrendek, nagymúltú fegyverforgató szövetségek, ősrégi beavatási láncolatok hagyományozzák tovább őket nemzedékről nemzedékre. Ezek a szervezetek mind a szigorú hallgatási fogadalomra, a szent tradíciók csorbítatlan megőrzésére építenek; a féltve ápolt titok felelőtlen kiszivárogtatása akármely tagnak az életébe kerülhet. E drákói törvények nem nélkülöznek minden ésszerűséget. A zártkörű testületek általában hírnévben, hatalomban, vagyonban vagy valami más területen kiemelkednek a fegyverforgatók nagy tömegéből; a kiemelkedést pedig szinte mindig az általuk strázsált titok magyarázza. Ha elvesztenék legnagyobb kincsüket, ha az ősi hagyomány közkeletűvé válna az egész földrészen, bizony semmi sem óvná meg őket a szürke középszerűségbe való visszasüllyedéstől.

Az egyszerű halandótól már az is tiszteletreméltó teljesítmény, ha egyáltalán hallott valamit rebesgetni e képzettségek egyikéről-másikáról. Az átlagos halandó valószínűleg többet ismer hallomásból, s talán akad olyan, amit gyakorlatból is. Ez persze azt jelenti, hogy ő maga is egy ősi hagyományőrző szövetség alacsonyabb rangú beavatottja, akit méltónak találtak rá, hogy befogadják a titok letéteményesei közé. Az ég óvja attól, hogy visszaéljen elöljárói bizalmával, és hencegni kezdjen az ismereteivel, vagy megkísérelje engedély nélkül továbbadni őket, netán a gyors anyagi gyarapodás reményében...

Akik ezredéveken keresztül meg tudtak őrizni egy titkot, azoknak aligha a jóindulatú megbocsátás, az árulás határát súroló ostobaság elnézése volt a legfőbb módszere.

Mestervágás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Igen látványos harci képzettség, amely nem annyira az ellenfél legyőzését, mint inkább színpadias megalázását szolgálja. Ezerféle változata létezik Yneven, hisz szinte minden iskolaalapító bajnok megalkotta a maga Mestervágását, amelyet aztán tovább adott legtehetségesebb tanítványainak. A legtöbb Mestervágást karddal, késsel, rapírral hajtják végre, ám vannak más fegyverekre szabott verziók is, a lasszótól a csatacsillagig. (Ezeket talán helyénvalóbb volna „mesterfogásnak" hívni, de a kifejezés már annyira gyökeret vert az ynevi köznyelvben, hogy finomítás nélkül vonatkoztatják az összes fegyverre.)

A képzettség gyakorlati alkalmazásához először is az szükséges, hogy a karakter a kör elején fennhangon kinyilvánítsa a KM-nek: Mestervágást kíván bemutatni. Ezután, amikor rákerül a cselekvés sora, kiemelkedően sikeres támadó dobást kell intéznie áldozata ellen – amit azonban sohasem követ sebzésdobás. (A legtöbb Mestervágás egyáltalán nem tesz kárt az ellenfélben, legfeljebb

a bőrét karcolja föl; a legdurvábbak és legfájdalmasabbak 1 Fp veszteséget okoznak.) Az ilyen támadás nem sebet ejt, hanem valami olyan következménnyel jár, amely az áldozat számára roppant kínos és megbélyegző, a karakternek viszont nagyszerű alkalmat nyújt fegyverforgató képességeinek fitogtatására. Az alábbiakban néhány konkrét példával szemléltetjük az elgondolást.

Példa:

Roppant népszerű gyakorlat az áldozat bőrébe metszeni egy monogramot, ábrát vagy szimbólumot, méghozzá vagy igen nehezen leplezhető helyre, vagy éppen ellenkezőleg, valamely intim testtájra. A legendás Aleggheri mesternek, a Shadoni Párbajkódex szerzőjének ilyen esetekben használt személyes bélyege például kilenc függőleges, párhuzamos vonalból állott, melyek hajszálnyira azonos távolságra sorakoztak egymástól. Ez a jel minden krónikás beszámolónál ékesebben tanúsította, milyen félelmetes, higgadt precizitással uralkodott Aleggheri a kezében táncoló rapíron. A mai napig számos példánya fennmaradt, mivel holta után a mester tisztelői felkutatták még fellelhető ellenlábasait, és az érintett felületen lenyúzták róluk a bőrt, hogy gondosan bebalzsamozva őrizzék meg az örökkévalóság számára minden idők egyik legnagyobb Bajvívójának keze nyomát.

Jól bejáratott csukló szükséges hozzá, hogy egyetlen félköríves kardcsapással lekanyarítsuk áldozatunk mindkét fülét. Ez egyébként gorviki eredetű mestervágás: azokat az üresen hencegő ifjoncokat szokás így megróni, akik túlságosan sokat képzelnek önmagukról. Mostanában főként ramierával végzik el, de az eredeti változathoz állítólag nyulak nyúzására való vadászkést használtak.

Fülekről lévén szó, ezek a testrészek rögzítési célokra is kiválóan alkalmasak, kivált ha egy villámgyorsan elhajított lándzsával különféle függőleges felületekhez – például ajtólapokhoz – szegezzük őket. Ezzel a módszerrel intette mérsékletre a kíváncsiskodó szobalányokat gazdájának hálóterme előtt Asszonyfaló Habramas gróf testőrparancsnoka.

Pajzán shadlekiek kedves szórakozása, hogy célba vesznek áldozatuk öltözékén néhány gombot, kapcsot és tartószíjat, amitől aztán egyes fontos ruhadarabok íziben a földre hullanak. Ez különösen nyilvános helyeken vezethet igen kínos szituációkhoz, bár veszteséget természetesen csak morális értelemben okoz.

A dús, gondosan ápolt szakáll főleg az idősebb férfiaknak kölcsönöz méltóságteljes fellépést; könnyen elképzelhető tehát, micsoda hatást lehet kiváltani, ha egy szélvészsebes kardvágással leborotváljuk. Az erv hercegségekben incselkednek így vakmerő és életunt ficsúrok a felszínen utazgató törpe kereskedőkkel.

A hajlékony pengéjű rapír kiváltképp alkalmatos rá, hogy művi himlőhelyekkel hintsük tele valamely riválisunk arcát; az eredmény kétszeresen tetszetős, ha ezzel egyszersmind ügyesen kihangsúlyozzuk a már eleve ott található szeplőket. Gyakran megesik ilyesmi a forró Délvidéken, ha a kardforgató szépasszonyok hajba kapnak egy-egy nyalka gavallér okán.

Az alkalmazott anatómia alapos ismeretét követeli meg az a Mestervágás, amikor az ember bottal vagy lándzsavéggel gyomortájékon bök valakit, melynek hatására az illető akarva-akaratlan bizonyos emésztési zavarokra utaló hangokat ad ki magából.

Az előző Mestervágás durvábbik változata szintén az altestet veszi célba, ugyanazokkal az eszközökkel, a mozdulat azonban ezúttal egy határozott suhintás, alulról felfelé haladó félkörívben. A dolgok természetéből fakadóan kizárólag férfiakon hajtható végre; az eredmény rövid, intenzív fájdalom, továbbá egyes testi funkciók elvesztése.

Dar dul Kutthas, a neves aszisz buzogányforgató messze földön hírhedt volt mogorva kedélyéről. Jelentékenyebb haragosainak Y alakban ütötte ki három metszőfogát, hogy kénytelenek legyenek életük végéig mosolytalanul szemlélni a világot.

Hogy puszta kézzel is lehet Mestervágást véghezvinni, arra ékes példával szolgált Caedonban a jó emlékezetű Leh Tugoda harmadik neje, egy tűzről pattant, ifjú színésznő. Eleinte csókkal búcsúzott beszerzőutakra induló férjurától, később azonban, mikor fülébe jutottak a pletykák sorozatos hűtlenkedéseiről, ezt egy játékos legyintéssel helyettesítette az ádámcsutkájára – mint mondotta, „emlékeztetőül". Tugoda mester nyilván azután sem feledkezett meg derék feleségéről, hogy a harmadnap este végre abba bírta hagyni a gyötrelmes csuklást.

Az utóbbi Zászlóháborúkban nemes versengéssé fejlődött a korg harcosok között a „buksizás" szokása: tudniillik hogy ki tud úgy fejbevágni csatabárddal egy törpét, hogy csak a sisakja törjön össze, a koponyája egyben maradjon. A vetélkedők számos balesettel jártak.

Végül pedig említsük meg ral Burad, a híres zsoldoskapitány esetét, akit Erigowban azzal ugratott a herceg udvari dalnoka, hogy botfülű és nem ért a költészethez. Mindenki legnagyobb megdöbbenésére ral Burad tüstént dalpárbajra hívta ki a bárdot: „Lássuk" – jelentette ki –, „hogy melyikünk hangszere muzsikál jobban!" Az emlékezetesnek ígérkező eseményre a fél udvar összecsődült, és eléggé csodálkoztak, amikor az öreg zsoldos bemutatta választott hangszerét: egy kétkezes pallost. A pallos suhogása zeneileg ugyan kissé egyhangúnak hatott, mégis ez bizonyult a jobbnak; mire ugyanis abbamaradt, a sóbálvánnyá dermedt bárd lantján egyetlenegy húr árválkodott mindösszesen.

Mint láthatjuk, a *Mestervágás* ideája elsősorban a Bajvívók csapongó lelkivilágát igézi meg – és valóban, mind a mai napig közülük kerülnek ki legnagyobb számban a képzettség művelői. Ez azonban egyáltalán nem jelenti azt, hogy kizárólag a Bajvívók fejleszthetnének ki Mestervágásokat! A képzettség gyakorlásából egyetlen kaszt sincs kirekesztve: a Bajvívók után leggyakrabban a Kardművészek meg a Harcművészek élnek vele, utánuk a Paplovagok, majd a Gladiátorok következnek. Ám gyér számban ugyan, de ismer a történelem Tolvajok és Boszorkánymesterek által kimunkált Mestervágásokat is – jóllehet kétségtelen, hogy a képzettség sajátos varázsa egyes kasztokat sokkal jobban vonz másoknál.

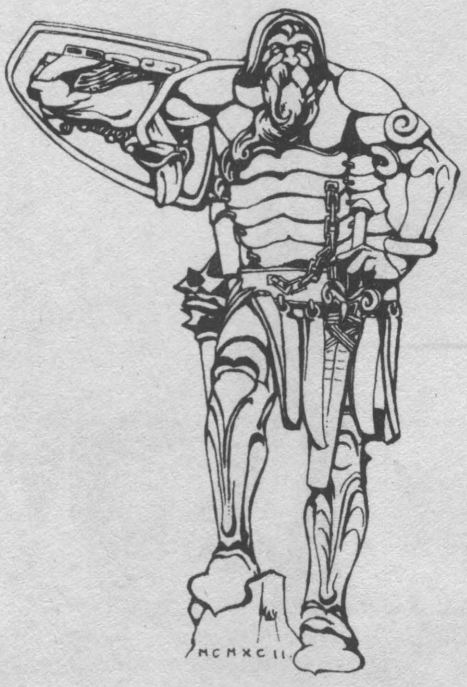
Minden egyes Mestervágás külön képzettségnek minősül. Ha a karakter kétféle különleges mutatványt szeretne megtanulni – akár ugyanazzal a fegyverrel is –, kétszer kell megvásárolnia a képzettséget; amennyiben később egy harmadikkal akarja bővíteni a repertoárját,

harmadjára is ki kell fizetnie a teljes Kp-költséget.

A karakter kétféleképpen juthat egy Mestervágás birtokába: vagy saját maga fejleszti ki (ehhez 5. fokon kell értenie a kapcsolódó fegyver használatához), vagy a mesterétől tanulja (ehhez elég a 4. fok is). Induló karaktereknél nyilván az utóbbi lehetőség lesz a gyakoribb; javasoljuk azonban, hogy a játékos és a KM ebben az esetben is közösen dolgozza ki a Mestervágás részleteit és alkalmazási módját. Ismételten hangsúlyozzuk, hogy a Mestervágás *nem* az ellenfél elpusztítására való, és *sohasem okozhat 1 Fp-nél nagyobb veszteséget.* (Mérget ugyan egyes Mestervágás-verziókkal elméletileg lehetne az ellenfél szervezetébe juttatni, ez azonban kimondottan otromba stílustalanság, és ellentmond a képzettség egész szellemének.)

Különösen alacsony fokon képzett karaktereknél fordulhat elő, hogy szándékuk harsány kinyilvánítását követően a támadódobás sikerül ugyan, de nem olyan mértékben, ahogyan azt a képzettség megkövetelné. Ilyenkor a Mestervágás kudarcot vall, a támadás azonban normál veszteséget okoz, a szokásos szabályok szerint. (Könnyű belátni, hogy ez alkalomadtán micsoda kínos bonyodalmakhoz vezethet.)

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Gyorsaság 14
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok (saját fejlesztésnél 5. fok), Vívócsel 2. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az első fokon képzett karakter csak természetes (módosítók nélkül számított) 00-ás dobással tudja sikeresen végrehajtani a Mestervágást.



2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter akkor tudja sikeresen végrehajtani a Mestervágást, ha támadódobásával egyébként Túlütötte volna az áldozatot, ezt követően pedig sikeres Ügyesség-, illletve Gyorsaságpróbát tesz.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Gyorsaság 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: A harmadfokon képzett karakter akkor tudja sikeresen végrehajtani a Mestervágást, ha támadódobásával egyébként Túlütötte volna az áldozatot.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Gyorsaság 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter akkor tudja sikeresen végrehajtani a Mestervágást, ha a sikeres támadódobást követően sikeres Ügyesség-, illetve Gyorsaság-próbát is tesz.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 18, Gyorsaság 18
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: Az ötödfokon képzett karakter bármely sikeres támadódobással automatikusan végre tudja hajtani a Mestervágást.

Kínokozás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul Nehéz)

Nem minden harcosnak elsődleges célja az ellenfél gyors elpusztítása. Akadnak közöttük olyanok – erkölcsi felfogásuk erősen vitatható, ámde minket pillanatnyilag nem ez foglalkoztat –, akik arra törekednek, hogy előtte minél jobban megtörjék, megalázzák, minél több fájdalmat okozzanak neki. Ezek a harcosok saját iskolákat, hagyományokat alapítottak, eltanulták bizonyos elaggott fajoktól a kifinomult tortúra magasabb művészetét, s az évszázadok során külön technikát fejlesztettek ki rá, hogyan használják fegyverüket kínzószerszám gyanánt. Kezdetben csak rendházaik sötét katakombáiban, a véresre ordított torkok bűvkörében gyakorolták hátborzongató tudományukat; később már szerét ejtették a harcme-

zőn is, s ahol mások a halált, ott ők a soká nyúló szenvedést osztogatták. Fegyverük nyomán sohasem nyíltak mély sebek: többnyire az ízületeket, a nemi szerveket, a végtagok belső felületét vették célba velük, s igyekeztek hosszú, sekély bemetszéseket hasítani az eleven húsba. Ezek a sérülések szörnyen fájdalmasak, ám aránylag kevés vérveszteséggel járnak, nem jelentenek életveszélyt. Csaták között, komor kastályaikba húzódva a harcosok elfeledett anatómusok ódon munkáit bújták: feltérképezték az emberi test idegpályáit, s míg a hideg évszak fagybéklyóba verte körülöttük a vidéket, ők azon vitatkoztak, hogyan lehet valakit a leggyötrelmesebb módon nyomorékká csonkolni, ám egyúttal megőrizni élete lángját a fájdalom misztériumának.

Számottevő töprenkedés nélkül is belátható, hogy ezek az elfajzott lelkek különféle inhumán kultúrák vonzáskörébe kerültek, tőlük kölcsönözték a hátborzongató gondolati sémákat, az idegen erkölcsöket. Minél mélyebbre merültek förtelmes tudományukban, annál rohamosabb iramban vetkőztek ki emberi mivoltukból. Manapság főleg a kráni határvidéken és Gorvikban találkozhatunk velük. A *Kínokozás* legjelesebb mestereit valószínűleg Kránban kellene keresnünk, de a Kosfejes Úr birodalmából kevés hír szivárog ki a külvilágba, s azok hitele is kétségbe vonható. Nem mintha az nem lenne eléggé hátborzongató, ami a környező csatlósállamokban tárul a szemünk elé. A tébolyult Dea Macula lovagrendet és a nagyon is józan Vezeklő Akadémiát látva a historikus hátán a hideg futkároz, ha belegondol, hogy mifélék lehetnek a Sötét Határ túloldalán azok a mesterek, akiktől Gorvik országának e nagyjai a tudományukat tanulták.

Fontos megjegyezni, hogy a *Kínokozás alkatilag kölcsönösen összeegyeztethetetlen* a *Pusztítás*sal. Ez azt jelenti, hogy az egyik ismerete kizárja a másikat: aki már járatos a *Kínokozás*ban – bármilyen alacsony fokon –, az nem veheti föl a *Pusztítás*t és viszont. Nem csupán arról van szó, hogy ez a két képzettség *tiltottnak* minősülne, hanem *gyökeresen* eltérő felfogást és lelki beállítottságot igényel a karaktertől, ezért az még felületesen sem képes elsajátítani, bármennyit kínlódik vele.

Nem minden fegyver alkalmas a Kínokozásra, vagyis arra, hogy életveszélyes sérülések helyett csupán fájdalmat okozzanak vele. Az ütőfegyverekkel például jószerivel lehetetlen úgy sújtani, hogy ne roncsoljanak; ugyanez a gond a kétkezes fegyverekkel, túl nagy a tömegük és a tehetetlenségi nyomatékuk. A képzettség tehát csak *egykezes szúró-, illetve szúró-vágófegyverekkel* gyakorolható – ám ezekkel is kizárólag abban az esetben, ha a karakter tökéletesen uralja őket, azaz a hozzájuk tartozó *Fegyverhasználat* képzettségben legalább mesterfokon jártas.

Persze a *Kínokozás* technikája ezen a kategórián belül is fegyverről fegyverre más. Hegyestőrrel például rövid, határozott szúrások az idegpályák gócpontjaiba, elsősorban az ízületeknél; szablyával viszont hosszú, felszíni vágások, a főbb ütőerektől távol eső testtájakon. Ezért a képzettséget minden fegyverre külön kell fölvenni. Ha a karakter egy másik fegyverrel is meg akarja tanulni, előbb az ahhoz tartozó *Fegyverhasználat* képzettségét is fel kell fejlesztenie 4. fokra, majd külön ehhez rendelve ismét felvennie a *Kínokozás*t. Az esetleges viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével együtt kell feltüntetni a karakterlapon *(Kínokozás: Hosszú Kard 1. fok).*

A képzettséget elméletileg puszta kézzel is lehet gyakorolni; kétséges azonban, hogy előfordult-e már ilyen eset a földrész évtízezredes történetében. Ehhez ugyanis a hagyományos pusztakezes harcmodorok – a Birkózás, az Öklözés, a Kocsmai Verekedés – túlságosan primitívek és csiszolatlanok. Az egyetlen lehetőség tehát az volna, ha a Kínokozást *valamelyik* Harcművész Iskola *Mesterfokával párosítanánk. Ennek elvben semmi akadálya; a gyakorlatban viszont... Nos, ha akadna is Yneven olyan Harcművész mester, aki a lelki tökéletesedés általa képviselt szintjén hajlandó lenne felvállalni egy iszonyatos, inhumán gyökerekből táplálkozó képzettséget, azt bizonyosra vehetnénk, hogy osztályos társai nem hagynák annyiban a dolgot. Ellene fordulnának, a nyomába szegődnének akár a világ végéig is, és nem nyugodhatnának addig, míg el nem pusztították.*

Persze mindebből az is következik, hogy egy ilyen feketére korhadt szívű mesternek az egyetlen menedéke a bujkálás, a teljes elszigeteltség lenne, a külső kapcsolatok teljes felszámolása. És melyik Harcművész ne hallott volna már félig-ködös legendákat a rejtőző iskolákról; a zord rengetegekben vagy kopár havasokban meghúzódó beavatottakról; a magános remeteségbe vonuló nagymesterekről, akik annyira elszakadtak már a világ nyüzsgésétől, hogy szót váltani sem hajlandók az erdei lakukhoz zarándokló növendékekkel?...



Speciális jellegéből következően a *Kínokozás* harcmodora kizárólag humanoid lényekkel (két láb, két kar, függőleges testtartás) szemben alkalmazható.

A képzett Kínokozó szinte soha nem sebez Ép-t az ellenfelén, még Túlütéskor sem; ilyesmi csak akkor fordulhat elő vele, ha egy csapással nullára csökkenti az illető Fp-it, és a fennmaradó veszteség közvetlenül az Ép-értékből vonódik le. Egyébiránt az ebben a stílusban küzdő karakter csakis Fp-veszteséget okoz másoknak – abból viszont a szokásosnál lényegesen többet. Ahol tapasztalt Kínokozók harcolnak a csatamezőn, ott az ellenfelek egy-két pengeváltás után üvöltve csuklanak össze. Nem a vérveszteségtől vesztik eszméletüket – egyetlen súlyosabb seb sem esett rajtuk –, hanem az elviselhetetlen, emésztő, gyötrelmes fájdalomtól. A Kínokozóknak ez tökéletesen megfelel: az ő céljuk nem az öldöklés, hanem a *foglyok ejtése.* Ha győznek – márpedig ez ritkán történik másként –, gondosan összeszedik az ájultan heverő áldozatokat, és magukkal hurcolják őket a rendházaikba. Nem váltságdíjra áhítoznak: *kísérleti alanyokra* van szükségük, akiken addig tanulmányozhatják a fájdalom mélyebb, transzcendens természetét, ameddig csak szakavatott kirurgusaik a boldogtalanok életét nyújtani bírják...

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok (csak egykezes szúró- vagy szúró-vágó-fegyver), Anatómia 3. fok, Vallatás 3. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az első fokon képzett karakter mindig csak Fp-t sebez az ellenfelein, a fegyvere által okozott veszteséghez azonban (minden egyéb bónuszon túl) +1K6/3 Fp járul. Túlütés esetén a kidobott Ép-veszteség *kétszeresét* sebzi, Fp-ben számítva.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter mindig csak Fp-t sebez az ellenfelein, a fegyvere által okozott veszteséghez azonban (minden egyéb bónuszon túl) +1K6/2 Fp járul. Túlütés esetén a kidobott Ép-veszteség *kétszeresét* sebzi, Fp-ben számítva.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Anatómia 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A harmadik fokon képzett karakter mindig csak Fp-t sebez az ellenfelein, a fegyvere által okozott veszteséghez azonban (minden egyéb bónuszon túl) +1K6 Fp járul. Túlütés esetén a kidobott Ép-veszteség *háromszorosát* sebzi, Fp-ben számítva.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter mindig csak Fp-t sebez az ellenfelein, a fegyvere által okozott veszteséghez azonban (minden egyéb bónuszon túl) +1K10 Fp járul. Túlütés esetén a kidobott Ép-veszteség *háromszorosát* sebzi, Fp-ben számítva.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Élettan 2. Fok
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Az ötödfokon képzett karakter mindig csak Fp-t sebez az ellenfelein, a fegyvere által okozott veszteséghez azonban (minden egyéb bónuszon túl) +2K6 Fp járul. Túlütés esetén a kidobott Ép-veszteség *négyszeresét* sebzi, Fp-ben számítva.

Ritka képzettség ez, híre pedig a rosszabbnál is rosszabb; nagyon kevesen veszik a fáradságot, hogy magas szinten elsajátítsák. Egyik jeles mesterét, a kráni határvidékről messzire szakadt Cairus Bincaidát – kétségkívül nem ez volt az igazi neve – nemrégiben a Quiron-tenger déli partvidékén érte utol a sokak szerint megérdemelt halál. A másikat, a rettegett hírű felföldi Fekete Rendek vezetőjét, mintha csak a föld nyelte volna el: nyomtalanul eltűnt. Ha maradtak egyáltalán az emberlakta tájakon tapasztalt és főrangú Kínokozók, akkor minden bizonnyal Gorvikban kell keresni őket. A Dea Macula lovagrendnek van egy országszerte ünnepelt művésze, bizonyos Grandezzini di Fulminiore; néhány aprólékos műgonddal megkomponált alkotásáért elképesztő összegeket fizetett messze északon Liliath, az Ötödik Fekete Hadúr, közismertebb nevén a Kristálykirálynő. Grandezzini lovagról beszélik, hogy sokat próbált kalandozók ájultak el a fájdalomtól, amikor tőre hideg pengéjét lapjával rásimította csupasz karjukra-mellükre, és apró karcolást ejtett vele a bőrükön.

Pusztítás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

„A gonosznak a tükörképe is gonosz" – tartja az ősi pyar mondás, s igazát aligha lehetne meggyőzőbben alátámasztani, mint éppen ezzek a képzettséggel. A *Pusztítás* ugyanis szöges ellentéte a fájdalom eszelős megszállottjai tudományának, a föntebb tárgyalt *Kínokozás*nak. Ennek ellenére cseppet sem rokonszenvesebb nála – sőt, a pacifista hajlandóságú bölcsek szemében még sokkal gyűlöletesebb.

A Pusztító számára csak egy cél létezik a harcmezőn: az ellenség minél gyorsabb, minél teljesebb megsemmisítése. Ennek érdekében nem riad vissza a legdurvább,

legkíméletlenebb harcmodortól sem. Fejre és gerincre támad, csapásaival az idegközpontokat, az artériákat keresi. Hajszálpontos, kiszámított precizitással mozog, s ahol a fegyvere egyszer átharapta magát a másik fél vértezetén, ott bizony vér fröccsen, csont törik, izmok szakadnak. Általában szemtől szemben verekszik – bár ha az alkalom úgy hozza, semmilyen kedvező helyzetet nem szalaszt el az öléshez –, mégis ott bujkál minden mozdulatában a hidegvérű orgyilkos mesteri precizitása. Amerre csak megfordul az ütközet hevében, mindenütt összetört és tönkrezúzott holttetemek szegélyezik az útját. Kegyelmet senkinek nem ad, mint ahogy nem is vár el senkitől; az efféle viselkedést nem nagylelkűségnek, hanem fondorlatnak vagy gyöngeségnek értelmezi.

Fontos megjegyezni, hogy a *Pusztítás alkatilag kölcsönösen összeegyeztethetetlen* a *Kínokozás*sal. Ez azt jelenti, hogy az egyik ismerete kizárja a másikat: aki már járatos a *Pusztítás*ban – bármilyen alacsony fokon –, az nem veheti föl ezt a képzettséget, és viszont. Nem pusztán arról van szó, hogy az illető képzettségk *tiltottnak* minősülne, hanem *gyökeresen* eltérő felfogást és lelki beállítottságot igényel a karaktertől, ezért az még felületesen sem képes elsajátítani, bármennyit kínlódik vele.

A *Pusztítás*nak – ellentétben a *Kínokozás*sal – nincsenek fegyverzeti megkötései. Elvégre minden fegyvert azzal a szándékkal készítettek, hogy ártson valakinek, erre a célra tehát mind alkalmasak. A régi időkből még olyan Pusztítókról is szólnak híradások, akik íjjal-nyíllal vagy éppenséggel a csupasz öklükkel gyakorolták képzettségüket. (Tűzfegyverrel hadakozó Pusztítót ugyan nem ismer az ynevi történelem, ám ez bizonyára csak annak köszönhető, hogy a tűzfegyverek felbukkanása új jelenség a földrészen, a Pusztítók fénykora pedig Ó-Kyria bukásával leáldozott, hagyományuk immáron kiveszőfélben van.) A mesterfokú *Fegyverhasználat* azonban a *Pusztítás* elsajátításához is alapkövetelmény, csupán az nincs korlátozva, hogy melyik fegyverhez kapcsolódhat. (Más szóval: a karakter csak olyan fegyverrel folytathatja a harcmodort, amelynek forgatásában legalább 4. fokon jártas.)

A Pusztítók harc közben elsősorban arra törekednek, hogy Túlüssék ellenfelüket; ilyenkor még a szokásosnál is nagyobbat sebeznek rajta. Céljukat nem nyers erővel vagy esztelen vagdalkozással érik el; egyszerűen tudják, hová kell ütniük. Harcmodoruk alapja az emberi test felépítésének gondos tanulmányozása. Ez persze ugyanazt a hátulütőt rejti, mint amivel korábban, a *Kínokozás*nál már találkozhattunk: a képzettség kizárólag humanoid lények (két láb, két kar, függőleges tartás) ellen alkalmazható sikeresen.

A *Pusztítás* tipikusan egyéni harcmodor, nagy mozgásteret és folyamatos helyváltoztatást igényel. Alakzatban ezért egyáltalán nem használható, s ez a körülmény bizonyára jelentős mértékben hozzájárult lassú hanyatlásához. Párviadalban a Pusztítók félelmetes ellenfelek, fegyelmezett harctéri alakzatokkal szemben azonban nemigen érvényesülnek a képességeik. A Pártütés Korában dúló háborúkban az ellenség mindig arra törekedett, hogy elszakítsa egymástól őket; a magukra maradt Pusztítókat aztán egyenként szoros, többsoros gyűrűbe zárták, és a *falkataktika* alkalmazásával végeztek velük.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Anatómia 2. fok, továbbá egy tetszőleges képzettség 4. foka az alábbiak közül: Fegyverhasználat, Fegyverdobás, Tűzfegyver, Öklözés, Kocsmai Verekedés vagy Harcművész Iskola
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Első fokon a karakter még csak kóstolgatja a képzettség által nyújtott különleges technikákat. Már ennyi is elegendő azonban ahhoz, hogy ha Túlütést ér el, az okozott veszteséghez (minden egyéb bónuszon túl) +1 Ép járuljon.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: A másodfokon képzett Pusztítót természetesen továbbra is megilleti az 1. fokon kapott bónusz, Túlütési küszöbe pedig 10 ponttal csökken. Alaphelyzetben ez azt jelenti, hogy Túlütés eléréséhez nem 50-nel, hanem csupán 40-nel kell túldobnia ellenfele VÉ-jét. Amennyiben azonban a Túlütési küszöb bármi más okból kifolyólag (például egyéb magas fokú harci képzettségek miatt) már csökkent valamelyest, akkor a különféle forrásból származó bónuszok összeadódnak!

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Anatómia 3. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A harmadfokon képzett Pusztítót természetesen továbbra is megilletik a 2. fokon járó kedvezmények. Alkalmazott anatómiai ismeretei még veszedelmesebbé teszik a harcmezőn: ha Túlütést ér el, az okozott veszteség (minden egyéb bónuszon túl) 1K6/3 Épvel nő.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett Pusztító félelmetes ellenfél a csatában. Továbbra is hiánytalanul élvezi a 3. fokon kapott kedvezményeket, Túlütési küszöbe pedig újabb 10 ponttal csökken, azaz 40-ről 30-ra. Alaphelyzetben ez azt jelenti, hogy Túlütés eléréséhez nem 50-nel, hanem csupán 30-cal kell túldobnia ellenfele VÉ-jét. Amennyiben azonban a Túlütési küszöb bármi más okból kifolyólag (például egyéb magas fokú harci képzettségek miatt) már csökkent valamelyest, akkor a különféle forrásból származó bónuszok összeadódnak!

Amennyiben a Túlütési küszöb bármikor, bármelyik fegyverre vonatkozólag, bármilyen bónuszok következ-

tében nullára csökken, az azt jelenti, hogy az illető fegyverrel a karakter minden sikeres támadása Túlütésnek minősül. *Ekkor az esetleges további bónuszok halmozódása megáll;* ha be is gyűjti őket a karakter, játéktechnikai kihatásuk már nem lesz. A Túlütési küszöb sohasem fordulhat át negatív értékbe, hiszen ennek az a groteszk következménye lenne, hogy a karakter azokkal a támadásaival is Túlütést ér el, amelyek el sem találják az ellenfelet! A Túlütési küszöb tehát 50-ről indul, és *az elérhető legkedvezőbb értéke zérus; ez tovább semmiféle módon nem javítható.*

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Élettan 2. fok
Képzettség-pont igény: 60 Kp
Ismertetés: Az ilyen magas fokon képzett Pusztítókat hajdan, a hanyatló Ó-Kyriában *Cherubim Mortisnak*, Halálangyaloknak hívták, és nem ok nélkül. Egy-egy jól sikerült csapásukat a legtapasztaltabb ellenfelek is legfeljebb a jószerencse kegyéből élték túl. Az ilyen karakterekre természetesen továbbra is vonatkoznak a 4. fokon járó kedvezmények. Ha Túlütést érnek el, az okozott veszteség (minden egyéb bónuszon túl) 1K6+1 Ép-vel nő.

Ez a képzettség mára jószerivel teljesen feledésbe merült, még alapfokú ismerői is kevesen vannak, nemhogy a valódi mesterek. (Más kérdés, hogy ez talán jobb is így.) Minden kétséget kizáróan tudjuk azonban, hogy létezik hatodfoka. A Pártütés Korában a kyr birodalom elitcsapatainak, a rettegett Pusztítóknak a titkos technikája volt: az utolsó regruta is elsajátította legalább alapfokon. A Pusztítók generálisainak és vezénylő tisztjeinek haditetteiről hitelt érdemlő források tudósítanak, mindenekelőtt Jahrn-on Kryel kristályba zárt életrajza. Ezek a félelmetes harcosok eszelős őrültként tomboltak a csatamezőn, talpig páncélba bújtatott ellenfeleket vágtak szét egyetlen kardcsapással, és ha valakinek a fejére sújtottak, az ütés erejétől még akkor is kiloccsant az agyveleje, ha a sisakja máskülönben kibírta a terhelést és nem szakadt be. Aligha tévedünk, ha emögött a képzettség hatodfokú ismeretét gyanítjuk. Ynev nagy szerencséjére a féktelen öldöklésnek ez a technikája azóta szinte nyom nélkül kiveszett a világból.

Körkörös Harc

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Mint azt imént, a *Pusztítás* képzettség tárgyalásánál is láthattuk, a legkitűnőbb harcosnak is a végzetét jelentheti, ha magára maradván körülzárják őt a csatamezőn. Ilyenkor az ellenség mindig a védtelen, fedezetlen felületek – a hát, a fegyverforgató karral átellenes oldal – ellen fog támadást intézni. Ha a karakter odafordul, hogy védekezzen, most meg azoknak a támadóknak kínálja föl sebezhető pontjait, akiket eddig megfigyelés alatt tudott tartani, mert szemben álltak vele. Ezen alapszik a hírhedt *falkataktika,* amit a reguláris hadseregek fegyelmezett katonái előszeretettel alkalmaznak a harcmezőre vetődött kalandozók kiiktatására.

Ennek az ijesztően hatékony harcmodornak feltehetően Niarében találták meg először az ellenszerét. Onnan a Yian-Yiel hegységen keresztül, tiadlani közvetítéssel szivárgott át Észak-Ynev törzsterületeire. Legjelesebb mesterei ma is egyes harc- és kardművésziskolák beavatottjai közül kerülnek ki. Rajtuk kívül mások a legritkább esetben ismerik csupán ezt a képzettséget, s többnyire ők is meglehetősen alacsony fokon.

A *Körkörös Harc* stabil, mély alapállásokra épít, s már elemi szinten is villámgyors reflexeket és átlag fölötti mozgékonyságot igényel. Alkalmazója szünet nélkül mozgásban van, lágyan egymásba hajló körívek mentén; az összbenyomás leginkább valami különös, szédítő táncstílusra emlékeztet. Mivel meglehetősen nagy mozgástérre van szükség hozzá, *harc helyhez kötve* pozícióban (például ha az ellenséges gyűrű nagyon szűk) csak abban az esetben működik, ha a karakter egyúttal az *Állóharc* képzettségben is jártas. (Ilyenkor a *Körkörös Harc* alkalmazási foka sohasem lehet nagyobb az *Állóharc* ismertségi fokánál, még akkor sem, ha a karakter az előbbit egyébként magasabb fokon műveli.) Nehézvértben (akár rugalmasban, akár merevben) Körkörös Harcot folytatni nem lehet, és a pajzs használatát is csak a legképzettebb karakterek tudják belekombinálni a harcmodorba. Fegyverzetbeli megkötések azonban nincsenek, sőt: a különféle kétkezes fegyverek kimondottan alkalmasak a Körkörös Harcra. Ezekkel a karakter széles ívű pörgetéseket mutat be, gyors fogásváltásokkal, ily módon tartva távol az ellenfeleket. (Bővebben ld. alább, a képzettség különleges variánsánál: *Körkörös Harc Kétkezes Fegyverrel.*) A mesterfokú *Fegyverhasználat* persze a *Körkörös Harc* elsajátításához is alapkövetelmény, csupán az nincs korlátozva, hogy melyik fegyverhez kapcsolódhat. (Más szóval: a karakter csak olyan fegyverrel folytathat Körkörös Harcot, amelynek forgatásában legalább 4. fokon jártas.) A változatos pusztakezes harcmodorok közül kettő alkalmas Körkörös Harcra (természetesen feltételezve mesterfokú ismeretüket): a *Kocsmai Verekedés* és a különféle *Harcművész Iskolák.*

Nagyon fontos leszögezni, hogy a Körkörös Harc *kizárólag* abban az esetben nyújt védelmet a fedezetlen testfelületekre irányuló támadások ellen, ha a karakter *tisztában van a veszéllyel, és számít az ilyen támadások bekövetkezésére.* Meglepni továbbra is meg lehet, hátulról vagy szemből egyaránt: ilyenkor a képzettség által kínált kedvezmények nem érvényesülnek, s az orvtámadót ugyanúgy megilletik a szokásos helyzetmódosítók, mint bármely más esetben. A Körkörös Harc tehát inkább a harcmezőre való, amikor az ellenség nyomasztó túlerőben van.

1. fok
Képesség-követelmények:
Gyorsaság 14, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Egy tetszőleges képzettség 4. foka az alábbiak közül: Fegyverhasználat, Kocsmai Verekedés vagy Harcművész Iskola
Képzettség-pont igény: 3 Kp

Ismertetés: A felületes képzésben részesült karakternél a Körkörös Harc még nemigen jelent többet egy-egy hirtelen, villámgyors jobbra- vagy balrafordulásnál. Ezzel minden körben ki tud védeni egy *félhátulról* intézett támadást, hacsak nem minősül *meglepetésszerűnek;* a támadó elveszti az ilyenkor szokásos bónuszokat (KÉ +2, TÉ +5).

Első fokon a *Körkörös Harc* kizárólag vértezetlenül, pajzs nélkül űzhető.

2. fok
Képesség-követelmények:
Gyorsaság 15, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már kielégítő szinten ismeri a szükséges technikákat, csak még nem ivódtak a vérébe, nem tudja elég gyorsan végrehajtani őket, hogy az egész 360 fokos körívet lefedje velük. Akárhány támadást intéznek ellene az adott körben *félhátulról*, amelyek nem minősülnek *meglepetésszerűeknek,* azok mind elvesztik az ilyenkor szokásos bónuszokat (KÉ +2, TÉ +5). A merőlegesen hátulról érkező támadások ellen a képzettség továbbra sem nyújt védelmet.

Másodfokon a *Körkörös Harc* kizárólag vértezetlenül vagy fémet nem tartalmazó vértezetekben, pajzs nélkül űzhető.

3. fok
Képesség-követelmények:
Gyorsaság 16, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A hivatásos Körkörös Harcos állandóan szélsebes mozgásban van, és nagyon ritkán kínál hátat a meghökkent ellenfélnek. Akárhány támadást intéznek ellene az adott körben *félhátulról*, amelyek nem minősülnek *meglepetésszerűeknek,* azok mind elvesztik az ilyenkor szokásos bónuszokat (KÉ +2, TÉ +5). Az ilyen karakter ellen *merőlegesen hátulról* is nehezebb támadást intézni: a vonatkozó helyzetmódosítók közül (+5 KÉ, +10 TÉ) a +5 KÉ érvényben marad ugyan, a +10 TÉ-t azonban a támadó csak abban az esetben kapja meg, ha ő nyerte el a kezdeményezést. Mindez természetesen kizárólag a nem meglepetésszerű támadásokra vonatkozik; *meglepetésszerű támadások* ellen a *Körkörös Harc* semmi plusz védelmet nem nyújt.

Harmadfokon a *Körkörös Harc* már bármilyen könnyűvértben űzhető – akár fémből készültben is –, de a pajzshasználat továbbra sincs engedélyezve.

4. fok
Képesség-követelmények:
Gyorsaság 17, Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Akrobatika 2. fok
Képzettség-pont igény: 32 Kp
Ismertetés: A Körkörös Harc igazi mesterei ellen – hála káprázatos mozgástechnikájuknak és villámgyors reflexeiknek – kizárólag akkor lehet *hátulról* vagy *félhátulról* támadást intézni, ha meglepik őket. Az ilyenkor szokásos helyzetmódosítók (*félhátulról*: +2 KÉ, +5 TÉ; *hátulról:* +5 KÉ, +10 TÉ) minden más esetben érvényüket vesztik.

Mesterfokon a Körkörös Harc már bármilyen könnyűvértben űzhető – akár fémből készültben is –, de a pajzshasználat továbbra sincs engedélyezve.

5. fok
Képesség-követelmények:
Gyorsaság 18, Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Akrobatika 3. fok, Pajzskezelés 5. fok
Képzettség-pont igény: 50 Kp
Ismertetés: A képzettség általunk ismert legmagasabb foka mindössze annyiban különbözik a korábbiaktól, hogy immár a pajzshasználatot is belekombinálja a harcmodorba. Természetesen kizárólag kisméretű (VÉ 20) vagy közepes (VÉ 35) pajzsokról lehet szó; az egész testet takaró pajzsok ehhez a technikához túl nehezek.

Első pillantásra ez a kedvezmény talán kevésnek tűnhet, ha azonban belegondolunk egyrészt abba, hogy a pajzsok jelentős mértékben növelik a karakter VÉ-jét, másrészt pedig abba, hogy ez a VÉ-bónuszt a félhátulról és hátulról intézett támadások szinte mindig közömbösítik, mindjárt kiviláglik, mekkora előnyt élvez ellenséges fegyveresek gyűrűjébe zárva a *Körkörös Harc* ilyen magas fokon képzett specialistája.

Körkörös Harc Kétkezes Fegyverrel: Kétkezes fegyverrel a *Körkörös Harc*nak teljesen más a technikája, mint egykezessel vagy éppen puszta kézzel. A képzettség alapváltozatában a karakter állandóan változtatja helyét és pozícióját; ebben a speciális esetben viszont sokkal kevesebbet mozog, inkább a fegyvert pörgeti maga körül, gyors fogásváltásokkal, időnként módosítva a forgás síkján. Ha az ellenfél a közelébe merészkedik, óhatatlanul kockáztatnia kell, hogy a félelmetesen suhogó fegyver eltalálja.

A hagyományos Körkörös Harccal szemben ez a képzettségvariáns nem kizárólag a Harc- és Kardművészek kiváltsága, bár ők is gyakran alkalmazzák, bottal, lánccal, láncos rúddal stb. Különösen a hivatásos zsoldosok között akadnak szép számmal ismerői, akik kevésbé rendhagyó fegyvereket – pallost, nehéz csatabárdot, gyalogsági szálfegyvereket – használnak hozzá. A körkörös bárdforgatásnak például a gyalogszerrel verekedő dwoon Lovagok a mesterei, kivált az Arany Sugár rend; pallossal ezt a harcmodort a déli városállamok nehézgyalogosai alkalmazzák kiváló hatásfokkal, mind a gorviki szabad harcosok, mind a shadoni vértesek ellen; a szálfegyveres technikák az aszisz katonáknak szolgálnak végső mentsvárul, ha elszakítják őket a falanxuktól.

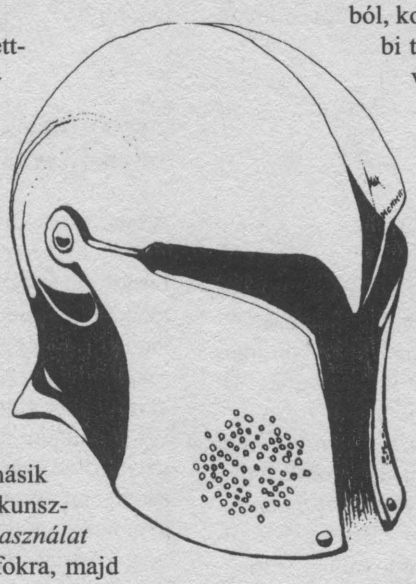
Mint a fentebb mondottakból kitűnik, a variáns már a különféle megkötések terén is jelentősen eltér az alapváltozattól.

1.) Magától értetődik, hogy kizárólag kétkezes fegyverrel lehet gyakorolni.

2.) Az alapváltozattal ellentétben bármilyen vértezetben végrehajtható, a pajzshasználatot viszont értelemszerűen kizárja.

3.) Alkalmazását nem gátolja meg, ha a karakter valamilyen okból nem változtathatja szabadon a helyét. Ilyen

esetben kétkezes fegyverrel akkor is lehet Körkörös Harcot folytatni, ha a karakter nem járatos az *Állóharc* képzettségben. Persze némi kitérő mozgást ez a változat is igényel, ezért – az *Állóharc* ismeretének hiányában – a karaktert sújtani fogják a *harc helyhez kötve* helyzetmódosítók.



4.) Megakadályozza viszont a képzettség alkalmazását, ha a karakter *Birkózást*, *Kocsmai Verekedést*, *Belharcot* vagy *Földharcot* folytat, illetőleg ha az adott körben ellene használják e képzettségek bármelyikét. (Ez a kizáró feltétel az alapváltozatra nem vonatkozik.)

5.) A variáns – eltérően az alapváltozattól – fegyverhez kötött, azaz minden fegyverre külön kell fölvenni. Elvégre a pörgetéseket, fogásváltásokat teljesen másképpen kell végrehajtani egy hosszú bottal, mint egy csatacsillaggal! Ha a karakter egy másik fegyverrel is meg akarja tanulni ezt a kunsztot, előbb az ahhoz tartozó *Fegyverhasználat* képzettségét is fel kell fejlesztenie 4. fokra, majd külön ehhez rendelve ismét felvennie a *Körkörös Harc* kétkezes változatát. Az esetleges viták elkerülése végett a képzettséget mindig a kapcsolódó fegyver megnevezésével együtt kell feltüntetni a karakterlapon *(Körkörös Harc Kétkezes Fegyverrel: Másfélkezes Kard 2. fok).*

Aki kétkezes fegyverrel alkalmazza Körkörös Harc képzettségét, az mindig *védekező harc* egy speciális változatát folytatja. Hogy ezt egyáltalán elkezdhesse, előbb egy teljes körre van szüksége, amíg belendíti a fegyverét. Ebben a körben semmi mást nem csinálhat, és ha közben bármilyen okból kifolyólag akár 1 Fp veszteséget is szenved, a manőver nem sikerült; a következő körben újra próbálkozhat, hasonló feltételek mellett. Ha nem zavarták meg, a következő körben érvénybe lépnek a kétkezes fegyverrel folytatott Körkörös Harc szabályai.

Támadni a karakter ilyenkor egyáltalán nem támadhat (legalábbis saját kezdeményezésből), VÉ-jéhez viszont +40 bónusz járul. Amennyiben *bármilyen irányból* támadást intéznek ellene, a támadó automatikusan elveszti vele szemben a kezdeményezést. A karakter azonnal támadódobást tesz ellene, a képzettségi foktól függő levonásokkal. Ezt követően három eset lehetséges:

1.) A karakter megsebzi a támadót. A támadó ebben a körben egyáltalán nem támadhat, és – amennyiben persze életben marad – visszatántorodik a kétkezes fegyver hatósugarán kívülre. A Körkörös Harc. folytatódik.

2.) A karakter elhibázza a támadót, aki most már támadhat, ám ő is elhibázza a karaktert. A támadó visszatántorodik a kétkezes fegyver hatósugarán kívülre; ha az adott körben van még támadása, szabadon felhasználhatja. A Körkörös Harc folytatódik.

3.) A karakter elhibázza a támadót, aki most már támadhat, és megsebzi a karaktert. Ha az adott körben van még támadása, természetesen szabadon felhasználhatja.A Körkörös Harc azonnal megszakad, és átalakul hagyományos harccá.

Hogy a karakter egy körben hány támadó ellen intézhet ilyen *feltartó támadást,* az sohasem a kétkezes fegyver alapértékeitől függ (elvégre ez nem hagyományos alkalmazási módja a fegyvernek!), hanem mindig a képzettségi foktól. Miután kifogyott a feltartó támadásokból, kockázat nélkül intézhetők ellene további támadások, és ha ezek közül megsebzi valamelyik, a Körkörös Harc azonnal megszakad.

Hajító-, célzó- és tűzfegyverekkel végrehajtott támadásokat értelemszerűen nem lehet ezzel a módszerrel feltartani, azaz távolról a karakter kockázat nélkül támadható. Az ilyen támadások viszont kizárólag akkor szakítják meg a Körkörös Harcot, ha Ép-veszteséget okoznak (vagyis a tűzfegyverek minden esetben).

A *feltartó támadás* a *meglepetésszerű támadásokat* is megakasztja, amennyiben nem hajító-, célzó- vagy tűzfegyverrel intézik őket. (Tehát még ezektől is elragadja a kezdeményezést.) Ha azonban a *meglepetésszerű támadás* túljut ezen az akadályon, továbbra is megőrzi a meglepetésért járó bónuszokat (+30 TÉ) és az összes többi helyzetmódosítót (pl. *félhátulról*: +5 TÉ; *hátulról:* +10 TÉ).

Mint láthatjuk, a Körkörös Harcnak e speciális változata igen félelmetes ellenféllé teszi a nehéz kézifegyverekkel fölszerelt gyalogosokat, még akkor is – sőt, akkor igazán! – ha a túlerő körülveszi őket.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Erő 12
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok (csak kétkezes fegyver)
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A felületesen képzett karakternek minden energiáját a fegyver forgatására kell összpontosítania. Aránylag könnyű kizökkenteni őt harcmodorából, ha pedig sikerül elhárítania egy váratlan szögből érkező támadást, az legfeljebb véletlenségből történhetik.

Első fokon a karaktert egy *feltartó támadás* illeti meg, amelyhez -15 TÉ levonás járul. Ha a fedezetlen oldalról érkező támadások túljutnak a *feltartó támadáson,* a továbbiakban is megőrzik szokásos módosítóikat (*félhátulról*: +5 TÉ; *hátulról:* +10 TÉ).

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Erő 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már valamennyire oda tud figyelni Körkörös Harc közben a környezetére, ám azért még ő is inkább a suhogó-villogó kézifegyver elrettentő erejére hagyatkozik. Az előző fokhoz képest legfőbb előnye, hogy egy támadás feltartása

után képes gyakorlott mozdulatokkal, pillanatok alatt újra belendíteni fegyverét.

Másodfokon a karaktert két *feltartó támadás* illeti meg, amelyekhez -10 TÉ levonás járul. Ha a fedezetlen oldalról érkező támadások túljutnak a *feltartó támadáson,* a továbbiakban is megőrzik szokásos módosítóikat (*félhátulról*: +5 TÉ; *hátulról:* +10 TÉ).

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Erő 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Hivatásos zsoldosok, jeles botvívók, tapasztalt Harcművészek uralják ezen a fokon a képzettséget. A fegyver folyamatos pörgetése náluk már automatizmus; közben figyelemmel kísérik a környezetüket is, a látószögük megszabta határokon belül.

Harmadfokon a karaktert két *feltartó támadás* illeti meg, amelyekhez -5 TÉ levonás járul. Ha a fedezetlen oldalról intézett támadások túljutnak a *feltartó támadáson,* a *félhátulról* érkezők elvesztik szokásos módosítóikat (+5 TÉ) a *hátulról* érkezők viszont továbbra is megőrzik őket (+10 TÉ). Kivételt képeznek a *meglepetésszerű támadások,* amelyek a *feltartó támadáson* túljutva is megőriznek minden társult bónuszt.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Erő 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterei jóformán egybefüggő burát vonnak maguk köré boszorkányos ügyességgel pörgetett fegyverükkel, s mintha valami hatodik érzék vezetné kezüket a fedezetlen oldalról érkezett támadások hárításában.

Negyedfokon a karaktert két *feltartó támadás* illeti meg, amelyekhez nem járnak TÉ-levonások. Ha a fedezetlen oldalról érkező támadások túl is jutnak a *feltartó támadáson,* a továbbiakban elvesztik szokásos módosítóikat (*félhátulról*: +5 TÉ; *hátulról:* +10 TÉ). Kivételt képeznek a *meglepetésszerű támadások,* amelyek a *feltartó támadáson* túljutva is megőriznek minden társult bónuszt.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Erő 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 50 Kp
Ismertetés: Akik ilyen magas fokon sajátították el a képzettséget, azok tökéletes összhangba csiszolták mozgástechnikájukat. Akár körönként két támadás feltartása után is képesek olajozott átmenettel ismét belendíteni fegyverüket. Ez nemcsak hibátlan reflexeket követel meg tőlük, hanem izomszakasztó erőt is, különösen az ízületekben. Az ilyen karaktereket körönként három *feltartó támadás* illeti, mindhárom TÉ-levonások nélkül – még azokkal a kétkezes fegyverekkel (pallos, óriás csephadaró stb.), amelyekkel hagyományos harcban csak minden második körben lehet támadni! Minden egyéb tekintetben a 4. fok alatt ismertetett szabályok vonatkoznak rájuk.

VAKHARC

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul Nehéz)

A harcos elsődleges érzékszerve, amelynek tanúságtételére a küzdelem során hagyatkozik, a látása. Igen ritkán fordul elő, hogy viaskodás közben hirtelen megfosszák tőle, s ha ez mégis megesik, gyakorlatilag rögtön tehetetlenné válik. Ilyen esetben jobbára a leghíresebb bajnokok számára is egyetlen lehetőség kínálkozik csupán: fegyvert-pajzsot eldobva féltérdre ereszkedni, és lehajtott fővel kapitulálni, bízva az ellenség irgalmas szívében. (Egy másik, helyenként méltóságteljesebbnek, helyenként viszont barbárabbnak ítélt eljárás ebben a helyzetben az azonnali öngyilkosság, amely megtagadja az ellenféltől a végső diadal örömét.)

A *harc vakon* helyzetmódosítók számszerű értéke: KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150. Első pillantásra egyértelmű, hogy ezekkel a módosítókkal nincs sok értelme folytatni a harcot: hacsak a karakter harcértékei eredetileg nem valahol a csillagászati tartományokban mozogtak, a győzelem – sőt, pusztán a tisztes helytállás – lényegileg elérhetetlen távolságba kerül.

A fenti módosítósor négyféle esetben léphet érvénybe:



1.) Ha a karakter ténylegesen elveszti látóképességét. Ilyesmire jobbára hosszas betegségek következtében kerül sor, esetleg késő aggkorban; a beteg vagy vénülő karakterek pedig elég ritkán kalandoznak. Ritkán ugyan, de hirtelen, harc közben is beállhat ez az állapot: okozhatja véletlen baleset, az ellenfél különösen sikerült vagy ravasz támadása, esetleg valamiféle mágia.

2.) Ha a karakter abszolút vaksötét környezetben találja magát. Ez sem túl gyakori eset, hiszen kevés helyen uralkodik totális sötétség. A feltételnek csak teljesen zárt térségek tesznek eleget, ahonnan egyetlen nyílás sem szolgál a külvilágra. Ilyen általában csak mélyen a föld alatt akad, hiszen valami kevéske fény mindenhová beszivárog. Szabad ég alatt a legsötétebb éjszakában sincsenek ilyen viszonyok, felszíni épületekben pedig csak elvétve, egészen különleges esetekben; de még a közvetlenül a föld alatt húzódó járatokba, alagutakba is leszűrődik némi fény. Ilyenkor nem a *harc vakon,* hanem a *harc sötétségben* módosítók érvényesek; elég súlyosak azok is (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ-70).

3.) Olykor előfordul, hogy a karakternek semmi baj a szemével, és a fényviszonyok is megfelelőek, az ellenfél viszont – általában valami mágikus manipuláció következtében – láthatatlan. Ez ugyan cseppet sem előnyös helyzet a karakter számára, mégis lényegesen kedvezőbb, mintha egyáltalán nem látna. Vakon ugyanis nemcsak az ellenfél mozgását nem tudja nyomon követni, hanem a sajátját sem, ráadásul fogalma sincs a közvetlen környezetéről. Ha tehát a karakter önmagát és környezetét látja, csak az ellenfelét nem, akkor csupán a *harc sötétségben* módosítók érvényesek (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70). Mindjárt más a helyzet, ha sötét is van (hagyományos értelemben véve), meg az ellenfél is láthatatlan: ilyenkor bizony a *harc vakon* levonások lépnek életbe (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150). Adódhatnak persze további kombinációk is (láthatatlan ellenfél totális sötétségben, sőt, ott is vak karakterrel szemben!), ezeket azonban nincs értelme végigpróbálgatni. Bárhogyan is játsszadozzunk a látási viszonyokkal, a *harc vakon* módosító a megadottnál alacsonyabb értékeket *sohasem* vehet fel miattuk: a helyzet olyan rossz, hogy tovább már nem rontható. (Mindez persze csak a *látási viszonyokra* vonatkozik; egyéb helyzetmódosítók – pl. *harc fekve, harc bénultan, képzetlenségi levonások* – akár még alacsonyabbra is leszoríthatják a boldogtalan vak karakter harcértékeit.)

4.) A *harc sötétségben* helyzetmódosítók (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70) vonatkoznak arra a karakterre is, aki körül ugyan normális fényviszonyok uralkodnak, a látásával azonban valami súlyos gond van: a szeme begyulladt, beteg, idegen test vagy vér került bele stb. Hagyományos felfogásban vett sötétségben vagy láthatatlan ellenféllel szemben az ilyen karakternél a skála még egy fokozatot ugrik lefelé, és életbe lépnek a *harc vakon* módosítók (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150).

Néhány további fontos szabály a látási viszonyok játéktechnikai kihatásait illetően:

1.) Hőlátással rendelkező karaktereket mind a *harc vakon,* mind a *harc sötétségben* módosítók csak akkor sújtanak, ha közvetlenül a látásukat éri károsodás. A környezet fényviszonyainak változása számukra általában nem jelent hátrányt. Az egyetlen – igen speciális – kivétel, ha a környezettel megegyező hőmérsékletű ellenfelekkel (pl. élőhalottakkal vagy gólemszerű mágikus konstrukciókkal) kelnek birokra.

2.) Amíg a karakter akár tartósan, akár ideiglenesen a *harc sötétségben* módosítók hatálya alá esik, addig az Érzékelés képessége a *felére* csökken. Törtszámokat mindig *lefelé* kerekítünk. A képesség csökkenése természetesen lehetetlenné teszi mindazon képzettségek alkalmazását, amelyek az új értéknél magasabb Érzékelés-követelményhez vannak kötve. Mihelyt a módosítók érvényüket vesztik, az Érzékelés képesség azonnal fölveszi eredeti értékét.

3.) Amíg a karakter akár tartósan, akár ideiglenesen a *harc vakon* módosítók hatálya alá esik, addig az Érzékelés képessége a *negyedére* csökken. Tört számokat mindig *lefelé* kerekítünk. A képesség csökkenése természetesen lehetetlenné teszi mindazon képzettségek alkalmazását, amelyek az új értéknél magasabb Érzékelés-követelményhez vannak kötve. Mihelyt a módosítók érvényüket vesztik, az Érzékelés képesség azonnal fölveszi eredeti értékét.

4.) A hajítófegyverek – mint azt a *Fegyverdobás* jártasságnál részletesen kifejtettük – kézifegyvereknek minősülnek, tehát használatukra nézve nem a CÉ, hanem a TÉ irányadó. Mivel azonban ettől függetlenül mégis távolbaható fegyverek, ha valaki a *harc vakon* vagy a *harc sötétségben* módosítók hatálya alatt próbálja meg használni őket, akkor a két módosítósorból sohasem a TÉ-, hanem mindig a *CÉ-levonás* sújtja őket! Ebben a speciális esetben tehát a *CÉ-levonást* a hajítófegyverrel vakon támadó karakter *TÉ-jéhez* kell hozzárendelni.

5.) Minden olyan karakter, aki 5 évnél hosszabb ideig él vakon, ösztönösen kifejleszti magában a Vakharc képzettség első- (60%) vagy másodfokát (40%). Ez független az illető kasztjától, sőt attól is, hogy egyáltalán vannak-e ezen kívül bármiféle harci ismeretei. A szabály elsősorban az NJK-kat érinti. Amennyiben egyes játékosok a karakterük kidolgozásánál ravaszul beépítenek a hátterükbe egy ötéves vakon töltött időszakot, abban a reményben, hogy ily módon ingyen hozzájuthatnak a *Vakharc* képzettséghez, a KM részéről az a leghelyesebb eljárás, ha – specializációtól függetlenül – felére csökkenti a játék kezdetén kapott képzettségeiket és szabad rendelkezésű Kp-ikat. Elvégre a vak ember a Vakharcot kényszerűségből begyakorolja ugyan – egyebet viszont annál kevesebbet tanulhat, és persze annál nehezebben.

Végezetül egy rendkívül fontos szabály, azoknak a karaktereknek, akik a *harc vakon* módosítók hatálya alatt – képzetten vagy képzetlenül – tényleges fegyveres konfliktusba bonyolódnak:

1.) Akit a *harc vakon* módosítók sújtanak, annak annyira alacsonyak a harcértékei, hogy könnyen előfordulhat nála olyan eset, amikor a támadódobás eredménye nulla alatt marad. Ez egyszerűen azt jelenti, hogy összeviszsza hadonászott maga körül a levegőben. Persze ennek annál kevesebb a valószínűsége, minél tapasztaltabb a karakter. Elvégre egy képzett fegyverforgató még akkor is megpróbál vakon a különféle zajok, zörejek, légáramlatok alapján tájékozódni, ha a *Vakharc*hoz semmit nem ért. A legtöbb támadását persze ő is el fogja elhibáz-

ni, de úgy, hogy a támadódobás eredménye a szükséges számnál kisebb lesz ugyan, nullánál viszont nagyobb. Nos, ez azt jelenti, hogy a célpontot ugyan nem találta el – valami mást viszont igen. Ilyenkor a KM-nek maga elé kell képzelnie a karakter környezetét, majd ennek alapján eldönteni, hogy pontosan mit is ért a támadás. Ez lehet valami tereptárgy, bútordarab, fal stb. – alkalomadtán még egy másik karakter is, akár baráti, akár ellenséges. Előbbi esetben megrongálódhat a fegyver, átrendeződhet a környezet, pusztakezes harcnál akár maga a karakter is megsérülhet. Utóbbi esetben azonnal új támadódobást kell tenni, az összes érvényben lévő módosítóval: ez fogja eldönteni, hogy csak ártalmatlan találat esett-e, vagy a téves célpont veszteséget is szenved. Mint láthatjuk, kedvezőtlen látási viszonyok között a tapasztalt fegyverforgató több zűrzavart képes okozni bármely zöldfülű kezdőnél.

2.) Célzófegyverek esetében hasonló a helyzet, azzal a különbséggel, hogy a célzódobás eredménye sokkal nagyobb valószínűséggel szorul zérus alá. Mivel minden lövés eltalál *valamit,* ilyenkor ez azt jelenti, hogy a célt tévesztett lövedék semleges helyen csapódott be. Ha viszont a célzódobás eredménye nulla és a megdobandó érték közé esik, akkor a vakon megeresztett lövés mindenképpen olyasmit talált el, ami befolyásolhatja a harc további menetét. A konkrét helyzet elbírálása mindig a KM felelőssége. Mindenesetre az ilyen lövések ritkán okoznak veszteséget bárkinek, ehhez ugyanis az szükséges, hogy a megismételt célzódobás sikerrel járjon. A terep akaratlan átrendezésére és a harcostársak teljes összezavarására viszont általában alkalmasak.

Mint láthatjuk, a látóképesség elvesztése harc közben igen kritikus helyzetbe sodorhatja a fegyverforgatókat, a kockázat mégis kimondottan csekély, mert ilyen esemény rendkívül ritkán következik be. Mivel az ember elsősorban a szeme tanúságára támaszkodva tájékozódik a környezetében, ezt a beidegződést legfeljebb hihetetlen idő- és energiaráfordítással lehetne áthangolni valamely más érzékszervre, és az eredmény akkor sem volna tökéletes. A legtöbb harcos hagyomány visszariad tőle, hogy ilyen kis kockázat kiiktatására ennyi munkát és fáradságot áldozzon. A legtöbb igen – ámde nem mindegyik. A tiadlani Shai-tra-iskolát például egy vak Kardművész alapította, az itt oktatott harci stílusnak a *Vakharc* képzettség szerves tartozéka. Mindig nagy szenzációt jelent a Quiron-melléki arénákban a sinhini Balchium-istálló növendékeinek bemutatója; ezek a viadorok ugyanis zárt, szemrések nélküli fémsisakban lépnek a porondra. Gianagban a Biztosok egyes különítményei, akiket titkos feladataik gyakran szólítanak a földmély fénytelen világába, alaposan begyakorolják a kedvezőtlen fényviszonyok között vívott küzdelmet. A titokzatos elf harcművészet, a hagyományosan Könnyek Ösvényének fordított *Thíras Laithiel* beavatottjai az első ütésváltás előtt lehunyják a szemüket; kinyitására csak a halál késztetheti őket, az ellenfélé vagy a maguké. Ami pedig a Délvidéket illeti: a Külső-Kránból időről időre kirajzó félhumán fegyverforgatók között mindig akadnak magas fokon képzett Vakharcosok. Hogy őket milyen speciális környezeti feltételek kényszeríthették a képzettség elsajátítására, abba talán jobb bele sem gondolni...

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Ügyesség 13, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Akrobatika 2. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A *Vakharc* képzettség-követelményei között nem találunk alapvető harci képzettségeket, mint amilyen a *Fegyverhasználat* vagy a *Fegyverdobás*. Persze ezek nélkül a Vakharc nemigen alkalmazható erőszakos összecsapásokban, inkább csak arra jó, hogy az ember rossz látási viszonyok között is többé-kevésbé biztosan mozoghasson a környezetében. Amikor fentebb a vak NJK-k automatikusan kifejlesztett Vakharcáról esett szó, akkor az esetek zömében a képzettségnek ezt a változatát értettük alatta. Egyébiránt az 1. fok még harci képzettségekkel párosítva sem jelent semmiféle kedvezményt a tényleges küzdelemben. Aki 1. fokon jártas a Vakharcban, az *harc vakon,* illetve *harc sötétségben* módosítók hatálya alatt is el tud úgy tájékozódni a környezetében, hogy ne menjen neki mindennek és ne bukjon fel lépten-nyomon. Ennél többre gyakorlata egyelőre nem jogosítja fel.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Akrobatika 4. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már „éles helyzetben" is veszi némi hasznát a képzettségnek. A legtöbb ynevi Vakharcos ebbe a kategóriába tartozik; a további fokemeléshez egészen rendkívüli adottságok szükségesek. Ezeket lehet ugyan pótolni kitartással és szorgalommal, a legtöbb karakter azonban úgy érzi, hogy az energiabefektetés korántsem arányos az elért eredménnyel. Másodfokon képzett Vakharcosok esetében a helyzetmódosítók a következő szerint változnak:

1.) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a *harc vakon* módosítók (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150) érvénybe lépését követelné, a karaktert csupán a *harc sötétségben* módosítók sújtják.

2.) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a *harc sötétségben* módosítók (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70) érvénybe lépését követelné, a karaktert csupán egy *speciális módosítósor* sújtja: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, CÉ -30. Ez utóbbi számértékét tekintve megegyezik a *képzetlenségi módosítókkal,* természetesen nem azért, mintha technikailag bármi köze is volna hozzájuk, csupán a jobb megjegyezhetőség végett.

Alapfokon a Vakharcos még elsősorban nem ösztönös megérzésekre hagyatkozva tájékozódik, hanem különféle nem-vizuális érzékszervi benyomások – hangok, légáramlatok, hőmérséklet-különbségek, tapintás – alapján. Ahol legalább két ilyen kategóriában jelentős zavarok tapasztalhatók – például lármás és rendellenesen forró, vagy visszhangos és huzatos helyen –, ott a karakter bizonytalanná válik. Ilyenkor a Vakharccal járó valamennyi kedvezményt elveszíti, és úgy tekintendő, mintha egyáltalán nem is ismerné a képzettséget.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Érzékelés 17
Képzettség-követelmények:
Veszélyérzék 30%
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Rendkívül kevés olyan karakter él Yneven, aki hivatásos színvonalon űzné a képzettséget. Általában azoknak a harci hagyományoknak a legnagyobb mesterei állnak ezen a fokon, amelyek ősidőktől fogva őrzött titkukként örökítik tovább a *Vakharc* ismeretét. Náluk a helyzetmódosítók az alábbiak szerint változnak:

1.) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a *harc vakon* módosítók (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150) érvénybe lépését követelné, a karaktert csupánegy *speciális módosítósor* sújtja: KÉ -10, TÉ -25, VÉ -20, CÉ -30. Ez utóbbi számértékét tekintve megegyezik a *képzetlenségi módosítókkal,* természetesen nem azért, mintha technikailag bármi köze is volna hozzájuk, csupán a jobb megjegyezhetőség végett.
2.) Minden olyan helyzetben, amely egyébként a *harc sötétségben* módosítók (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70) érvénybe lépését követelné, a karakter harcértékei változatlanok maradnak, azaz egyáltalán nem sújtják őket levonások.

Harmadfokon a Vakharcos már sokszor ösztönszerűen, intuitív módon, egyfajta rejtélyes hatodik érzéktől vezérelve cselekszik. A hagyományos érzékszervi benyomásokat – hangokat, légáramlatokat, hőmérséklet-különbségeket, tapintást – azért ők sem nélkülözhetik teljes mértékben. Ahol legalább két ilyen kategóriában jelentős zavarok tapasztalhatók – például lármás és rendellenesen forró, vagy visszhangos és huzatos helyen –, ott a karakter kissé elbizonytalanodik. Ilyen körülmények között úgy tekintendő, mintha egy fokkal alacsonyabban – azaz alapfokon – ismerné csupán a képzettséget, és a 2. fok alatt tárgyalt szabályok érvényesek rá.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 18
Képzettség-követelmények:
Veszélyérzék 60%
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A *Vakharc* ilyen fokú elsajátítása csak kiugróan jó, már-már emberfeletti természetes adottságok mellett lehetséges. Ennek a feltételnek csupán maroknyian tesznek eleget; persze ők sem valamennyien érdeklődnek éppen ezen képzettség iránt; s ha még érdeklődnének is, ritkán van alkalmuk elsajátítani. Az eredmény természetesen az, hogy jó, ha nemzedékenként két-három tucat mesterfokú Vakharcost találunk az egész földrészen.

Ezen a fokon a karaktert már sohasem sújtják sem a *harc vakon*, sem a *harc sötétségben* módosítók, bármilyen rosszak is legyenek a látási viszonyok. Mivel elsősorban hihetetlenül kifinomult rejtett ösztönük alapján tájékozódnak, a környezetből egyéb érzékszervekkel kinyert benyomások legvadabb káosza sem zavarja őket: fülsiketítő lármában is higgadt magabiztossággal mozognak. Természetesen még velük is gyakran előfordul, hogy elvétik a céljukat, célt tévesztett támadásaikkal azonban sohasem hozzák hátrányos helyzetbe magukat vagy harcostársaikat; a képzettséghez szabálymagyarázó mellékletében ismertetett speciális szabály (arra az esetre, ha a támadódobás eredménye nulla és a megkívánt érték közé esne; bővebben ld. fentebb) rájuk nem vonatkozik. Általában ez a *Vakharc* legmagasabb foka, amit Játékos Karakter elérni remélhet.

A *Vakharc* képzettség ötödfokát nem azzal a szándékkal fogjuk részletesen bemutatni, hogy JK-k is alkalmazzák; szűk területen élvezett előnyökért cserébe túlságosan behatárolná a cselekvési lehetőségeiket. Megfelelő előzetes munkával a KM részéről azonban egy ötödfokú Vakharcos kitűnő főellenségévé válhat a partinak: kellőképpen titokzatos, kellőképpen hatalmas, és – miután felderítették a gyönge pontjait – kellőképpen sebezhető. Egy ilyen NJK-ra némi fantáziával és ötletgezdagsággal akár több játékülésen át folytatódó, izgalmas kalandsorozatot is lehet építeni...

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Érzékelés 19
Képzettség-követelmények:
Veszélyérzék 90%
Képzettség-pont igény: 55 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ilyen példátlanul magas fokon való ismeretének meglehetősen speciális előfeltétele van, aminek a JK-k aligha tesznek eleget: a karakternek vakon kell születnie, és egész életét vakon leélnie.

Az 5. fokon képzett Vakharcosra természetesen vonatkoznak a mesterfoknál ismertetett szabályok, azaz vakon is ugyanúgy harcol, mintha látna. Számára az örök sötétség a természetes, a fény világát egyáltalán nem ismeri. Nem csoda hát, ha számára a teljes vagy részleges sötétség nemcsak hátrányt nem jelent, hanem egyenesen előnyt, legalább is az ehhez nem szokott ellenfelekkel szemben!

1.) Ha az 5. fokon képzett Vakharcos olyan ellenféllel vagy ellenfelekkel küzd, akiket – bármiféle okból kifolyólag – a *harc sötétségben* módosítók sújtanak (KÉ -15, TÉ -30, VÉ -25, CÉ -70), akkor nemcsak hogy nem szenved levonásokat, hanem ugyanezen módosítókat ő is megkapja, csak éppen *pozitív* előjellel! (Kivétel a CÉ-je, az nem változik.) Harcértékei tehát ebben a speciális helyzetben a következőképpen módosulnak: KÉ +15, TÉ +30, VÉ +25.
2.) Ha az 5. fokon képzett Vakharcos olyan ellenféllel vagy ellenfelekkel küzd, akiket – bármiféle okból kifolyólag – a *harc vakon* módosítók sújtanak (KÉ -20, TÉ -60, VÉ -70, CÉ -150), akkor nemcsak hogy nem szenved levonásokat, hanem ugyanezen módosítókat ő is megkapja, csak éppen *pozitív* előjellel! (Kivétel a CÉ-je, az nem változik.) Harcértékei tehát ebben a speciális helyzetben a következőképpen módosulnak: KÉ +20, TÉ +60, VÉ +70.

Mint láthatjuk, az ilyen karakterrel szemben még a hivatásos (3. fokon képzett) Vakharcosok is súlyos hátrányba kerülhetnek, hiszen bizonyos körülmények között ők sem mentesülnek a fenti két módosítósor hatálya alól. Abba pedig belegondolni is kész rémmese, hogy mit művelhet egy vaksötét grottó mélyén rejtőző ötödfokú Vakharcos a meggondolatlanul odamerészkedő kalandozókkal, akik teljesen járatlanok a *Vakharc*ban. A fáklyákat, lámpásokat neki nem nagy feladat a távolból kioltani; ami pedig az utána következő közelharcot illeti, nos hát...

Amennyiben az ötödfokon képzett Vakharcos bármilyen okból kifolyólag látóvá válik (nem „visszanyeri a látását", hiszen soha életében nem látott!), akkor a hirtelen mindenfelől rázúduló, sosem tapasztalt érzékszervi benyomások áradata 1K6 ynevi (húsznapos) hónapra teljesen magatehetetlenné nyomorítja. Minden hónapban százalékos dobást kell tennie; ha bármelyik dobás eredménye meghaladja Akaraterejének ötszörösét, megőrül. Amennyiben ép elmével átvészeli a mondott időszakot, el fog boldogulni az újfajta környezetben, de *Vakharc* képzettsége visszaesik 4. fokra. Innen tovább csak akkor fejlesztheti, ha valami szerencsétlen avagy szerencsés (nézőpont kérdése, melyik) véletlen folytán ismét maradandó érvénnyel megvakul.

Bármilyen megdöbbentőnek is tűnhet a fentebb olvasottak után, de okunk van feltételezni, hogy a Vakharc által kínált lehetőségek teljes körét még a képzettség ötödfoka sem meríti ki végérvényesen. A vélelmezett hatodfokot csupán egyes krónikák homályos utalásaiból, illetve többé-kevésbé ingatag elméletekből ismerjük, akik azonban a téma kutatói közül ténylegesen számolnak vele, azok egybehangzólag a tapasztalati mágia egyik alacsonyabbrendű formájának tekintik. Más bölcsek még a létezését is tagadják, és mindenestül a mesék birodalmába száműzik. A tiadlani hagyomány némely niarei harcművésziskolák titokzatos nagymestereinek tulajdonít ilyen hatalmat. Szekugu Okira például a félig mitikus Alvó Csillagfény iskola alapítójaként ismert; teljes sötétségben állítólag képes volt cseppfolyóssá válni, s ebben az állapotában semmiféle fegyverrel nem lehetett ártani neki.



Szekugu Okira számos példázat és tanmese hőse, történeti létezése azonban hitelt érdemlően nem igazolható. Ó-toroni források tanúskodnak viszont egy rejtélyes niarei vándor tevékenységéről a P. Sz. V. században, aki Égi Gyermeknek hívatta magát, s arcát díszestarka sárkánymaszkkal takarta, szemrések nélkül. Az Égi Gyermek valószínűleg kitaszított lehetett hazájából; mindenesetre elképesztő zűrzavarba buktatta az alig egy évszázada alapított tiadlani hármas királyságot, amikor pusztakezes párviadalban megölte a Dorchát. Külön érdekesség, hogy a nevezetes összecsapás időpontjában az ynevi égboltot éppen teljes napfogyatkozás borította sötétbe.

Az Égi Gyermekről egyébként azt rebesgették, hogy a sötétben minden csapása azonnali halált hoz. Később toroni szolgálatba állt, majd az évszázad végén nyomtalanul eltűnt. .Állítólag a daumyri Hatalmasok szólították magukhoz, és hosszú időn keresztül volt a Boszorkánybörtön legfőbb felvigyázója. Más, jóval nyugtalanítóbb vélemények szerint mind a mai napig ő tölti be ezt a posztot.

Szociális Képzettségek

Ezek a képzettségek a mindennapos életben, az emberek egymás közötti érintkezésében használatosak. A küzdelemhez, az erőszakhoz nem sok közük van, a tisztán harcközpontú kalandokban – melyeket egyébként a M.A.G.U.S.-játékosoknak nem javaslunk, hiszen kiaknázatlanul hagyják a rendszer által nyújtott lehetőségek zömét – nemigen alkalmazhatóak. Annál fontosabbak azonban a szűkebb értelemben vett, „tiszta" szerepjátékban, ahol nem a sorozatos hullámokban támadó ellenfelek legyilkolása, hanem a képzeletbeli világban zajló események minél élethűbb modellezése a lényeg.

A M.A.G.U.S. fejlesztőinek felfogása szerint a szociális interakciót fölösleges szigorú szabályok keretei közé szorítani, hiszen az ilyen helyzetek alapját mindig a KM és a játékosok élőszóban zajló, kötetlen társalgása képezi. Ezért hiába is keresnénk ebben a kategóriában olyan – más játékokból ismert – képzettségeket, mint például *Mellébeszélés, Szélhámosság, Alkudozás* stb. Mi úgy véljük, hogy ezekben a szituációkban sohasem egy-egy kockadobás dönt siker és kudarc ügyében, hanem mindig az, hogy mennyire szellemesen és meggyőzően adja elő mondandóját karaktere nevében a játékos. Külön képzettséget csak az élőszóban nem modellezhető szociális helyzetekre dolgoztunk ki, mint amilyen a nyelvtudás vagy a szexuális viselkedés.



Általános Szociális Képzettségek

Ezeknek a képzettségeknek az ismerete nem kötődik társadalmi ranghoz, vagyoni helyzethez, születési előjogokhoz. Bárki elsajátíthatja őket, a társadalomban elfoglalt pozíciójától függetlenül. Mi több, túlnyomó részüknek az alapfokú ismerete egyszerűen elengedhetetlen ahhoz, hogy a karakter egyáltalán be tudjon illeszkedni bármely emberi közösségbe. Egyes általános szociális képzettségekkel – például az *Élő Nyelvvel,* a *Kultúrával,* a *Helyismerettel* – gyakorlatilag mindenki rendelkezik, a szellemileg visszamaradott egyéneket kivéve.

Általános szociális képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Élő nyelv	1	2	4	10	20
Kultúra	1	2	4	10	20
Lélektan	1	3	8	20	30
Helyismeret	1	2	4	10	20
Ékesszólás	1	2	4	10	20
Szexuális kultúra	1	2	4	10	20
Dorbézolás	1	2	4	10	20
Vallatás	1	3	8	20	30
Oktatás	2	4	8	16	24

Nemesi képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Lovaglás	1	3	9	15	30
Birtokigazgatás	1	3	12	20	28
Solymászat	1	3	9	15	25
Heraldika	1	3	9	15	30
Párbaj	1	2	4	10	16
Udvari etikett	1	3	8	14	21
Tornarend	1	2	6	16	28

Polgári képzettségek

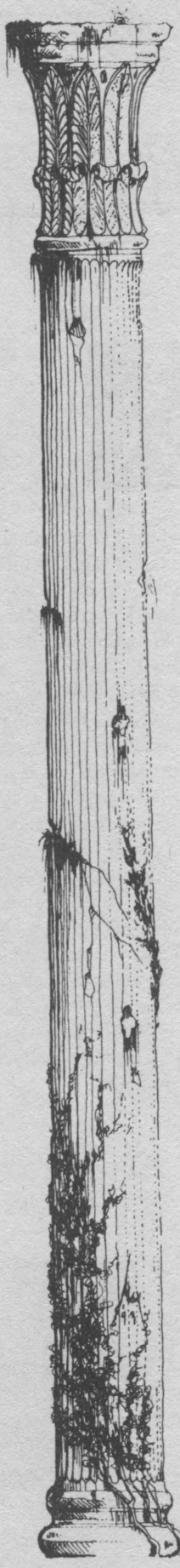
Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Iparűzés	1	2	4	10	20
Értékbecslés	1	2	4	10	20
Pénzügyek	1	2	4	10	20

Póri képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Teherbírás	1	2	4	10	20
Földművelés	1	2	4	10	20
Állattartás	1	2	4	10	20
Kocsihajtás	1	2	4	10	20
Hajózás	1	2	4	10	20
Bányászat	1	2	4	10	20

Művész képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Ének	1	2	4	10	20
Zene	1	2	4	10	20
Tánc	1	2	4	10	20
Festészet/Rajz	1	2	4	10	20
Szobrászat	1	2	4	10	20
Tetoválás	1	2	4	10	20
Irodalom	1	2	4	10	20
Színészet	1	2	4	10	20



Élő nyelv

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Talán nem szorul különösebb magyarázatra, miért is elsődleges fontosságú egy kalandozó számára a beszélt nyelv. A legelemibb szükségleteit sem képes kielégíteni, ha valamilyen szinten nem tud kapcsolatot teremteni a környezetével.

Ynev valamennyi nyelvét e helyütt felsorolni nem lenne szerencsés, a legfontosabb *humán* dialektusokról és elterjedésükről azonban mindenképpen ejtenünk kell néhány szót. (Az *inhumán* nyelvek tarka sokaságára ezúttal nem térhetünk ki; puszta számba vételük is beláthatatlanná duzzasztaná írásunk terjedelmi kereteit.) A vén kontinensen temérdek nyelvet beszélnek, ám ezek közül csak néhány jutott – különféle történelmi és politikai okoknál fogva – kiemelkedő szerephez.

Első helyen kell közöttük említeni a godoni eredetű *pyart* – avagy tudományos elnevezése szerint: *újgodoni*t –, a Pyarroni Államközösség nyelvét, melyet rendkívül széles elterjedési köre miatt Közös Nyelvnek is szokás nevezni. Elsősorban persze a szerte Yneven meggyökerező vallás nyomán hódított, de sikeréhez hozzájárult viszonylag egyszerű, könnyen tanulható grammatikája is, melyet az átvevő népek mindenütt saját nyelvi hagyományaikhoz igazítottak. Ennek meg-felelően hiába beszélik rendkívül sokan, igazán egységesnek mégsem nevezhető. Eredeti, tiszta formájában (ez az ún. *központi pyar*) kizárólag az Államszövetség belső területein találkozhatunk vele, mindenütt másutt helyi változatok honosodtak meg, melyek teljes joggal tekinthetők önálló dialektusoknak, hisz egymás számára olykor aligalig érthetők. Ynev emberlakta régióiban – különösen a civilizált, városiasodott vidékeken – általában nem nehéz olyan lakost találni, aki jól-rosszul beszéli a pyart – ám hogy valóban a földrész *közös nyelve* lenne, az erős tódítás. A Délvidéket kivéve sehol nem számít *kultúrhordozó* nyelvnek, s amelyik kalandozó nem szándékozik egész életét az Államszövetség határai között tölteni, az bizony jobban teszi, ha elsajátít néhány idegen nyelvet.

Szintén godoni eredetű nyelv a *shadoni* (tudományos elnevezéssel: *utó-godoni*) is, melynek földrajzi elterjedése korlátozottabb ugyan a pyarénál, lélekszámra nézvést azonban csaknem ugyanannyian beszélik. Hivatalos nyelve a Shadoni Birodalomnak, a Délvidék – s egyben az egész földrész – legsűrűbben lakott országának. Noha közös tőről fakadt a pyarral, rokonságuk rendkívül távoli, csak tudományos elemzőmunkával mutatható ki. A két nyelv nagyon régóta különvált, anyanyelvi beszélőik – korabeli írásos emlékekből ítélve – már a P. sz. XIV. században sem értették meg egymást. Az államszövetségi „Közös Nyelv" később futótűzként hódította meg egész Ynevet; a szomszédos birodalomban azonban nem tudta megvetni a lábát. Ennek hátterében valószínűleg az húzódhatott meg, hogy Shadon a hasonló diadalutat bejáró pyarroni vallás beszivárgásának is ugyanilyen szívósan és konokul ellenállt, jóllehet a két ország kapcsolata a P. sz. XXIX. század óta töretlenül szívélyes és baráti.

Shadon lakosságának ma csupán elenyésző töredéke beszéli a pyart, főként a nemesurak, a hajósok és a távolsági kereskedők közül; ezek idegen nyelvként tanulták. A papi hierarchiában a pyarul tudók aránya kirívóan alacsony, az egyszerű köznép körében pedig úgyszólván zérus. Nem is vennék sok hasznát, hiszen az átlagos shadoni polgár soha életében nem lépi át szülőhazája határait. Következésképpen Shadon egyike ama kevés emberlakta országnak Yneven, ahol a Közös Nyelvre hagyatkozó külhoni – ha boldogulni akar – kénytelen lesz tolmácsot fogadni.

Erre máskülönben akkor is szüksége lehet, ha egyébként úgy-ahogy töri a királyi székesfőváros környékén közszájon forgó nyelvjárást, melyet hagyományosan *bíbor shadoni*nak szokás nevezni. A shadoni nyelv ugyanis korántsem egységes, hanem – amint azon nem is csodálkozhatunk egy ilyen óriási kiterjedésű birodalomban – több tucat dialektusra oszlik. E dialektusok tájegységek szerint különülnek el, s erősen érezhető rajtuk a godoni bevándorlás előtti humán őslakosság – ellanok, derindák, hossolok, rónok stb. – nyelvi öröksége. A főbbek közül a *felföldi*t, a *shadlek*it, a *gordozai*t, a *viharvízit* és a *szigetláncit* érdemes megemlíteni. Mindegyiket legalább egymillió ember használja, s egymás számára elég nehezen érthetőek. Ez hellyel-közzel még a birodalmi közigazgatásban is zavarokhoz vezet, a tartományok azonban – ősi hagyományaik védelmében – makacsul ellenállnak a Főatya időnkénti nyelvtisztító és -egyesítő kísérleteinek.

A legjelentősebb shadoni nyelvjárás azonban kétségkívül az *öbölvidéki,* melynek nyelvterülete messze túlnyúlik az országhatárokon. Ezt a dialektust beszélték – és beszélik még ma is – azok a harcias zarándokok, akik a P. sz. XV. század derekán vándoroltak ki a vallásüldözés elől, és Amanovik próféta vezetésével új államot alapítottak: a Szentföldet, azaz Gorvikot, mely kezdettől fogva az anyabirodalom esküdt ellensége volt. Önálló gorviki nyelv tehát nem létezik: a Szentföldön használt nyelv csupán a shadoninak az egyik dialektusa, melyet majdnem ugyanilyen formában beszélnek a Gályák Tengerének túlpartján is, a birodalom jogara alatt.

Gorviktól északra a Taba el-Ibara és peremövezete alkotja a *dzsad* nyelvterületet. A dzsad egyetlen más humán nyelvvel sem rokonítható, s újabban nemcsak az ősi legendák, hanem a történeti és lingvisztikai kutatások is inhumán eredetét látszanak alátámasztani. Minden valószínűség szerint az Ibara-vidéken hajdan uralkodó dzsenn civilizáció kultúrhordozó nyelvéből alakult ki, többek között a grammatikai alapok igen jelentős egyszerűsödésével. (Ennek ellenére az egyik legnehezebben elsajátítható emberi nyelvnek tartják, ami közvetve újabb bizonyíték rendhagyó múltjára nézve.) Maga a jelenség – a különböző értelmes fajok között végbement nyelvátadás – gyakorlatilag példa nélkül áll az ismert történelemben.

A dzsad nyelvet egyébként találóbb volna dzsad nyelvcsaládnak nevezni. A mostoha természeti környezet és a szétszórt településszerkezet kezdettől fogva előmozdította a nyelvi széttagolódást, s a valaha tán egységes idióma napjainkra törpedialektusok százaira esett szét, melyeket gyakran csak pár tucat ember beszél: keletkezési és kihalási folyamataik teljességgel nyomon

követhetetlenek. Az Ibara-vidéken gyakorlatilag minden oázisban más és más tájszólás dívik, valósággal őrületbe kergetve a felkészületlen utazókat. A legtisztábbnak és a legválasztékosabbnak tradicionálisan az *abadanai*t tartják, amelynek egyébként évezredes írásbelisége és roppant gazdag irodalmi hagyománya van. A többi közül említést érdemel még a *quisarmai*, amely – alighanem az emirátus beteges elzárkózási hajlama miatt – úgyszólván archaikus nyelvi állapotokat tükröz, afféle lingvisztikai kövület gyanánt; a *hamedi*, amelyre épp ellenkezőleg, az idegen jövevényszavak tömeges átvétele és gyors cserélődése jellemző; valamint a *sobirai*, amely valóságos művészetté nemesítette mások szellemes, ám húsba vágó sértegetését.

A Fű Útjának végszakasza mentén az oázisvárosok mind barátságtalanabbá válnak, s ha a lakóik nyelvtanulásra adják a fejüket, a Közös Nyelv helyett inkább a birodalmi *khors*ot választják. (Ami miatt egyébként – a nyomasztó szomszédságot tekintve – aligha volna igazságos elmarasztalni őket.) Errefelé a pyar szó akár még nemkívánatos feltűnést is kelthet; ámbátor érteni ugyanúgy fogják, mint keletebbre.

A Délvidék negyedik nagy nyelvcsaládja a nomád törzsek által használt *hyunghai*. Területi elterjedése vetekszik a shadoniéval, ám még annál is több változatra oszlik: gyakorlatilag minden lovastörzs más dialektust beszél, a távolabbi szomszédok meg sem értik egymást. A pyart kizárólag az Égi Fény hitére tért enysmoniak ismerik, ám a mindennapos érintkezésben ők is őseik nyelvét használják. Ugyanilyen szerepet tölt be a nyugati nomádok között a hírhedt „kráni közös", a birodalmi *khors*, amit a pyarroni lingvisták csak Fekete Nyelvnek neveznek. Ez ugyan – inhumán dialektus lévén – nem tartozik szűkebben vett témakörünkbe, mégis említést kell tenni róla, mivel a belső gyepüvidék és a hadúri tartományok humán lakossága széles körben elterjedt közvetítő nyelvekként alkalmazza az emberi hangberendezéshez igazított változatait.

A Sheraltól északra, ha lehet ilyet mondani, még vegyesebb az összkép. A Quiron-tenger déli partjának kaotikus óriásában, Abasziszban az *aszisz* az elfogadott nyelv, ám a rendkívül sokszínű, rengeteg népet magába olvasztó, kalandoroktól hemzsegő államban beszélik a pyar egy sajátos dialektusát, az *aszisz-közös*t. Aki az aszisz nyelvet ismeri, tűrhetően elboldogulhat a déli partokon: a Városállamokban, végig a barbár szállásterületekig beszélik a nagykirály nyelvének különféle dialektusait (és meglehetősen kevesen, de az aszisz-közös *és* a pyar egy sajátos változatát is.) Az itt őshonos *lupár* és *dolamin* lakosság szavát rajtuk kívül szinte senki nem érti, ám az erre kalandozóknak nem árt, ha valamelyest elmélyülnek ezekben a nyelvekben is: az őslakosok ragaszkodnak nyelvükhöz és csak kevesen beszélnek másképp is. Az sem jöhet itt zavarba, aki az északi tengerpart nagyhatalmának államnyelvét, a *köztoroni*t beszéli. A hajdani *kyr* nyelv erősen torzult és felhígult változata széles körben ismert, ám választékosabb, archaikusabb változatát, a *kyr-toroni*t csak az igazán pallérozottak sajátítják el. Toron tengerparti tartományaiban a hatalmas kereskedelmi tevékenységnek köszönhetően tűrhetően beszélik mind az asziszt, mind az aszisz-közöst. Még a magasabb kasztúak között is számosan ismerik ezeket a nyelveket, ám megszólalni soha nem szoktak, kizárólag tolmács-rabszolgáik útján. Ennek ellenére biztosak lehetünk benne, hogy értik amit mondunk.



Észak másik – az asziszhoz hasonlóan népszerű – nyelve a Szövetség minden tagállamában más dialektusban használt *erv*. Régebben még népszerűbb volt, afféle „északi közös", ám ma már sokkal kevesebben beszélik a nem erv-anyanyelvű államokban. Fokozatosan kiszorította az új hittel érkező pyar nyelv, melyet nem egy északi államban második elfogadott nyelvként használnak. Az idők során kialakult dialektusa, az ún. *erv-közös* elég népszerű, ám a fokozatos térvesztés ellenére sokan még mindig csak ervül beszélnek.

Az északi erv közösségek közé ékelődött nemzetek változatlanul hűen őrzik régi nyelveiket, amellett, hogy az erv és az erv-közös értőit is megtaláljuk közöttük. Így maradhatott fenn az ilanoriak féltve óvott *ilanori*ja, az ún. *rejtnyelv* – ez egyébként Chei király Yllinorjának hivatalos nyelve – és a *dwoon* is.

Méretét és lakosságát számítva feltétlenül a legnépszerűbb nyelvek közé kell számolnunk a *niarei*t számos dialektusával egyetemben. Ezek egyike az enoszukeiek által beszélt niarei is.

Az utolsó fontos, emberek által használt nyelv a barbárok *kor*gja. Több dialektusa ismert, elsősorban a földrajzi távolság és az életmód függvényében.

A kultúrkörökön kívül eső emberi települések általában saját nyelvvel bírnak, de részint létszámuk, részint a szomszédos kultúrkör szellemi túlsúlyának köszönhetően soha nem sikerült igazából kiemelkedniük. Lakóinak nagy többsége éppen a fent részletezett okokból kifolyóan tűrhetően beszéli a legközelebbi kultúrkör(ök) hivatalos nyelv(ei)ét is. (Kereskedő Hercegségek, Déli Városállamok, Riegoy Városállamok, stb...)

A kultúrhordozó nyelv dialektusait kölcsönösen megértik és beszélik mindkét részről. A beszédértés szintje csupán egy fokot változik, tehát ha valaki 3. fokon beszéli a shadonit – a hivatalos állami nyelvet –, akkor egyben 2. fokú ismeretei vannak minden shadoni dialektusban – ideértve természetesen a gorvikit is. Ennek megfelelően, ha valaki csak alapfokon – 2. fok – beszéli az aszisz-közöst, akkor a pyar nyelvben elért ismereteit 1. fokúnak lehet minősíteni, csakúgy, ha az erv-közössel próbálkozik.

A kyr-toroni kizárólag 4, ill. 5. fokú nyelvtudással sajátítható el.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 6
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az, aki első fokon ismeri az adott nyelvet, csak rendkívüli erőfeszítések árán képes magát megértetni. Szókincse néhány itt-ott felcsípett megjegyzésre, szólásra, az alapszavakra korlátozódik. Vagy önerőből – némi bajtársi segítséggel – sikerült megtanulnia, vagy egy néhai oktató pazarolta rá üres perceit. „Beszédében" rengeteget gesztikulál, ha tud rajzol...

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2Kp
Ismertetés: Az alapfokú nyelvismeret semmi mást nem jelent, minthogy az illető jól-rosszul elboldogul az adott nyelvvel. Szókincse néhány száz szó lehet, mind kiejtéséről, mind nyelvtanáról messziről lesír, hogy még van bepótolnivalója. Mindenesetre már megérti, mi folyik körülötte, akár ügyes-bajos dolgait is el tudja intézni – csak egy kis bátorság és szerencse szükségeltetik hozzá.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Anyanyelvi szintet jelent. A nem anyanyelvű karakter, ha összeszedi magát, tűrhető kiejtéssel és viszonylag választékosan beszélhet. A tehetségesebbek egy kis bátorsággal és találékonysággal sikerrel hidalhatják át a nyelvi problémákat, s bárkivel bármiről eltársaloghatnak. Egyszerűbb szerkezeteket használnak, akár még bonyolultabb mondanivalójukat is hiba nélkül át tudják adni. Ahhoz azonban nem elegendő a tudása, a szókincse, hogy további képzés nélkül komolyabb, meggyőző beszédet tartson, vitapartnereit lehengerelje, s ha csupán a szavakon múlik, a hallgatóságát elhallgattassa, vagy órákon keresztül lekösse.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Ha nem anyanyelve az, amit választott, akkor is csak nehezen jöhet rá bárki, az adott kultúrkörön belül. Szépen és választékosan fogalmaz, bármikor kisebb beszédet is rögtönöz, ha a szükség úgy hozza. Ha a nyelvből kell megélnie, az sem jelenthet számára problémát. Szóvicceket alkothat, élvezetesen, szépen beszél.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Művészi szinten bánik a nyelvvel, szinte nincs ismeretlen szó, szólás vagy nyelvi fordulat, amit ne ismerne; a kisujjában van több – azonos kultúrhordozó nyelvhez tartozó – dialektus szókincse és kiejtése. Nem jelent számára különösebb problémát különböző – akár irodalmi stílusban megszólalnia. Rá nem vonatkoznak azok a megkötések, amelyek az azonos nyelv dialektusaira vonatkoznak.

Kultúra

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: humán kultúrák esetében Egyes (Könnyű), inhumán kultúrák esetében Négyes (Nehéz)

Sokfajta értelmes lény él Ynev világán, s a történelem – no meg az istenek akarata – mindegyiknek a sorsát másképpen alakította. A különféle fajok lelkialkat és testfelépítés tekintetében persze eleve elkülönültek egymástól, ám idővel az egyes fajokon belül is markánsan megkülönböztethető csoportok jöttek létre: nyelvük, hagyományaik, szokásaik mind mások és mások voltak. Az ily módon keletkezett népi-földrajzi-szellemi közösségeket hívjuk kultúrköröknek.

A kultúrkörökkel a *Függelékben* behatóbban foglalkozunk. Itt csak annyit tartunk szükségesnek ismételten megjegyezni, hogy a kultúrkör nem *faji* kategória: a civilizált, értelmes fajok általában több kultúrkörre oszthatók. Jelen kötet az emberi civilizációt tárgyalja, amelynek Yneven tizennégy főbb kultúrkörét különböztetjük meg. A többi jelentősebb értelmes fajjal ugyanez a helyzet. Egységes törpe kultúrkör például nem létezik: a törpe civilizáción belül vannak tarini, zimahiánus, tengeri törpe, diaszporikus, gaáb stb. kultúrkörök. A sirenari elfek életmódja, világnézete élesen elüt az elfendeliektől, akárcsak az északi Kiszakadtaké az Yllinorban letelepedett kolóniákétól, s természetesen mind a négy felsorolt közösség gyűlöli a kráni elfeket. Az ork civilizáció törzsi válaszvonalak szerint tagozódik kultúrkörökre; vadhajtását képezik az udvari orkok, akiknek „vörös" (szövetségi) és „fekete" (toroni) csoportjai között úgyszintén nagy eltérések tapasztalhatók. Nemcsak humán kultúrkörök léteznek tehát Yneven, a terjedelem szűkössége miatt azonban egyelőre csak ezekkel foglalkozunk.

A befogadó kultúrkör kellő fokú ismerete nélkül a karakter mindig élesen kirí a környezetéből, messziről látszik rajta, hogy idegen, a legelemibb viselkedési szabályokat sem ismeri. Ez még a toleránsabb vidékeken is problémákat okozhat: a kívülállóval szemben az emberek zárkózottabbak, vonakodnak szóba elegyedni velük, ha bármiféle bonyodalom támad, azonnal őt hibáztatják érte. Hogy a mindennapos életben elboldoguljon, ahhoz legalább 2. fokon kell ismernie a környező kultúrkört; máskülönben mindenütt visszautasításba, bizalmatlanságba, gyanakvásba ütközik. (Természetesen viszonyu-

lás tekintetében kivételt képeznek azok a személyek, akiknek éppen a kívülállókkal való foglalkozás a hivatásuk: fogadósok, ceremóniamesterek, heroldok stb.) A Taba el-Ibarában perceken belül egy egész közösség gyűlöletét kivívhatja maga ellen az az utazó, aki nincs tisztában az alapvető dzsad szokásokkal. Ordanban habozás nélkül letartóztatják azt az embert, aki fennhangon a szájára veszi Sogronon kívül bármely más isten nevét vagy nyilvánosan a szent jelképét viseli.

Az egyes kultúrkörökön belüli szűkebb közösségekben, amelyek önálló, saját hagyományokkal rendelkeznek – ilyenek a különféle rendek, testvériségek, kiváltságos társadalmi kategóriák – a képzettségnek legalább 4. fokú ismerete szükséges a boldoguláshoz. Egy sivatagi rablótörzzsel folytatott tárgyaláshoz kevés az a tudás, amit az ember a karavánszerájokban felszedett. És hiába éli valaki éveken keresztül az ordani átlagpolgár békés életét, az még nem készíti föl egy Feketelánggal való találkozásra.

Ez a képzettség játéktechnikailag nem szorítható kategóriákba: a M.A.G.U.S.-ban nincsenek szabályok a szociális interakcióra. Az igényes szerepjáték szintjén viszont annál bővebb lehetőségeket nyújt. A *Summarium* első kötetében a mesélő vélhetőleg elég információt talál Ynev egyes tájairól, országairól, hogy nagy körvonalakban fogalmat alkothasson magának a különböző kultúrkörök jellegéről. A fentebb leírt megszorításokhoz a KM-nek érdemes mindig szigorúan igazodnia. Eltekinteni csak a legnagyobb kozmopolita centrumok – például Erion – esetében szabad tőle: itt a kultúrák szabad keveredése példátlan fokú toleranciát szül.

Megjegyzendő, hogy a toroni kultúrkört – őslakosain kívül – nem lehet könnyen megismerni. Ez a kultúra avatatlan szemmel áttekinthetetlen bonyolultsága és ősi inhumán (kyr) gyökerei miatt olybá veendő, mintha nem az emberiség volna a hordozófaja.

A képzettséget mindig a vonatkozó kultúrkör feltüntetésével kell megjelölni a karakterlapon. Pl.: *Kultúra: Erv kultúrkör 3. fok.*

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 10
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok
(a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az idegen világgal éppenhogy csak ismerkedők sajátja. A képességet ilyen szinten ismerőkről messziről lerí, hogy nem ezen a vidéken ringott a bölcsőjük. Ennek és az adott kultúrkörnek megfelelő lesz a fogadtatásuk is. Segítség nélkül nagy valószínűséggel előbb-utóbb belesétálnak valami kulturális csapdába, ahonnan azután csak a legnagyobb szerencsével vághatják csak ki magukat. Az, hogy valaki tud az adott nyelven köszönni vagy „egészségedré"-t kiáltani egy kupa borral, még nem jelenti azt, hogy önhibáján kívül ne tudna vérig sérteni bárkit – különösen igaz ez akkor, ha még az adott nyelvben is nehézségei vannak.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 7, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Azok, akik ilyen szinten járatosak egy kultúrában, bizony még mindig idegennek számítanak. Tisztában vannak ugyan az alapvető szokásokkal és talán nem fognak óriási baklövéseket elkövetni, ha a köznéppel kerülnek kapcsolatba, ám ez még mindig édeskevés, ha egy zárt közösséggel akad gondjuk. Ügyes-bajos dolgaikat már segítő nélkül el tudják intézni, ám mindenütt érezni fogják, hogy idegennek számítanak.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok (anyanyelv vagy az adott kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter megbízhatóan eligazodik saját kultúrkörének általános szokásai és íratlan törvényei között. Ezen a fokon a képzettséget értelemszerűen minden értelmes lény ismeri – természetesen a saját kultúrkörében –, kivéve a gyengeelméjűeket és egyes kórosan



szociopata elemeket. Azok, akik ilyen szinten ismernek egy más kultúrkört, már szintén nem számítanak idegennek. Általában már hosszabb ideje itt tartózkodnak, ismerőseik, barátaik vannak, az esetek többségében már befogadták őket. Mindez persze elképzelhetetlen az adott nyelv alaposabb ismerete nélkül (Közös Nyelv ide vagy oda, hiba volna túlbecsülni Yneven a pyarroni befolyás erejét: a köznép Abasziszban továbbra is zömében asziszul, a Taba el-Ibarában dzsadul stb. beszél).

Utazók, kereskedő, szerencselovagok számára nélkülözhetetlen két-három főbb kultúrkör ilyen fokú ismerete. Enélkül gyakorlatilag mozdulni sem tudnak, saját kultúrkörük befolyási övezetén kívül végletekig kiszolgáltatottá és gyámoltalanná válnak.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A karakter saját kultúrkörén belül – vagy egy alaposabban megismert idegen kultúrkörön belül – kiváltképp pontos ismeretekkel rendelkezik egy *rétegkultúra* szokásait és íratlan törvényeit illetően. Ide számítjuk a többé-kevésbé együvé tartozó társadalmi vagy szervezeti egységeket. Ilyen lehet a helyi polgárok vagy kereskedők szokásainak behatóbb ismerete, de lehet ez iparoscéh, egyházi testület, fejvadászklán, harcművésziskola, lovagrend, alvilági testvériség vagy bármi más. A képzettségnek ez a szintje nem jelent kulturáltsági különbséget – nagyjából ugyanannyi időbe és fáradságba kerül a helyi diákok társasági szokásait megismerni, mint eligazodni egy tolvajklán belső ügyei között.

Könnyen elképzelhető, mekkora hibákat véthet bárki, ha nincs tisztában az adott környezet viselkedési normáival. Könnyen nevetségessé vagy nemkívánatossá válhat, arról nem beszélve, hogy egykönnyen leleplezhetik akkor, ha ezen képzettség nélkül akar elrejtőzni vagy észrevétlenné válni közöttük.

Amennyiben a képzettséget ezen a fokon a kalandozó megkapja, számára nyilvánvaló lesz, hogy melyik rétegkultúrával áll kapcsolatban. Ez jobbára eleve adódik kasztjából, illetve specializációjából.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A karakter a saját (vagy a megismert idegen) kultúrának minden *rétegkultúráját* meglehetős pontossággal ismeri. Tisztában van a szokásaikkal, íratlan törvényeikkel, anélkül, hogy bármelyiknek feltétlenül tagja lenne. Adott esetben ismerni fogja a gorviki hadiszínjátékok fordulatait, vagy egy toroni közrendű bál szabályait, lebonyolítási szokásait. Abszolút tudást azonban értelemszerűen még ez sem jelenthet. Sőt! Ha a karakter huzamosabb ideig a megismert kultúrkör területén kívül tartózkodik – 1 évnél tovább – visszatérte után tanácsos felújítani az ismereteit (újabb Kp-ket nem igényel), különben még ő is hibázhat.

A képzettséget ezen a fokon a sokat megélt világjárókon kívül főként tudós történészek és mesterkémek ismerik.

Lélektan

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Nehezen körülírható képzettség. Az emberi psziché ismeretének mértéke. Bizonyos vonatkozásban a bölcsesség és a magas életkor velejárója. Segítségével gyorsan felfedezhető a mások jellemében vagy viselkedésében beálló változás, a *rosszul leplezett* mögöttes szándék, a színjáték, a hazugság. Mindazok, akik nem rendelkeznek a képzettséggel, szinte semmilyen mértékben nem foglalkoznak embertársaikkal, s nemhogy tetteik mozgatórugóit nem akarják megérteni, de még a fáradságot sem veszik, hogy valamelyest is közelebb kerüljenek hozzájuk.

Megkönnyíti a másokhoz való közeledést, elengedhetetlen, ha valaki irányítani, vezetni, esetleg becsapni akarja a másikat. Mire menne az a színész, aki elképzelni sem tudja, miként reagálnak majd produkciójára, netán az a hamiskártyás, aki nem tudja megmondani, mikor hazudik ellenfele vagy mikor képtelen elrejteni az örömét?

Az sem árt persze, ha alkalmazója jól bánik a szavakkal, hiszen ha embertársainkat vizsgáljuk, valóban értékes következtetésekre csakis beszélgetés közben bukkanhatunk. Ennek megfelelően a képzettség előnyei csakis akkor mutatkozhatnak meg, ha a használója maga is sokat van emberek között, s nem fukarkodik a szavakkal.

Nem lehet egyik napról a másikra megtanulni, s egyáltalán nem könnyű előrébb jutni az ismeretében. További nehézségeket okozhat, hogy nem lehet mindenkire egyaránt hasonló érvénnyel alkalmazni. Egészen különböző viselkedésmódok, indulatok és reakciók jellemzik az emberi faj egyes csoportjait, s ami egy dwoon esetében még talán megállná a helyét, koránt sem biztos, hogy egy dzsaddal szemben is igaznak bizonyulna. Magasabb fokon tehát különös fontossággal bír a tanulmányozott személy kultúrája is.

Kizárólag embereken alkalmazható ismeret, inhumán kultúrák esetében hasznavehetetlen.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség első fokán az alkalmazó számos következtetést vonhat le embertársai viselkedéséből. Megfelelő empátiával viszonylag könnyen következtethet hangulatuk okaira, észreveszi a különféle változásokat. Észreveszi, ha valaki a környezetében hirtelen „megváltozik". A mágikus befolyásolások hagyta lenyo-

matokat – ezeket a legkönnyebb észrevenni – ismeretleneken 25%, hozzá közelállókon 35% eséllyel fedezi fel.

Minden százalékos dobást a KM végezzen el a játékosok helyett ilyen esetekben! Nem fontos tehát, hogy ők maguk gyanakodjanak, elegendő, ha a KM tisztában van a helyzettel. Amennyiben a dobás sikeres, óvatosan, egy-két mondattal próbálja rávezetni játékosait a sikerre: pl.: „Eddig nem látott csillogást veszel észre Delgado szemében... Furcsa, hiszen ő nem az a típus..." „..Gyanús neked az a csönd, ami mostanában körülveszi. Nincs konkrét bizonyítékod, csak valami sejtés, ami homályosan ott motoszkál benned, és *nagyon* rossz dolgokról sutyorog..."

Amennyiben a képzettséget olyanok ellen alkalmazzák, akik szintén rendelkeznek vele, azok a saját *Lélektan* értékeiket levonhatják az őket figyelő százalékaiból. Ezt a „trükköt" senki nem tudja alkalmazni, ha mágikus befolyásolás alatt áll.

Amennyiben a játékos kéri, hogy képességét alkalmazva eldönthesse valakiről, mennyiben számíthatnak rá, akkor is a KM dobjon és a sikernek megfelelően tájékoztassa a játékost. Ha a próbadobás nem sikerült, természetesen ne árulja el az igazat!

Ha játékos a kaland folyamán ügyesen (vagy éppen ellenkezőleg, nagyonis átlátszóan) használja ki a képzettség alkalmazásához szükséges beszélgetést – természetesen szerepjátékról van szó – a KM tetszése szerint -15, +15% közötti módosítót adhat játékosának a próbadobáshoz.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokú emberismerő az egyszerű emberekkel szemben alkalmazhatja tudományát. Arcvonásokból, öltözködésből, viselkedésből felfedezhet bizonyos tipikus személyiségjegyeket és jellemvonásokat. Megbecsülheti, ki megbízható, s ki nem, ki jószándékú, s ki forgat a fejében gonosz gondolatokat. Nem szabad ugyanakkor megfeledkeznie arról, hogy ítélete nem megfellebezhetetlen. Véleménye vadidegenekkel szemben 20%, ismerősei körében 30% eséllyel lesz helyes. A mágikus befolyásolásokat – különféle tartós hatású asztrál-, mentálvarázslatok, stb -40%, ill. -50%-os eséllyel fedezi fel. Ha egy vadidegen hazudik vagy blöfföl, arra 15%, míg ha egy társa próbálkozik, arra 25% eséllyel jön rá.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Mások jellemvonásaiból levont következtetései az illető megbízhatóságáról 40%, ill 50%-ban bizonyulnak igaznak, attól függően, hogy ismeretlenről vagy egy társáról van szó. A mágikus befolyásolást 55%, ill. 65% eséllyel fedezi fel, míg a hazugságok leleplezésére ezen kitételek szerint 35%, ill. 45% esélye lesz.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (a megfigyelt személyre vonatkozó kultúrkör ismerete)
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Már a rejtett jellemvonások is felszínre kerülhetnek szúrós pillantása alatt. Idegenekről 60%, társairól 70%-os bizonyossággal mondja meg, hogy mennyire megbízhatóak, hűségesek, stb. A mágikus befolyásolást 70%, ill. 80% helyességgel állapítja meg. A hazugságok, színlelések pedig 55% ill. 65% eséllyel lepleződnek le előtte.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A Képzettség igazi mesterei egy-két rendkívül idős és bölcs ember. Ők megtaníthatnak esetleg néhány mesterfogást azoknak, akik fiatalabb korukban akarnak erre a képzettségre szert tenni. Sokkal inkább észreveszik azt, ha valaki hazudozik, megjátssza magát, vagy titkolni igyekszik valamit. Általában helyesen látják meg az általuk ismertek cselekedetei mögött megbúvó mögöttes szándékokat.

80%, ill. 90%-os pontossággal méri fel az embereket, attól függően, hogy először látja őket vagy ismerősei. A mágikus befolyásolások leleplezésére 85%, ill. 95% esélye van, míg a hazugságot, színészkedést 75% ill. 85%-ban leplezi le.

Helyismeret

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

A legtapasztaltabb Harcos is könnyen bajba kerülhet ismeretlen terepen, a Tolvajok pedig alighanem naponta többször is imádkoznak, hogy csak rémálmaikban kelljen vadidegen helyen menekülniük.

Talán nem kell túlhangsúlyozni ennek a képzettségnek a fontosságát. Azok, akik olyan helyre érkeznek, ahol még nem jártak és esetleg fontos elintéznivalóik vannak, jobban teszik, ha azonnal kerítnek valakit, aki meglehetős biztonsággal eligazodik az adott városban vagy tartományban.

Játéktecnikailag a legegyszerűbb a képzettséget nagyobb egységek ismeretéhez kötni. Ennek megfelelően egyes *Helyismeret*ek vagy egy nagyobb városhoz (Erion, Ifin, Davalon), vagy egy állam egy-egy tartományához kötődnek, azt mutatják, a karakter mennyire van tisztában az ott uralkodó állapotokkal. A képzettséget nem lehet országokra vagy kultúrkörökre felvenni. Minden egyes alkalommal, ha valaki új, számára ismeretlen városba, tartományba, kantonba, stb. kerül, újra és újra az alapoktól kell kezdenie az ismerkedést. Ha tehát egy államalakulat öt nagyobb tartományból és két nagyváros-

ból áll, a karakternek hétszer kell legalább 3. fokon felvennie a képzettséget ahhoz, hogy elmondhassa: valamennyire ismeri az országot.

Krán esetében *egyelőre* ez a képzettség még nem felvehető.

Azok, akik képzetlenül próbálnak meg boldogulni egy vadidegen városban, bizony kevés jóra számíthatnak. Amíg van idejük kényelmesen kérdezősködni vagy nézelődni, még nincs is igazán komoly probléma. A gondok akkor kezdődnek majd, ha sietősre fordul a dolguk, vagy – ne adják az istenek! – menekülniük kell...

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8, Érzékelés 9
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen foka azok sajátja, akik már egy pár napot eltöltöttek egy bizonyos helyen. Tudják merre találhatók a fontosabb utak, épületek – tartományok esetében a nagyobb települések, esetleg erdők. Ha személyesen még nem is jártak arra, legalábbis olvastak róla vagy pontosan elmagyarázták nekik. Akár még abban a tévhitben is ringathatják magukat, hogy nem tévednek el. Micsoda tévedés... Az ismeretlen utcákba, dűlőkre nem érdemes bekanyarodniuk, s ne lepődjenek meg, ha egyáltalán nem ott bukkannak elő, ahol gondolták. Fogalmuk sincs, mikor vezetik félre őket, hol kapnak rossz tanácsot. Nem tudhatják, van-e jobb nevű fogadó, becsületesebb pénzváltó, mint akit ők ismernek.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Érzékelés 10
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Aki ilyen szinten ismeri a képzettséget, már többé-kevésbé kiigazodik az adott város vagy tartomány ismertebb helyein. Huzamosabb idő kell hozzá. Ám tudja, hogy merre vannak a fontosabb szentélyek, piacok, piacozóhelyek vagy malmok. Lakhelyétől eltalál pl.: a kikötőbe és vissza, nem jelent neki gondot jól ismert tereptárgyak alapján hozzávetőlegesen tájékozódni. Helybeliek útmutatása alapján jó eséllyel elboldogul. Biztos tudomása lehet egy-két „jól bevált" helyről. Ettől függetlenül rosszakarói még nyugodt szívvel felültethetik, fölösleges kerülőket tesz, vészhelyzetben nem ismer senki helybelit, akiben megbízhatna, akár minden sarok mögött meglepetés várhat rá...

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Még csak oda sem kell figyelnie, mindenki ilyen szinten ismeri szülőhelyének környékét. Aki sok időt tölt egy helyen és meg is jegyzi, amit lát, az is ezen a szinten sajátíthatja el ezt a képzettséget. A kisujjában vannak a rövidebb utak, a kerülők, a hasznos helyek. Nagyjából tudja, melyik mesterben, fogadósban lehet megbízni, de vannak már rossz tapasztalatai is. Gond nélkül élhet az adott helyen, ám arra fel kell készülnie, hogy van még tanulnivalója. Olyan dolgok derülhetnek ki a közvetlen környezetéről, amire nem is gondolt volna.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Legendaismeret 2. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 10 Kp



Ismertetés: A képzettségnek ezen a fokán már nem csupán a várost vagy a tartományt ismeri átlagon felül a karakter, de jó néhány ittlakót is. Tökéletesen tisztában van a jó gázlók helyével, s ismer megbízható révészeket vagy szőlősgazdákat is. Üldözőit könnyen lerázza, ha azok számukra ismeretlen terepen követik, nem jelent különösebb gondot, ha megbízható becsüst, orgazdát vagy kurtizánt kell keresnie. Ismer eldugott erdei tisztásokat vagy terecskéket. A kedvenc vendéglőiben őt is ismerik, ha valamit nem tud azonnal előkeríteni vagy kideríteni, rövid időn belül utána tud érdeklődni.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Igazi „patkány". Szinte kizárt, hogy bárki sarokba tudná szorítani az adott terepen. Ismer minden bokrot, keresztutat, hidat és sikátort. A hely térképe a fejében van, ismeri, akár a tenyerét. Titkos és eldugott helyek, rejtett barlangok, ajtók garmadája áll a rendelkezésre. Rengeteg ismerőse, összeköttetése van, jó pénzért szinte mindent előkerítenek neki. Jóllehet sok mindent elérhet az összeköttetései alapján, az ismerőseihez való viszonyát nem ez a képzettség fogja meghatározni. Adott esetben akár cserben is hagyhatják, ha nem ügyel a kapcsolatai ápolására. Ugyanígy fel kell frissítenie időnként az adott városra vagy tartományra vonatkozó ismereteit, hiszen ez a tudás is csak akkor lehet hasznos, ha folyamatosan „naprakész" marad.

Ékesszólás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Egy nyelvet, dialektust nem elég csupán érteni és beszélni; hogy megfelelő szinten alkalmazzuk, ahhoz az is szükséges, hogy érzékletesen ki tudjuk magunkat fejezni rajta. Ynev az élőszó világa, a könyvek ritkák és drágák, a népesség túlnyomó része írástudatlan; ilyen körülmények között nemcsak a közéleti pályának, hanem mindenféle nyilvánosság előtti szerepvállalásnak elsődleges követelménye a jó szónoki képesség.

Az ékesszólás elengedhetetlen alapfeltétele minden olyan képzettségnek, amely a nem kimagaslóan művelt emberekre próbál hatni (*Parancsnoklás*, *Jog, Színészet* stb.). Mesterei magukra vonják az egyszerű népek figyelmét, lenyűgözik vagy feltüzelik őket, lekötik a figyelmüket, elfeledtetik a mindennapos élet keserves gondjait.

Amennyiben a karakter efféle célzattal szólni kíván egy kisebb-nagyobb csoporthoz, mindenképpen rendelkeznie kell a képzettséggel: enélkül egyszerűen képtelen magára vonni a figyelmüket, lehurrogják vagy kinevetik. Ha járatos valamilyen fokon az ékesszólásban, a döntés nincs a kocka szeszélyére bízva: a játékosnak elő kell adnia egy rövid, témába vágó beszédet. Amennyiben a rögtönzött szónoklat megnyerte a KM tetszését, a képzettség alkalmazása sikeresnek minősül; amennyiben nem, a tömeg ügyet sem vet az igyekezetére.

A szónok a legjobb esetben is csak indulatokat gerjeszthet vagy csillapíthat a tömegben, ezeknek az irányítására nem képes. (Ehhez a *Parancsnoklás* képzettségre van szükség.) Egy különösen hatásos szónoklattal például fellázíthatja a város lakóit a polgármester ellen, a kirobbanó lázadást azonban hamarosan kicsúszik a vezetése alól, és órák alatt fékeveszett öldökléssé és fosztogatássá fajul. Minél nagyobb célt tűz ki a szónok maga elé, annál hamarabb csapnak át a hullámok a feje fölött: ez általános, minden körülmények között érvényesülő szabály.

Az ékesszólás nem tévesztendő össze az asztrálmágiával! Kizárólag nagyobb csoportokkal (legalább 5 fő) szemben használható, és a hatása sohasem érheti el a legegyszerűbb asztrálvarázsét. A gyújtó szavak mindig csak a meglévő érzelmeket erősítik, gyökeresen újakat sohasem gerjeszthetnek. Az előző esetnél maradva, ha a városlakók elégedettek a polgármesterrel, a legtapasztaltabb szónok sem tudja őket rávenni a lázadásra. Vagy egy ellentétes példa: nincs az a lángoló demagóg, aki a csata előestéjén le bírna beszélni két hivatásos zsoldosseregetet az összecsapásról. (Más a helyzet persze, ha nincsenek megfizetve, vagy ha nem profik, hanem tapasztalatlan milicisták.)

Az ékesszólás hatásos alkalmazása 2K6 percet vesz igénybe. Agresszív indulatokat kelteni vagy csillapítani lehet ugyan díszes retorikával, mihelyt azonban bármelyik részről megestek az első csapások, a szavak ideje lejárt. Ha makacsul tovább próbálkozik, a handabandázó szónokot ilyenkor elsodorja a forgatag.

A képzettséget természetesen külön-külön kell fölvenni minden egyes kultúrkörre. (Más érzelemvilága van egy dwoonnak, mint egy gorvikinak; a kettő közötti különbségek azonban elhanyagolhatók, ha – teszem azt – egy orkkal hasonlítjuk össze őket.) Ha a szónok nem a saját kultúrkörébe tartozó hallgatósághoz intézi beszédét, követelmény a vonatkozó kultúra ismerete. (Ami egyúttal a hordozónyelv ismeretét is magában foglalja.)

A más népekre, fajokra való kiterjesztés munka- és energiaigényessége miatt az ékesszólást általában csak saját kultúrkörben művelik. Legkiválóbb mesterei a hivatásos diplomaták (például Dreina szolgái az Államszövetségben), a vándor igehirdetők (a Tharr hitét valló *khótorr*-papok), a külvárosi demagógok (a Család hordószónokai) és a seregvezérek (különösen a gyalogos egységeknél), bár persze mindegyikük más-más oldalról közelíti meg a képzettséget.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Asztrál 11
Képzettség-követelmények:
Legendaismeret 2. fok, Kultúra 3. fok, Élő nyelv 4. fok (mind a vonatkozó kultúrkörnek megfelelően)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az első fokon képzett karakter egyszerűen jó mesemondó. Tábortűz mellett régi hősregéket idéz, a kocsmaasztalnál ízeseket adomázik, este a kisgyermekeket tündérmesékkel ringatja álomba. Repertoárjának később, magasabb fokon is hasznát veszi: mitikus-legendás példázatokat sző hivatkozás gyanánt a beszédébe.

Ezen a fokon a képzettség elsődleges célja a szórakoz-

tatás. Következésképpen csak olyan hallgatósággal szemben haszálható, akik legalábbis semlegesen viszonyulnak a szónokhoz. Sikeres alkalmazása esetén barátságosabbá válnak az irányában, meghívják egy-két sörre, esetleg hajlamosak lesznek rá, hogy kellő ellentételezés fejében nem túl életbevágó információkat szolgáltassanak ki neki. Ha a szónok közvetlenül elalvás előtt mesél, a kellemes, üdítő álom garantált.

A hallgatóság létszáma 1. fokon nem haladhatja meg az egytucat főt.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Asztrál 12
Képzettség-követelmények:
Lélektan 1. fok (az érintett fajra vonatkozólag)
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett szónok képes feltüzelni hallgatóságát, akár a fizikai erőszakig is, de csak abban az esetben, ha a gondolataikban már eleve ott bujkál az agresszivitás. A próbálkozásnak megvan az a hátulütője, hogy ha a képzettség alkalmazása nem sikerül, bizony könnyen előfordulhat, hogy a tömeg a szónok ellen fordul és alaposan helybenhagyja. (Katonai egységek nem mindig elégednek meg ennyivel; ezt hívjuk köznapi szóval zendülésnek.) Játéktechnikailag a sikeres szónoklat egyetlen hatása, hogy +1 bónuszt biztosít az NJK tömeg moráljához, amíg a szónok látótávolságon belül tartózkodik.

A hallgatóság létszáma 2. fokon nem haladhatja meg az ötven főt.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Asztrál 13
Képzettség-követelmények:
Lélektan 2. fok (az érintett fajra vonatkozólag)
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A hivatásos szónokok képesek elterelni a tömeg figyelmét eredeti célkitűzéséről, és átirányítani valaki vagy valami másra az indulatokat. Az érzelmek hőfoka és jellege tehát nem változik meg, csupán a tárgy, amelyre irányulnak. A szónok akár még azt is megteheti, hogy a palota ellen vonuló lázadók dühét visszafordítja arra a személyre, aki eredetileg föltüzelte őket! (Ehhez persze briliáns szerepjátékra van szükség a játékos részéről.) A módszer hátránya, hogy ha a tömeget nem sikerül meggyőzni, automatikusan agresszív indulatok ébrednek benne a szónok iránt. (Úgy értelmezik a dolgot, hogy rútul be akarta csapni őket.) Ezért harcmezőn, összecsapás előtt az alkalmazása felettébb kockázatos.

A hallgatóság létszáma 3. fokon nem haladhatja meg a kétszáz főt.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Asztrál 15
Képzettség-követelmények:
Lélektan 3. fok (az érintett fajra vonatkozólag)
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Megnyugtatni az embereket mindig nehezebb, mint feltüzelni őket. Ezen a fokon a szónok képes elsimítani a kitörőfélben lévő konfliktusokat, lecsillapítani a forrongó indulatokat. Ez persze csak akkor teheti meg, ha a torzsalkodó felek nincsenek mindenképpen elszánva rá, hogy nézeteltérésüket erőszakkal tisztázzák. A képzettség sikertelen alkalmazása esetén *minden* érintett fél a szónok ellen fordul, és csak akkor foglalkoznak újra egymással, ha ő már nem akadékoskodik tovább.

Ennek a módszernek az alkalmazásánál a hallgatóság maximális létszáma mindig fél értéken számítandó. (Kivéve természetesen az 5. fokot.) A hallgatóság létszáma 4. fokon nem haladhatja meg az ötszáz főt.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Asztrál 15
Képzettség-követelmények:
Lélektan 4. fok (az érintett fajra vonatkozólag)
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Az ékesszólásnak a közösségi életben betöltött fontos szerepére utal, hogy viszonylag sokan gyakorolják Yneven ilyen kiemelkedően magas fokon. Ami a hallgatóság létszámát illeti, ezen a szinten már csak a hallótávolság szab neki határt.

Ezenkívül az ilyen tapasztalt szónok már képzett vitaművész, azaz bármilyen témában képes úgy véleményt nyilvánítani, hogy szakértő látszatát keltse. Ennek persze előfeltétele, hogy a játékos előadjon egy ötletes szónoklatot az illető tárgyról. (Ha összevissza halandzsázik, az nem baj, amíg elég meggyőzően teszi.) Siker esetén a hallgatóság testületileg abba a tévhitbe esik, hogy a szónok elsőrangú szaktekintély a vonatkozó témában, ami az égvilágon bármi lehet, a titkos harcművész technikáktól a rágcsálóirtás rejtelmein keresztül az aquir nyelv beható ismeretéig. Természetesen a valóságban még első fokon sem szükséges értenie ezekhez az obskúrus dolgokhoz.



A módszernek számos kézenfekvő eredménye lehet: a bizonytalankodó ellenfél elrettentése, a szónok félelmetes és érinthetetlen hírének keltése, egy jól fizető akadémiai állás megszerzése, hamis hírek terjesztése az ellenség hátországában stb. Idővel persze a csalás óhatatlanul lelepleződik, ekkor azonban a ravasz szélhámos többnyire már messze jár. Kellemetlenebb a helyzet, ha a képzettség alkalmazása nem sikerül; a szitán átlátó tömeg reagálása a csúfondáros gúnyolódástól a közvetlen és erőteljes fizikai szemrehányásig terjedhet.

Szexuális kultúra

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A szexualitás Ynev lakóinak mindennapi életéhez ugyanúgy hozzátartozik, mint az étkezés vagy az alvás. Azok, akik valamilyen szinten nem járatosak benne, vagy még túl fiatalok hozzá, vagy valamely fogadalom hatására mondtak le a másik nemmel való testi kapcsolatról (még az ilyen esetekben is van azonban kivétel). Kultúrkörönként változó, ám a lényeg mindenütt azonos. A kiegyensúlyozott lelki élet velejárója. Fölösleges tán részletezni azt a gyötrő kíváncsiságot, amely mindenkit foglalkoztat így vagy úgy, mielőtt közelebbi kapcsolatba kerülne az ellenkező nemmel. Olykor bizony teljesen felboríthat egyeseket a vágy, amit egy másik személy iránt éreznek, más alkalommal hűvös közöny vagy vad gyűlölet ébred csak a láttukra.

Kíváló szerepjátékos lehetőséget rejt, ha megfelelően kezelik, ám ez mind a játékosok, mind a KM részéről komoly hozzáállást igényel. Számokkal és játéktecnikai elemekkel szabályozni szükségtelen.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 5, Állóképesség 5, Intelligencia 5
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Minden ördöngösség nélkül való a képzettségenek ez a szintje, csupán arról van szó, hogy az illető elveszítette a szüzességét. Ennek módja és következményei nem fontosak, ám ha a karakter nem bír a képzettség ezen fokával – szűznek számít.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 6, Állóképesség 6, Intelligencia 6
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A képzettség alapfoka annyit jelent, hogy az illető saját értékrendje és igényei szerint teljesen normális nemi életet él. Ennek jelentése persze kultúrkörönként eltérő, csakúgy annak megítélése, hogy milyen következményei lehetnek, ha a normális élet felborul. A karakter lelki alkatától és beállítottságától függő válaszreakciók születhetnek az agresszivitástól kezdve az érzékenységen, sértődékenységen, érzelmi labilitáson keresztül a passzív beletörődésig.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 9, Állóképesség 9, Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter odafigyelt eddigi tapasztalataira és ennek megfelelően „képezte" tovább magát. Megjegyezte partnere(i) válaszreakcióit és igyekszik mind magának, mint partnerének többet juttatni. Kulturáltabb viselkedésével mélyebb nyomokat hagy kapcsolataiban, partnerei – ha különösebb érdekeik nem fűződnek az ellenkezőjéhez – lojálisak lesznek hozzá. A karakter viszonylag pontosan képes feltérképezni partnerei – és leendő partnerei – érzelmi állapotát, a hozzá való viszonyát, s ezzel kapcsolatban 50%-ban helyesek a megérzései, míg 25%-os eséllyel jön rá, ha az illető valamilyen hátsó szándékkal közeledik hozzá. Hozzászokott viszont a rendszeres párkapcsolatokhoz, ennek hiánya (max. egy hónap) fokozottabb módon idézheti elő az alapfokú felhasználásnál felsorolt válaszreakciókat, ám passzív beletörődésre képtelen.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Állóképesség 13, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter meglehetősen tapasztalt a nemek közötti kapcsolatokban, s ez nem csupán az ágy művészetére terjed ki. Partnerei – vagy leendő partnerei – érzelmi állapotát, a hozzá való viszonyát meglehetősen pontosan képes feltérképezni, s 75%-ban helyesek a megérzései, míg 50%-os eséllyel jön rá, ha az illető valamilyen hátsó szándékkal közeledik hozzá. Erotikus mutatványai a legritkább esetben mondanak csődöt, szerelmi társait még akkor is a maga pártjára képes csábítani (vagy legalábbis semleges álláspontra kényszeríteni), ha azok előzőleg – valami oknál fogva – ellene voltak. A rendszeres kapcsolatok híjával (max. két hét) viszont az alapfoknál ismertetett válaszreakciók hamarabb jelentkeznek, a komolyabb megrázkódtatások esetén sokkal hevesebbek lehetnek egy mindennapi nyűgösségnél, gyakran társkapcsolatai is megsínylik. (Kritikus esetben Asztrál-próba javallott.)

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Állóképesség 14, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A jól értesült körökben elég hamar elterjed, ha egy ilyen szintű szerető-művész tűnik fel a társaságban. Nem csupán szellemes társ, de titokzatos pozitúrák és szerelmi serkentők ismerője. Rendkívül tapasztalt szerető, kizárt dolog, hogy meg tudna maradni egyetlen partnere mellett, hacsak ő nem képzett legalább ugyanilyen fokon; az ennél alacsonyabb szinten beavatottak általában untatják, s hamar leírja őket. Partnerei – vagy leendő partnerei – érzelmi állapotát, a hozzá való viszonyát tökéletes pon-

tossággal képes feltérképezni, s 95%-ban helyesek a megérzései, míg 75%-os eséllyel jön rá, ha az illető valamilyen hátsó szándékkal közeledik hozzá.

A *Szexuális Kultúra* igazi profétái Ellana papnői, de egyes boszorkányrendek tagjai, vagy Alidar Gyöngyei sem maradnak el mögöttük.

Dorbézolás

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Bizony, a mulatozáshoz is érteni kell, különösen azért, mert Ynev világán ez nem csupán szórakozás a kiváltságosok számára, hanem egyúttal a társadalom alsóbb rétegeinek úgyszólván egyetlen rendszeres szociális fóruma. A kikötőkben, nyomornegyedekben, félreeső falvakban jóformán egyetlen módja van annak, hogy a messziről érkezett utazó felpuhítsa a helybéliek bizalmatlan gyanakvását: együtt kell innia velük, nem is keveset. Ha pedig nem állja a sarat, hanem már a vigasság elején kidől, akkor lehet bármekkora hős vagy kalandozó, eljátszotta a tekintélyét, nyámnyila fickónak, anyámasszony katonájának fogják tartani. („Az orkokat elkergették, az szentigaz. De hogy egy huzatka cefre így főbe kólintsa őket...")

A képzettség ismerete híján a karakter már egy-két pohár szesztől menthetetlenül berúg. Részeg állapotban aztán általában köznevetség tárgyává teszi magát; még szerencséje van, ha idejében elnyomja az álom, és jótét lelkek odébb húzzák valami sarokba. Másnap hasogató fejfájással fog ébredni, az éjjel történtekből a második kupa után nem emlékszik semmire. Mindezen hatások függetlenek attól, hogy milyen magas az Állóképessége; az italbírás elsősorban gyakorlat dolga, nem adottságoké.

A részegség (*Bódulat*) és a másnaposság (*Kábulat*) negatív módosítóit lásd az *Első Törvénykönyv* 381. oldalán. Ha tehát valaki nem kellőképpen járatos a dorbézolás mesterfogásaiban, jobban teszi, ha egyáltalán nem iszik alkoholt. Ám fölösleges hangsúlyozni, hogy ebből a fajta absztinenciából milyen bonyodalmak származhatnak: csőszkunyhóban és palotában egyaránt halálos sértésnek számít, ha a vendég elhárítja a szíves invitálást egy pohár italra...

1. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 8
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter nyugodt lélekkel elfogadhatja a kínálást, ennél sokkal tovább azonban nem mehet. Komolyabb ivászatban továbbra is biztosan alulmarad: ha lépést akar tartani a gyakorlott kocsmázókkal, azok még vígan adomázgatnak, amikor ő már részegen fordul le a székről. Nőktől általában nem várják el ezt, az ő esetükben megbocsáthatónak számít, ha a bemelegítő pohár után kimentik magukat a további italozásból. Ha azonban egy férfi nyújt hasonló teljesítményt, bizony összesúgnak a háta mögött, és menthetetlenül elkönyvelik puhánynak.

2. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter rendszeresen jár kocsmákba, csapszékekbe, és nemigen van olyan nap, amikor ne inna szeszt. Hosszabb utakra indulván sohasem feledkezik meg róla, hogy magával vigyen egy kis tartalékot. Alkalomadtán nem riad vissza tőle, hogy az egész éjszakát végigdorbézolja: ilyenkor becsülettel bírja virradatig, bár utána szörnyen másnaposan ébred. A sör és a bor nem jelent különösebb gondot neki, az égetett szesz viszont őt is hamar ledönti a lábáról. Ha nemes versenyre hívják, általában alulmarad, de nem vall szégyent a teljesítményével.

3. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter nyugodtan fölveheti a versenyt a legtöbb kocsma és italmérés helyi bajnokával. Nagy mennyiségű szesz elfogyasztása után is megáll a lábán, és ha berúg, legfeljebb elnyomja az álom, öntudatát és önkontrollját sohasem veszti el. Az éjszakás ivászat meg sem kottyan neki, és ha az alkalom úgy hozza, két-három napig képes mulatni egyfolytában. Asztal mellett, férfitársaságban általában osztatlan elismerést vív ki képességeivel, a vigalom tetőfokán még a kulturális különbségekből adódó bizalmatlanságot is le tudja küzdeni.

4. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A karakter nemcsak az italt bírja elképesztő módon: ahhoz is ösztönös tehetsége van, hogy a csapszékekben – akár ismeretlenül is – a társaság középpontjába kerüljön. Ízesen és vaskos humorral tud előadni különféle kocsmai adomákat, és számos olyan különleges kunsztot ismer, amellyel alkalomadtán elszórakoztatja környezetét. Például öblös ibrikeket ürít ki egyhajtásra; a fogaival tartja a korsót, úgy hajtja föl a tartalmát; egyszerre két-három pohárból hörpöli az italt; a pillanat törtrészére lángra lobbantja a szájából kifújt szeszgőzöket; harsányan és hosszasan böfög; és így tovább. Ivóversenyben nagyon ritkán talál legyőzőre, a kocsmákban összegyűlt részeg társaságoknak szinte mindig elnyeri a bizalmát.

5. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 18
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A karakter jóformán immunis az alkohol-

ra, idővel a legkeménykötésűbb törpét is az asztal alá issza. A korhely társaságoknak nemcsak helyileg ünnepelt hőse: híre túlterjed az országhatárokon, csapszékeket neveznek el róla, legendás dorbézolásait még nemzedékekkel a halála után is elismeréssel emlegetik. A saját kultúrkörének területén elég csak bemutatkoznia a kocsmákban és fogadókban, azonnal megkülönböztetett figyelemmel fogják övezni. (Persze egyszersmind elvárják tőle, hogy bemutatót tartson mesés képességeiből.)

Játéktechnikai kihatása a képzettségnek csak ötödik fokon van. Aki ilyen szinten műveli a dorbézolás tudományát, az sohasem rúg be igazán és sohasem szenved másnaposságtól: ilyesféle okok miatt nem rendelhetők módosítók a harcértékeihez. Ugyanakkor mire eljut erre a szintre, a rengeteg züllött tivornya aláássa az Egészségét: ezt a képességét 1 ponttal csökkentenie kell, természetesen maradandó érvénnyel.

Vallatás

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

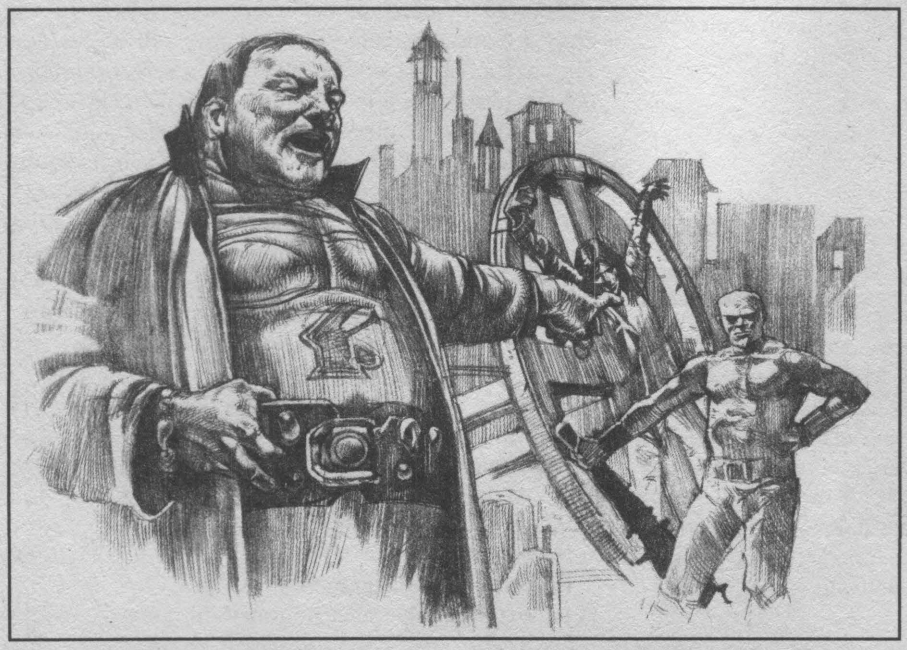
A tudás kincs, a titkolt tudást megszerezni olykor sorsdöntő fontosságú. A rábeszélés, zsarolás, fenyegetés gyakorta nem elegendő, akadnak azonban „keményebb", célravezetőbb módszerek. A vallatás egyidős a civilizációval, Yneven ősi hagyományokkal, tapasztalatokon alapuló gyakorlattal rendelkezik – némelyek nem átallják művészetnek nevezni.

Más embernek fájdalmat okozni bárki képes, nem mindegy azonban, milyen heves a fájdalom, s milyen károsodást okoz az áldozat testén. A fájdalom előbb vagy utóbb majd mindenkit megtör, a kérdés csupán az, vajon túléli-e a vallatást az áldozat. Kellemetlen, ha időnek előtte belehal sérüléseibe, mielőtt elmondta volna féltett titkait. Vannak azonban érzékeny pontok az emberi testen, és vannak módszerek, amelyek alkalmazása iszonyú fájdalommal jár, s mégis elhanyagolhatóan csekély károsodást okoz. Ráadásul bizonyos típusú fájdalomhoz az ember képes hozzászokni, nem árt tehát tudni, milyen sorrendben érdemes alkalmazni a módszereket; arról nem is beszélve, hogy minden embernek akadnak gyengéi, melyek felfedezése már önmagában is fél siker. És ott vannak még a különféle bódító szerek, mákonyok, melyek nélkül olykor a vallatás nagymesterei sem boldogulnak.

Fontos megjegyezni, hogy alacsonyabb szinten ez a tudás még korántsem alkalmas arra, hogy mindent kihúzzanak vele az áldozatokból. Lehetséges, hogy egy-két konkrétumot elmondanak ugyan az érintettek, ám azok, akik a mesterfokú képzettséget még nem érték el, csupán arra képesek, hogy azt szedjék ki a megkínzottakból, amit hallani szeretnének. A fájdalom hatására ártatlan áldozataik akár azt is bevallják nekik, hogy összeesküvést szerveztek az uralkodó megmérgezésére. A képzettség magasabb szintjén azonban már nem képesek hazudni a vallatóknak. A legnagyobb mesterek előtt nem léteznek titkok.

Szintén a tapasztalat függvénye az is, hogy mennyi fájdalom kell ahhoz, hogy szóra bírják ellenfeleiket. Az alacsonyabb fokon képzettek még óhatatlanul több fájdalmat okoznak, mint az igazi mesterek, s áldozataik sem bírják olyan sokáig. Az első fokon beavatottak percenként, a másodfokon képzettek 10 percenként, a harmadfok ismerői óránként, a mesterek 10 óránként, a legnagyobbak naponta okoznak 1K10 Fp veszteséget. Természetesen a magasabb fokon képzett karakterek bármikor visszatérhetnek egy alacsonyabb szintű vallatási módszerhez, a nagyobb tudás nem feltétlenül követeli meg a kevesebb fizikai fájdalom okozását.

Az áldozat minden vallatással töltött óra után dobhat Akaraterő- és Állóképesség-próbát. Ha az elsőt elvéti, beadja a derekát és beszél. Egészen addig, míg max. Fp-inek felét nem veszíti el, tulajdonképpen bármit válaszolhat vallatójának, a kínjai nem törik meg annyira, hogy bármit is eláruljon. Mihelyt azonban az Fp-i felét elveszíti, már nem hazudhat, pontosabban arról fog beszélni, amit vallatói hallani szeretnének. Ha az Állóképesség-próbáját véti el, elájul és k6 óra múltán téríthető csak magához. Ha az áldozat Fp-i a kínzás hatására 10 alá csökkennek, a vallatással eltöltött időtől függetlenül Állóképesség-próbát kell tennie, és amennyiben ezt elvéti, elájul.



A *Vallatás* képzettség általában a hóhérok sajátja – alapfokú jártassággal bíró majd minden várban, városi börtönben akad. A *Vallatás* mesterfokú ismerete valóságos ritkaság, csak tapasztalt mestertől, vagy ritka, titkos könyvekből sajátíthatja el a karakter; ezenfelül még több éves gyakorlatot is igényel. Az igazi vallatómester megbecsült személyiség, magas jövedelemmel jutalmazott főhóhér, művészember. A vallatáshoz minden esetben

szükségeltetnek megfelelő segédeszközök, ezek hiányában a képzettség mit sem ér. Hiába képzett mesterfokon valaki, ha nincsenek meg hozzá a megfelelő eszközei, bizony csak alacsonyabb szinten alkalmazhatja tudását. Azt azonban mindenképpen megteheti, hogy az alacsonyabb szintű feltételek mellett is kevesebb Fp-t okozzon.

1. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 8, Asztrál 8
Képzettség-követelmények:
Anatómia 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A hóhérsegédek tudománya ez, akik még nem voltak képesek elsajátítani a szakma mesterfogásait. Már ismerik azonban a legfontosabb tudnivalókat, ezért áldozataik az Állóképesség-próbát +1-el tehetik. A képzettség gyakorlásához vagy valamilyen sebeket okozó fegyver, vagy tűz, stb. szükségeltetik.

2. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 8, Asztrál 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A *Vallatás* tudományában alapfokon járatos karakter képes megtörni azon áldozatainak akaratát, akik nem rendelkeznek különleges képességgel a kín elviselésére. Az ilyen vallató áldozata +2-vel köteles dobni az Állóképesség-próbát, azaz nehezebben veszíti el az eszméletét, holott a fájdalom éppúgy igénybe veszi Akaraterejét. Alapfokú kínzáshoz szükséges eszközökkel általában minden városi tömlöc rendelkezik. Ám ezek is helyettesíthetők élesebb tűkkel, kötelekkel, szíjakkal, késekkel, stb…

3. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 10, Asztrál 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az ilyen szinten beavatottak már jóval többet tudnak társaik gyötrelmeiről, tudásuk legjavára a hétköznapi halandók még csak gondolni sem mernek. Azok a szerencsétlenek, akik a kezeik közé kerülnek 30 percenként kötelesek az Akaraterő-próba letételére, míg az Állóképesség próbáját csak óránként és +3-as módosítóval teszik. Amennyiben áldozatuk mégis elveszítené az eszméletét 4K10 percen belül képesek életet verni belé. Ezen a szinten már nem elegendőek az egyszerűbb hóhéreszközök. Mindenképpen szükség van néhány hordozható *speciális* fogóra, pengére, tűre, stb. Ugyanakkor még nem követelik meg a nehézkes, helyhez kötött kínzóeszközök alkalmasását sem.

4. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 14, Asztrál 13
Képzettség-követelmények:
Anatómia 4. fok Lélektan 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A vallató-mesterek áldozatai már minden vallatással töltött fertályóra (15 perc) múltán kötelesek Akaraterő-próbát tenni, míg az Állóképesség-próbát továbbra is csak óránként és +5-tel dobják. A mesterfokú vallató ráadásul képes 5K6 perc alatt magához téríteni az ájult áldozatot.

A vallatás ezen a szinten már kezdi elveszíteni a „hagyományos" jellegét. A mesterfokú alkalmazók már nem csupán a test gyötrelmeivel foglalkoznak, számukra sokkal tökéletesebb munkát jelent, ha nem az áldozat fizikumát, hanem a lelkét képesek megtörni. Ez nem jelenti azt, hogy ne ismernék az emberi szervezet tűrőképességének határait a lehető legjobban. Ám jól tudják, hogy a fizikai fájdalom hatására az áldozat úgyis azt mondja, amit vallatói hallani szeretnének. A kínmesterek ekkor már az áldozat lelkét őrlik fel módszeresen…

Ehhez azonban nem kevés tecnikai segédeszköz szükségeltetik. A képzettség mesterfokú alkalmazása mindenképpen megkövetel egy jól felszerelt kínzókamrát is. A kínzóeszközök persze kultúrkörönként eltérőek, s így nem lehet meghatározni egy általános felszerelési listát, ám a különféle parázstartók, fogók, ujjszorítók, stb. természetesen nem hiányozhatnak.

5. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 15, Asztrál 14
Képzettség-követelmények:
Lélektan 4. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A *Vallatás* királyai számára igen kevés olyan teremtmény létezik a földön, akiket valamilyen módon ne lennének képesek szóra bírni. Áldozataik soha nem ájulnak el, ha hóhéraik nem akarják, Akaraterő-próbájukat pedig 5 percenként kötelesek letenni, -2-vel.

A vallatás magasiskolájának mestere csak ritkább esetekben fordulnak különféle kínzóeszközökhöz. Az ő eszköztáruknak csúcsán a szavak hatalmával elérhető legnagyobb fájdalom áll. A lelki terror, a pszichikum megtörése és kizsigerelése sokkal közelebb áll a szívükhöz, mint a brutalitás. Mindez nem jelenti persze, hogy adott esetben egy-egy jól kimódolt kínzóeszköz ne lehetne a segítségükre, sőt… Ez a megoldás persze időigényesebb, ám semmilyen testi fenyítéssel nem veheti fel a versenyt. A képzettség gyakorlásához elengedhetetlenül szükséges egy egész kínzórendszer – nem csupán egy kínzókamra – melyben mozgatható falak, vermek, csőrendszerek, stb. járulnak hozzá az áldozat módszeres kikészítéséhez.

Sokféle rend és szervezet büszkélkedhetik Yneven azzal a kétes hírnévvel, hogy a foglyul ejtett ellenség inkább öngyilkosságot követ el, semhogy vallatómestereik kezébe kerüljön. Még a legbátrabb kalandozó is visszaborzad a gondolattól, hogy a Boszorkánybörtön tormentomagitorai vagy a Család hóhérkobrái rajta próbálják ki a tudományukat. Senki sem örvend azonban gonoszabb hírnévnek ebből a hátborzongató társaságból, mint a gorviki Ranagol-papok zárt körű elitkasztja, a Gyóntatók. Sohasem számlálhatnak tizenhárom főnél többet vagy kevesebbet; egy föleskődött Gyóntatónak csak akkor van joga a halálba távozni, ha gondoskodott maga helyett megfelelő utódról. Következésképpen min-

dig akad közöttük néhány élőhalott – sőt, a shadoni hírszerzés értesülései szerint P. sz. 3446-ban az egész kasztban egyetlenegy eleven ember volt csupán.

A Gyóntatók számára a kínzás elmélyült lelkigyakorlat, az istentisztelet legmagasztosabb formája. Nincsen részletes tortúrakódexük, mint a közönséges hóhérmestereknek; ők intuitív módszereket alkalmaznak, mennyei sugallatokra. Éppen ezért teljességgel közömbös számukra, hogy az áldozat milyen fajba tartozik, vagy egyáltalán emberszabású-e. Minden értelmes lényt képesek hathatósan kivallatni, még akkor is, ha nem értenek a nyelvén; Ranagol nyitottá teszi az elméjüket, úgyhogy félelmetes biztonsággal értelmezik a mimikát, a taglejtéseket és mindenekelőtt persze a fájdalom kifejezésének legkülönfélébb módjait.

Érdekes jelenség, hogy a Gyóntatók viszonylag ritkán folyamodnak fizikai erőszakhoz, általában csak akkor, ha már minden más eszköz kudarcot vallott. Vitathatatlan mesterei ugyanis a pszichológiának, a lelki terrornak. Ennek különösen akkor látják nagy hasznát, ha Domvik-hitű vagy pyarroni inkvizítorokat kell kivallatniuk. Az ilyen foglyoknak szilárd hitük és szellemi kondicionálásuk ad erőt, hogy a kínpadra feszítve jajszó nélkül viseljék el a legszörnyűbb gyötrelmeket is. A Gyóntatók viszont egy ujjal sem nyúlnak hozzájuk, csak felkeresik őket a cellájukban, és csendesen eltársalognak velük. A beszélgetés végére a büszke és hajthatatlan rabból általában megtört, görcsösen zokogó emberroncs válik: hite romokban hever, tudata a téboly határán szédeleg.

A fentiek illusztrálására kitűnő – noha nem ynevi – példa E. A. Poe *A kút és az inga* c. novellája.

Oktatás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Mindazok, akik valamilyen tudásra vágynak, az áhított ismereten kívül leginkább abban reménykednek, hogy megfelelő tanítót találnak maguknak. Mert hiába mestere valaki egy szakmának, fegyvernek avagy tudományágnak, ha egyszer képtelen megbirkózni a mások okításával járó nehézségekkel: ha nem elég türelmes, ha nem tudja megértetni magát, ha nem találja meg az összhangot a tanítványával. Egy-egy képzettség továbbadása tehát nem csupán annak magas fokú birtoklását feltételezi, hanem bizonyos fokú pedagógiai készséget is. Ezt jobbára csak hosszas gyakorlással lehet megszerezni; szükséges hozzá továbbá a kitartás és a mesterek alapos megfigyelése. Vannak persze iskolák, amelyek eleve nyújtanak ilyen jellegű képzést, ám ezek meglehetősen ritkák. A képzettség leghivatottabb ismerői többnyire saját tapasztalataikat ötvözik a mestereiktől ellesett fogásokkal.

Akik tanítványokat fogadnak, csak a legtehetségesebbektől nem kérnek ellenszolgáltatást fáradozásaikért. Sokkal inkább jellemző rájuk, hogy méregdrágán mérik a tudásukat – és nem pusztán csengő aranyakat követelnek. Az élet az ilyen iskolákban meglehetősen kemény. Amelyik növendék nem bírja, azt egyhamar eltanácsolják, legyen szó akár varázslóinasokról, akár tolvajokról. A mostoha bánásmód, a folyamatos megaláztatások az ocsú kiválogatását szolgálják: aki fennmarad a rostán, az valóban méltó rá, hogy megszerezze, amire vágyott. Akik pedig kihullanak, egyúttal elveszítik az adott képzettség megtanulására szánt Kp-iket is.

A sikeres oktatásnak két előfeltétele van. Elengedhetetlen, hogy a mester eggyel magasabb fokon legyen jártas a oktatni kívánt képzettségben, mint amilyen fokon azt meg akarja tanítani. Ezenkívül legalább olyan szinten kell ismernie az *Oktatás* képzettséget, mint amilyenen az oktatandó képzettséget átadni szeretné. Tehát: ha Vindyn, a boszorkánymester 3. fokon akarja megtanítani neveltjét a méregkeverés művészetére, akkor őneki a *Méregkeverés* képzettséget 4., az *Oktatás* képzettséget 3. fokon kell ismernie.

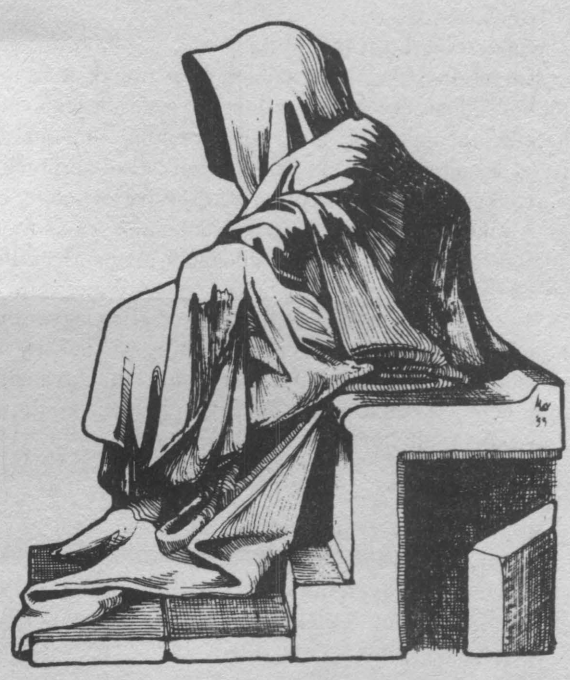
A százalékos képzettségek esetében – mint arról már volt szó – 25% számít 1. foknak.

Más fajú tanítványt csak az a mester fogadhat, aki az adott faj *Lélektanát* is ismeri.

Ha valaki egy adott képzettséget egy jó oktató segítségével, útmutatásával sajátít el – függetlenül a képzettség *Elsajátítási módjától* –, akkor a fokoknál leírt mértékben csökken a felhasználásra szánt Kp-k, és a tanulásra fordítandó idő mennyisége. A csökkenést nem befolyásolja, hogy a tanítvány számára az adott képzettség elsődleges, másodlagos vagy tiltott, azonban az egy képzettségre fordított Kp-k száma sosem lehet kevesebb, mint 1. Tiltott képzettséget még az *Oktatás* segítségével sem lehet 3.-nál magasabb fokon megtanulni.

Ha az oktató az oktatni kívánt képzettséget nem ismeri 1 szinttel magasabban, mint ahogy azt tanítani akarja, akkor a tanulási idő a másfélszeresére nő.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Lélektan 2. fok, az oktatott képzettség eggyel magasabb fokú ismerete
Képzettség-pont igény: 2 Kp



Ismertetés: Az adott képzettség minimális szintű ismeretének átadására nyílik ily módon lehetőség. Akik ilyen képzést adhatnak, nem feltétlenül a legjobbak az adott területen, ám olykor a képzettség elsajátításának alapjai jelentik a legnagyobb segítséget. Ha ezen a szinten képzett oktató foglalkozik a tanítvánnyal, a tanulási idő 20%-kal csökken (felfelé kerekítve).

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
az oktatott képzettség eggyel magasabb fokú ismerete
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Akik alapfokú tudást csepegtethetnek bárki fejébe, már jó úton haladnak afelé, hogy maguk is valódi mesterekké válhassanak. Ha immár azok, és mégis csak ilyen szintű oktatásra képesek, az azt jelenti, hogy nem igazán tudják saját tapasztalataikat, ismereteiket másokkal hatékonyan megosztani.

Ha ezen a szinten képzett oktató foglalkozik a tanítvánnyal, akkor a Kp-költség és a tanulási idő a következőképpen csökken:

1. fokú képzettség átadása esetén 25%-kal (felfelé kerekítve)
2. fokú képzettség átadása esetén 20%-kal (felfelé kerekítve)

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
az oktatott képzettség eggyel magasabb fokú ismerete
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Áldhatja a szerencséjét az, akit olyan oktatóval hozott össze a szerencséje, aki ilyen szinten képes őt bármire megtanítani. Az ezen a fokon képzett karakter már valóban hatékony oktatói munkát végez, igazán megbecsült mester, s módszereinek, esetleg iskolájának komoly híre van, s nyugodtan megválogathatja a tanítványait.

Ha ezen a szinten képzett oktató foglalkozik a tanítvánnyal, akkor a Kp-költség és a tanulási idő a következőképpen csökken:

1. fokú képzettség átadása esetén 30%-kal (felfelé kerekítve)
2. fokú képzettség átadása esetén 25%-kal (felfelé kerekítve)
3. fokú képzettség átadása esetén 20%-kal (felfelé kerekítve)

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Lélektan 3. fok, az oktatott képzettség eggyel magasabb fokú ismerete
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: A leghíresebb harci-, tolvajiskolák stb. magiszterei birtokolják csak ilyen szinten az adott tudást, esetleg a névtelen mesterek. Csak a legkiválóbbakat érheti az a kegy, hogy egy ilyen mestertől tanulhassanak.

Ha ezen a szinten képzett oktató foglalkozik a tanítvánnyal, akkor a Kp-költség és a tanulási idő a következőképpen csökken:

1. fokú képzettség átadása esetén 35%-kal (felfelé kerekítve)
2. fokú képzettség átadása esetén 30%-kal (felfelé kerekítve)
3. fokú képzettség átadása esetén 25%-kal (felfelé kerekítve)
4. fokú képzettség átadása esetén 20%-kal (felfelé kerekítve)

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
az oktatott képzettség eggyel magasabb fokú ismerete
Képzettség-pont igény: 24 Kp
Ismertetés: Hétköznapi halandó csak ritkán találkozhat olyan mesterekkel, akik tudását egészen az 5. fokig fejleszthetik. Nem csupán a körülményeknek, de neki magának is rendkívülinek kell lennie, ha egyáltalán vállalják a vele való foglalatoskodás fáradalmait – esetleg komoly terveik vannak az illetővel.

Ha ezen a szinten képzett oktató foglalkozik a tanítvánnyal, akkor a Kp-költség és a tanulási idő a következőképpen csökken:

1. fokú képzettség átadása esetén 40%-kal (felfelé kerekítve)
2. fokú képzettség átadása esetén 35%-kal (felfelé kerekítve)
3. fokú képzettség átadása esetén 30%-kal (felfelé kerekítve)
4. fokú képzettség átadása esetén 25%-kal (felfelé kerekítve)
5. fokú képzettség átadása esetén 20%-kal (felfelé kerekítve)

A képzettség legismertebb (vagy leginkább hírhedt) képviselői nem ritkán zsoldoshadseregek kiképzőtisztjei, rejtőző társaságok rettegett beavatottjai, kőszívű magiszterek, lelketlen titoknokok, akiknek kizárólag a teljesítmény számít, s a könnyek, a kínok vagy az izzadtság egyként hidegen hagyják őket.

Közülük is kiemelkedik az a Púpos nevű egykori gályarab, aki a Kobrák zsoldjában verte tanítványaiba a gladiátormesterség titkos fogásait. Mesélik, hogy egy esztendő alatt több mint száz nagyravágyó ifjú halt meg a kezei alatt. Akik ezért elítélik, általában elfelejtik megjegyezni, hogy két megmaradt tanítványa a p.sz. 3612. esztendőben minden létező abasziszi viadalt megnyert, s csekély hat hónap alatt több mint 12 000 arannyal lett gazdagabb. Leszármazottaik ma Nyktalos legbefolyásosabb családjainak élén állnak, s komoly pozíciót töltenek be a Függetlenek Ligájában.

Nemesi Képzettségek

Mint a neve is mutatja, ezek a képzettségek elsősorban a születési előjogok alapján kiemelkedettek között ismertek, noha egyik-másik azoknak is hasznára lehet, akiknek nincsenek kékvérű felmenőik. Sokkalta nehezebb azonban annak megfelelő mestert találnia, aki a társadalmi rangsor alsóbb rétegeiből próbál kievickélni, mint az eleve ide születetteknek. Nem véletlen hát, hogy nem minden kalandozó ismerheti ezeket a képzettségeket rögtön a kalandjai legelején.

Lovaglás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Széles körben elterjedt, s igen hasznos ismeret. Valószínűleg fölösleges részleteibe menően boncolgatni, hogy milyen fontos szerephez juthat egy kalandozó életében, hogy képes-e valamilyen hátasállatot megülni vagy sem. Nem csupán a lovakra alkalmazható, hanem minden olyan állatra, amely így vagy úgy, de megtűri a hátán a gazdáját. Természetesen ez azt jelenti, hogy külön-külön kell megtanulni a más-más fajú állatok megülésének tudományát. Ennek megfelelően kell a karakterlapon is feltüntetni pl.: *Lovaglás 2. fok (teve),* ill. *Tevegelés 2. fok.* Egy lovaglási „stílus" nem jelenti feltétlenül egy másik alacsonyabb fokú ismeretét, hiszen már egy lóval és egy öszvérrel is másképp kell bánni, nem beszélve arról, ha a kalandozó a lovaglás ismeretével tevét vagy pegazust kíván megülni.

Mindazok, akik nem bírnak ilyesfajta képzettséggel, ne is ábrándozzanak arról, hogy a hátasállatok bármelyikét saját akaratuknak megfelelően irányítsák.



1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 7, Érzékelés 9
Képzettség-követelmények:
Állatismeret 1. fok (az illető hátasállatra), Egyensúlyérzék 25%
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen foka lehetővé teszi alkalmazójának, hogy az általa ismert hátasállatot több-kevesebb sikerrel megülje. Az alapvetően nyugodt jószágok megtűrik a hátukon, irányítani képes azokat, valamint arra is rá tudja venni őket, hogy egyenletes tempóban haladjanak. A képzettség ezen foka nem teszi lehetővé, hogy stresszhelyzetben is képesek legyenek irányítani az adott állatot, nem fognak tudni vágtatni, forgolódni velük, az ugratásról és egyéb nehezebb mutatványokról már nem is beszélve. Ha kézitusába bocsátkozik, akkor a *Képzetlen fegyverforgatás* negatív módosítóin kívül – függetlenül attól, hogy ismeri-e az adott fegyvert –, még a *Harc helyhez kötve* mínuszai is érvényesek lesznek rá. Ez még abban az esetben is igaz, ha egyébként ismeri az *Állóharc* képzettséget. Így harcértékei a következőképpen módosulnak: KÉ -30, TÉ -40, VÉ -25, CÉ -30.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 9, Érzékelés 10
Képzettség-követelmények:
Állatismeret 2. fok (az illető hátasállatra)
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már a hevesebb vérmérsékletű hátasokkal is jól elboldogul. Ismeri a szokásaikat, nem fog olyan hibákat elkövetni, aminek hatására azok kezelhetetlenné, vaddá válnának. Lecsutakolja, tisztán tartja őket, ismeri a kedvenc táplálékukat, s tudja azt is, mivel lehet kordában tartani őket. Az igazán vad ter-

mészetű állatok még rajta is kifognak, azok megülésével kár is próbálkoznia. Noha már a vágtatás sem jelent neki gondot, azért a különböző ugrásokkal még ne nagyon próbálkozzon. Az alapfokon képzett lovast – függetlenül attól, hogy ismeri-e az adott fegyvert – lovasharc közben a *Képzetlen fegyverforgatásból* származó módosítók sújtják.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Állatismeret 3. fok (az illető hátasállatra) Egyensúlyérzék 50%
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Az ilyen szinten képzett karakter már meglehetősen jó lovasnak számít. Ha kell vágtat és ugrat, képes hátasát táncoltatni, s még a makacs állatokat is megrendszabályozza, megnyugtatja, az okoskodókat meggyőzi. A híresen engedetlen és vad hátasok azonban még neki is komoly kihívást jelentenek, s az ilyen „ösz-szecsapások" nagy valószínűséggel az állat győzelmével zárulnak majd. Ismeri a betegségeik tüneteit, s a nagytöbbségük kezelésével is tisztában van. Ha hátasáról kell harcolnia, semmilyen módosító nem sújtja, igaz előnyt sem tud kovácsolni még lovaglótudásából.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Állatismeret 4. fok (az illető hátasállatra) Egyensúlyérzék 75%
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett lovasoknak még a hírhedten rakoncátlan és engedetlen hátasok sem jelentenek igazi kihívást. Jól ismerik a környező vidék hátasállatait, képességeit, tisztában vannak a különböző vérvonalak előnyeivel és hátrányaival. Egy állatról jó eséllyel meg tudják mondani milyen képességű, érdemes-e megvásárolni vagy csak vesződség lesz-e vele. A mesterfokú lovaglók már alkalmazhatják a *Harc mozgó lóról* helyzetmódosítóit az ott leírtaknak megfelelően.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Állatismeret 5. fok
(az illető hátasállatra)
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A képzettség ilyen szintű ismerői valódi „ördöglovasok", mindent tudnak, amit az adott állattal kapcsolatban tudni érdemes, nincs olyan makacs vagy vad állat, amelyik ne engedelmeskedne az utasításaiknak. Ha harcba bocsátkoznak, a *Harc mozgó lóról* helyzetmódosítóit akkor is alkalmazhatják, ha hátasuk nem táncol, rúgat vagy ficánkol velük, sőt gyalogos ellenfeleik harcértékeihez a *Harc helyhez kötve* módosítói járulnak.



Birtokigazgatás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi fok: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Nemesi származású Harcosok, Lovagok sajátja ez a képzettség; a szigorú regula szerint élő Paplovagok közül főleg azok ismerik, akik kulcsári vagy főkulcsári rangban igazgatják a rend hatalmas domíniumait. Az előkelőbb társadalmi rétegek számára gyakorlatilag egész Yneven nélkülözhetetlen, bár a legfontosabb szerephez azokon a vidékeken jut, ahol még a természeti gazdálkodás az uralkodó, az árucsere és a pénzforgalom kevésbé van elterjedve: Shadonban, Abaszisz belterületein, a hagyományokhoz körömszakadtáig ragaszkodó Toronban stb. Előbb-utóbb minden karakternek meg kell tanulnia, aki földbirtokadományban részesül, és kezdeni szeretne vele valamit; nélküle ugyanis több gondja-baja származik az egészből, mint haszna.

Sokrétű képzettség, a földművelés elméleti áttekintését éppúgy magában foglalja, mint a jobbágyokkal való bánásmód csínját-bínját, meg egyes jogi és elszámolási ismereteket. Lényegében véve egy uradalmi agrárgazdaság átfogó irányítását jelenti. Ha a földbirtokos nem rendelkezik vele, szakértő intézőt kell fogadnia, különben a gazdasága – méreteitől függetlenül – évről évre csak adósságot termel, átlagosan 10K10 aranyat. (Az intéző természetesen járatos a képzettségben, de mindig egy kategóriával alacsonyabb fokon tevékenykedik tényleges ismereteinél: a különbözet a járandósága.)

Számos földesúr úgy-ahogy elsajátította ugyan a képzettséget, ám nem tudja gyakorolni, mivel csaknem minden idejét leköti a háborúzás vagy a kalandozás. Ilyenkor gyakori eset, hogy a birtokokat az otthon maradt feleség igazgatja, legalább alapfokú jártassággal; ő szintén intézőnek minősül, mivel azonban családtag, a képzettségi foka nem csökken. Ez egyébként valamennyi közeli rokonra vonatkozik: az esetek zömében a hitves tölti be az intézői feladatkört, elvétve azonban előfordul, hogy betegeskedő, idős szülőt, ifjabb testvért, unokaöcsöt vagy -húgot találunk ezen a fontos poszton.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok (a vonatkozó kultúra hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter korlátlan ideig képes fenntartani önmagát, családját és szerény udvartartását (legfeljebb 5 főt) egy átlagos, két-három nagyobb tömbből álló nemesi birtok jövedelméből. (Az udvartartásba nem számítanak bele a saját adománybirtokkal rendelkező hűbéresek, például a katonáskodásra kötelezett vazallus lovagok!) Ehhez azonban csaknem az egész esztendőt a birtokán kell töltenie; ha évi összesítésben 20 napnál többet tölt távol tőle, akkor az uradalom évente 3K10 arany adósságot termel.

Az átlagosnál nagyobb, illetve háromnál több tömbből álló birtokokkal automatikusan ez a helyzet, függetlenül

attól, hogy mennyi időt tölt határaikon belül a földesúr: egyszerűen nem tudja áttekinteni a bonyolult gazdasági folyamatokat.

Első fokon képzett intézőt jószerivel bárhol tucatszámra lehet fogadni, de nincs sok értelme. Az ilyen szélhámosok csak rontanak a birtok termelékenységén; felügyeletük alatt az éves „jövedelem" mínusz 10K10 aranyra csökken.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (a vonatkozó kultúrkör), Lélektan 2. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A karakter korlátlan ideig képes fenntartani önmagát, családját és szerény udvartartását (legfeljebb 5 főt) egy átlagos, két-három nagyobb tömbből álló nemesi birtok jövedelméből. Ehhez azonban az esztendőnek legalább a felét a birtokán kell töltenie, máskülönben az uradalom évente 3K10 arany adósságot termel.

Az átlagosnál nagyobb, illetve háromnál több tömbből álló birtokokat már jóval nehezebb igazgatni. A földesúr minden évben legfeljebb 20 napot maradhat távol tőlük, különben év végén 3K10 arany adósságot „jövedelmeznek".

Második fokon képzett intézőt évente 80% eséllyel lehet fogadni. Az illető általában elszegényedett nemesi család sarja, és úgy igazgatja a birtokokat, mint a földesúr első fokon.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Számtan 2. fok
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter több tucat tagból álló, vármegyényi uradalmakat képes igazgatni, és csupán évente 20 napot kell a birtokán töltenie. Ráadásul a járandóságok már nemcsak természetben folynak be, hanem az út-, híd- és vásárvámok révén némi pénzbeli jövedelem is jelentkezik. Ennek pontos összege a birtok méretétől függ.

Kisbirtok, legfeljebb 3 tömbben
Int x 1 arany évente
Középbirtok, legfeljebb 12 tömbben
Int x 1K6 arany évente
Nagybirtok, vármegyényi
Int x 1K10 arany évente

A harmadik kategória az elérhető maximum: hiába van esetleg a karakternek ennél nagyobb domíniuma, korlátozott birtokigazgatási ismereteivel képtelen több jövedelmet behajtani.

A földesúr a jelzett összegű járandóságot beszedheti készpénzben, illetve bővítheti rajta az udvartartását. Az alapból adott 5 főn túl minden további személy eltartása évi 10 aranyba kerül.

Harmadik fokon képzett intézőt évente 50% eséllyel lehet fogadni. Az illető általában maga is birtokos nemesi családból származik, valószínűleg másod- vagy többedszülött; az uradalmat úgy igazgatja, mint a földesúr másodfokon.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Jog 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Mesterfokon a karakter országrésznyi birtokegyütteseket képes igazgatni; ilyenek például az abasziszi hercegkapitányságok vagy a *Regitor Imperalis*ok alá rendelt tartományok Toronban. Ráadásul a já-



randóságok már nemcsak természetben folynak be, hanem a vámok és a robotváltságok révén tekintélyes pénzbeli jövedelem is jelentkezik. Ennek pontos összege a birtok méretétől függ.

Kisbirtok, legfeljebb 3 tömbben
Int x 2 arany évente
Középbirtok, legfeljebb 12 tömbben
Int x 1K10 arany évente
Nagybirtok, vármegyényi
Int x 5K10 arany évente
Óriásbirtok, országrésznyi
Int x 1K100 arany évente

A negyedik kategória az elérhető maximum: hiába van esetleg a karakternek ennél nagyobb domíniuma, korlátozott birtokigazgatási ismereteivel képtelen több jövedelmet behajtani.

A földesúr a jelzett összegű járandóságot beszedheti készpénzben, illetve bővítheti rajta az udvartartását. Az alapból adott 5 főn túl minden további személy eltartása évi 10 aranyba kerül.

Negyedik fokon képzett intézőt évente 20% eséllyel lehet fogadni. Az illető általában maga is előkelő birtokos nemes, a karakter vazallusa, rangbéli családfő; az uradalmat úgy igazgatja, mint a földesúr harmadfokon.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Pénzügyek 2. fok
Képzettség-pont igény: 28 Kp
Ismertetés: A képzettség legnagyobb mesterei birodalmi méretű birtoktesteket is eligazgatnak. Kisebb országokban nem is tudják maradéktalanul kibontakoztatni képességeiket: a régensek és a császári jószágkormányzók tartoznak ebbe a kategóriába. A járandóságok már nemcsak természetben folynak be: a vámok, robotváltságok és regáléjogok révén igen komoly pénzbeli jövedelem is jelentkezik. Ennek pontos összege mindig a birtok méretétől függ.

Kisbirtok, legfeljebb 3 tömbben
Int x 5 arany évente
Középbirtok, legfeljebb 12 tömbben
Int x 1K100 arany évente
Nagybirtok, vármegyényi
Int x 5K100 arany évente
Óriásbirtok, országrésznyi
Int x 20 x 1K100 arany évente
Birodalmi méretű birtokállomány
Int x 100 x 1K100 arany évente

A földesúr a jelzett összegű járandóságot beszedheti készpénzben, illetve bővítheti rajta az udvartartását. Az alapból adott 5 főn túl minden további személy eltartása évi 10 aranyba kerül.

(Mindenképpen meg kell jegyezni, hogy az ynevi államok esetében az 5. kategóriában feltüntetett összeg a teljes kincstári jövedelemnek csupán töredékét jelenti – egészen pontosan azt a hányadát, amely az uralkodó dinasztia közvetlen fennhatósága alatt álló birtokokról hajtanak be. Ehhez járulnak még a különféle közvetett és közvetlen adók, a városok pénzterhei, a kereskedelemi monopóliumokból befolyó jövedelmek stb. Senki se essen tehát abba a hibába, hogy – teszem azt – a shadoni korona éves bevételét a fenti képlet alapján számolja ki!)

Ötödik fokon képzett intézőt évente 10% eséllyel lehet fogadni. Az illető általában tekintélyes állami hivatalnok, jobbára – de nem feltétlenül – nemesi származású. Az uradalmat úgy igazgatja, mint a földesúr negyedfokon. (Toronban a gazdagabb tartományok élére azért szokás a dinasztia mellékágaiba tartozó *Regitor Imperalis*okat kinevezni, mert vérrokonai a császárnak, és mint ilyenek, teljes hatásfokon kormányozzák a gondjaikra bízott uradalmakat.)

Ez a képzettség elválaszthatatlan a magántulajdon fogalmától; márpedig a magántulajdont valamennyi értelmes faj közül a kyrek és az emberek értékelik a legtöbbre. Nem véletlen tehát, hogy az Ötödkort megelőzően – amennyire a töredékes feljegyzésekből kihüvelyezhető – még a Birtokigazgatás *4.-5. fokú művelői is ritkaságszámba mentek, azóta viszont évezredről évezredre szaporodnak a históriák lapjain az ennél is magasabb szintű ismeretekre vonatkozó utalások.*

Neveket, személyre szóló anekdotákat persze oktalanság volna keresni a krónikákban: ezt a képzettséget hiába sajátítja el valaki páratlan fokon, hírre-dicsőségre aligha tesz szert vele. Inkább afféle szürke eminenciás válik belőle, lángeszű szervező, aki szerényen – vagy kénytelenségből – meghúzódik az események hátterében. Az igazán jó gazdasági szakemberek ritkán vergődnek politikai hatalomra: sokuk tevékenykedésére csupán egy-egy császár vagy önkényúr hirtelen megugró kiadásaiból következtethetünk, ahogy felelőtlenül elpazarolták az általuk felszabadított anyagi erőforrásokat.

Mindenesetre valószínűleg nem tévedünk nagyot, ha őket gyanítjuk az időről időre bekövetkező földosztások és birtokreformok mögött, melyek nemegyszer belháborúkhoz, politikai válságokhoz vezettek Ynev legjelentősebb államalakulataiban – ha azonban sikeresen megvalósultak, mindig általános gazdasági föllendülést vontak maguk után. Ilyen esemény volt a shadoni jobbágytelkek újraparcellázása a XXX. században, vagy XXIV. Ryordan toroni császárnak az a példátlanul vakmerő húzása P.sz. 2443-ban, amikor hatalmi szóval, minden kárpótlás nélkül megfosztotta Tharr egyházát birtokainak egyharmadától, és az ily módon felszabaduló termőterületeket szétosztotta az elszegényedett Nemes Házak között. Ha nem is ismerjük név szerint e határozott manőverek megtervezőit, annyival azért tartozunk emlékünknek, hogy ne hagyjuk említetlenül munkásságukat.

Solymászat

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi fok: Hármas (Közepes)

Igazi nemesi foglalatosság, a *felsőbb társadalmi* körök egyik – ha nem a legelőkelőbb és előrevalóbb – érintkezési formája. Északon igazán elterjedt szórakozási mód, ám egyre inkább tért hódít a Délvidéken is, különösen az

Ibarában, Edorlban és Shadonban. Első ránézésre nem több egyszerű nemesi hóbortnál, s az alsóbb társadalmi rétegek sietnek is minél kevesebb hasznot tulajdonítani neki. Ám azt még ők is elismerik, hogy a szárnyas és apróvadak elejtésekor nagy segítséget jelenthet, s valószínűleg fogalmuk sincs, milyen további haszonnal kecsegtet a képzettség alaposabb, magasabb fokú ismerete.

Az erv hercegségekben, Toronban és egyes dzsad emirátusokban egyfajta lenézéssel kezelik azokat a nemesembereket, akik ilyen vagy olyan szinten nem konyítanak a vadászatnak ehhez a válfajához, arról nem is beszélve, hogy milyen fontos társadalmi eseményekről marad le az, aki nem vesz részt az ilyen röptetéseken. Számos intrika, gazdasági és politikai döntés színtere volt már egy-egy nagyobb solymászat, s vitathatlan előnyökre tehet szert a társaságban – különösképp a hölgyek között – az, akinek madara a legkitűnőbbnek bizonyul egy ilyen vadászaton. Még a legfagyosabb levegőjű társalgást is megenyhítheti az értő módon kezelt madár, ám ugyanez fordítva is igaz: volt már arra példa, hogy egy különösen ügyes madár családok közötti háborút robbantott ki.

A solymászat engesztelhetetlen ellenségei Arel papjai, akik miatt már számos ilyen jellegű vadászat fulladt botrányba. Ha csak lehet, éppen ezért soha nem is hívják őket ilyen jellegű eseményre, illetőleg gondosan ellenőrzik, nem tartózkodnak-e a közelben.

A solymászat tulajdonképpen összefoglaló elnevezés, más madarak is alkalmasak ilyen típusú vadászatra, ha megfelelő időben látnak hozzá a velük való foglalkozáshoz – igaz ugyan, hogy a legnagyobb megbecsülésben mindig is a sólymok részesültek. Vannak olyanok, akik héját, karvalyt vagy vércsét idomítanak, s az elenyésző kisebbség akár még ennél nagyobb állatokat is engedelmességre bírhat. Akadnak nem kifejezetten vadászati célokra idomított madarak is, mint például a varjak, a csókák és a hollók, amelyek viszont kiemelkedő intelligenciájuknak köszönhetik a megkülönböztetett figyelmet.

Egy solymászattal foglalkozó nemesnek minden körülmények között szüksége van egy két segítőre, akik gondját viselik a madárnak, míg ő esetleg mással foglalkozik. Annak a kalandozónak, akinek nincsenek solymászai, értékes órákat kell madarára áldoznia, ha azt akarja, hogy a lehető legjobban kihasználja annak képességeit.

Solymászni csakis nyílt térségen lehetséges. Városokban csak a legkitűnőbb solymászok képesek visszacsalogatni magukhoz madaraikat. Zárt terekben alkalmazása lehetetlen.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Idomítás 4. fok (sólyom)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az első fokon képzett solymász képes arra, hogy madarának megfelelő mennyiségű zsákmányállatot biztosítson, tökéletesen ellátja és gondozza madarát. Felismeri a betegségeit és a gyakoribbakat orvosolni is tudja. Vadidegen helyen, városban azonban nincs rá esélye, hogy az esetleg elkóborolt madarát visszaszerezze, visszacsalogassa. Felismeri a solymászatokon alkalmazott jelzéseket, jól meg tudja becsülni az egyes állatok képességeit.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Lovaglás 2. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett solymász már a nagyobb röptetéseken sem vall szégyent madarával, az mindenben engedelmeskedik neki. Saját magának és a madárnak elegendő zsákmányt képes elejteni vele. Ismeri az állatot annyira, hogy segítség nélkül a nyomára bukkanhat, ha netalán messzebb repülne.

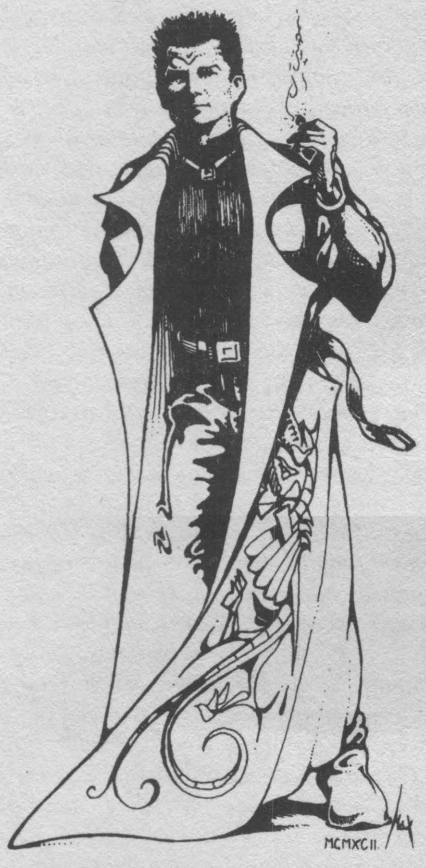
3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14,
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a képzettség lehetőséget nyújt alkalmazójának, hogy saját maga és két személy részére elegendő zsákmányt ejtsen madarával. Néhány olyan mutatványra is képes a sólyma, amellyel beszédtémává lehet mind ő, mind az állata. Ugyanakkor kedve szerint való ellenféllel szemben még nem használhatja harci állatként a sólymot, csakis vadásztársként.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokú solymász az eddigieken kívül már harcban is segítségül hívhatja a madarát, aki az

ő irányításával eredeti harci értékei mellé, még a következőket kapja: KÉ:+4 TÉ:+15. Ezt azonban csak elővigyázatosan teheti, hiszen ő maga csak a legritkább esetben lehet ezek után madara segítségére. Az állat lakott területen is engedelmeskedik neki, s még akkor is engedelmességre bírhatja, ha egyébként tömeg, zsivaj vagy ismeretlen környezet zavarja, nyugtalanítja az állatot.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség legmagasabb fokú ismerői kézjelekkel tudják irányítani a madarukat, aki a harcban is méltó segítője lesz gazdájának. Le-lecsap, a kézjelzéseknek megfelelő irányból támad, s első támadáshoz a meglepetésből fakadó +30-as TÉ bónuszt is megkaphatja. A továbbiakban azonban – a fentieken túl – legfeljebb a hátulról való támadás +10-es módosítóját kaphatja, a többi kísérlete nem minősül meglepetésnek.

A solymászok soha, semmilyen körülmények között nem tekintik egyszerű fegyvernek madarukat. Minden tekintetben társként bánnak velük. Éppen ezért fel sem merül bennük a gondolat, hogy a madár csőrét vagy karmait méreggel preparálják – ez még legelvetemültebb toroni körökben is gyávaságnak minősül.



Heraldika

Elsajátíthatóság:
Tanulással
Nehézségi kategória:
Egyes (Könnyű)

Ynev különféle címereinek, azok szimbolikájának ismeretével és magyarázatával foglalkozó tudomány. Alkalmazói a vonatkozó kultúrkörön belül ismerhetik a nemesi – és bizonyos esetekben nemtelen – családok, örökölhető és vásárolt rangjait és rangjelzéseit, de ez a képzettség szolgál a különböző jelzésértékkel bíró öltözetek – egyenruhák, megkülönböztető viseletek – zászlók, hadijelvények, hajóorrdíszek és címerek értelmének kihüvelyezésére is.

Alkalmazása elengedhetetlen a különféle hadi cselekmények idején: mindazok, akik nincsenek tisztában az ellenfél színeivel, egyenruhájával, zászlóik és hadijelvényeik jelentésével, a csata hevében óhatatlanul hibázhatnak. Nem egy történelmi munka számol be félreértésekről, amikor egész hadtestek kaszabolták a szövetséges csapatokat, mert a küzdelem hevében egyikük sem tudta, ki hova tartozik, milyen jelek alapján tudják felismerni a másikat.

Minden kultúrkörre külön kell felvenni, s ennek megfelelően kell feltüntetni a karakterlapon is pl.: Heraldika 3. fok (shadoni kultúrkör).

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Kultúra 1. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A legelemibb ismeretek tartoznak csupán ehhez a képzettségi szinthez. Alkalmazója felismeri az adott kultúrkör tartományainak zászlajait, ezek vezető családjainak címereit, illetve fejben tudja tartani a vele egy oldalon küzdő seregtestek megkülönböztető jelzéseit. Ez a tudás csupán a gyalogbakák, közlegények számára elegendő, az őket irányító tisztek számára semmi esetre sem. A képzettség ezen szintje nem teszi lehetővé a különböző zászlójelzések, kézjelek, stb. értelmezését.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett kalandozó már a kultúrkör nagyobb városainak címereit és lobogóit is felismeri, illetve azonosítani tudja ezek vezetőinek családi címereit. Alapvető információkat tudhat meg a különféle seregtestek zászlajai, egyenruhája alapján – pl.: Eren környéki vértes gyalogosok, sobirai könnyűlovasok, stb. Értelmezni tudja a zászlójelzéseket, s még harci helyzetben sem téveszti el azok jelentését. Tisztában van a címerekben leggyakrabban előforduló szimbólumok jelentésével. 10% esélye van arra, hogy egy, az adott kultúrkörbe tartozó nemesi címert azonosítani tudjon.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a kalandozó már a kultúrkör minden városának címerét felismeri, s a nemesi családok jelvényeit is azonosítani tudja 30%-os eséllyel. Tisztában van a különféle seregtestek jelzéseivel, felismeri származási helyüket, legyen szó akár szárazföldi, akár tengeri haderőről. Ismeri a legfontosabb, nem nemesi címereket – céhek, klánok, fontosabb családok – ám a titkos szervezetek, szövetségek jelvényeiről még csupán hallomásból van tudomása. Ugyanígy ismeri a fontosabb egyenruhákat, hadijelvényeket, pecséteket, határjeleket is, mégha azok nem kötődnek szorosan egyetlen nemeshez sem. Ezek szimbolikájával is nagyjából tisztában van.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterfokú ismerete lehetővé teszi alkalmazója számára, hogy az adott kultúrkör kisebb településeinek címereit is azonosítani tudja. Ugyanerre a nemesi címerek esetében 75% esélyben lesz képes – habár az ismeretlen hányad minden esetben a kisebb, jelentéktelenebb nemesi házak közül kell kikerüljön. A különféle seregtestek rangjelzéseivel is tisztában van, s a sereget vezetők címereinek feltűnése, esetleg hiánya alapján következtetni tud (60% helyességgel) azok várható, hozzávetőleges létszámára is. Ugyanígy tisztában lesz azzal, (60%) hogy egy-egy adott cím, tisztség, rang milyen küldöttség, kísérőszemélyzet, testőrség, varázshasználók, stb. kiállítását, felfogadását követeli meg vagy teszi lehetővé.

Példa: *Ha Umrunn, a shuluri méregkeverő, aki mesterfokon képzett a* Heraldika *tudományában észreveszi, hogy az egyik* Regitor Imperalis *címerlándzsája és zászlajai feltűntek a császári palota kapuján, tudni fogja, hogy ez milyen kísérők megjelenését is jelenti egyben. (Hozzávetőlegesen 50 főnyi belső testőrség, 15-30 jól képzett Fejvadász, 150-200 fanatikus Harcos, 3-5 magasan képzett mágiahasználó – jobbára Boszorkánymester – 2 magas méltóságú Tharr-pap (a Vérnyelőikkel), Tharr-papok és szerzetesek, kb. 500-1000 főnyi kiszolgálószemélyzet – a szakácsoktól kezdve, a feleségeken és ágyasokon át az öltöztetőkig – megjelenése várható.) A különféle tisztségek és rangok megkövetelte kísérők, stb. számának meghatározása a helyzet ismeretében mindenkor a KM feladata.*

A mesterfokon képzett heraldikus már egyes titkos szervezetek és társaságok címereit és azok szimbolikáját is ismeri (50%), s a nemesi címerekhez hasonlóan (75%) a nem nemesi csoportok címereit és jelvényeit, jelzéseit (nem a tetoválásait!) is azonosítani tudja.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen fokán már nincs ismeretlen címer a karakter előtt, legyen az akár nemesi, akár valamely más társulat jelvénye. Csupán 5% annak az esélye, hogy mégis ilyenre bukkan, ám ez minden esetben valamely eldugott vagy jelentéktelen címer lehet csak.

90% annak az esélye, hogy az azonosított címerek, rangjelzések, hadizászlók alapján pontosan meghatározza a címer gazdájának környezetében lévő erőket, csapatokat, stb.

75% eséllyel azonosítja a titkos társulások és szervezetek címereit és jelzéseit (nem a tetoválásait!).

A képzettség lehetővé teszi, hogy a karakter olyan következtetéseket is levonhasson a különböző címerek, jelképek elhelyezéséből, amelyekre egyébként nem lenne mód. Pl.: egy nemesi tárgyalás, gyűlés során a zászlók, hadijelvények, stb. egymáshoz viszonyított helyzetéből következtethet a családok egymás közötti viszonyaiban beállt változásokra, kegyvesztésre, felemelkedésre, stb.

A Heraldika *igazi beavatottjainak ismeretei mind térben, mind időben túlterjednek a saját faja által használt szimbólumokon. Nagyszerű példa erre napjainkban Willem dan Werul báró, az ereni székhelyű masgarita lovagrend címermestere, ez a köztiszteletben álló aggastyán, akinek szakvéleményét olykor Toronból is ki-kikérik a Nemes Házak küldöttei az öröklési disputákban. A báró becsületessége legendás; a Szövetség legádázabb ellenségeinek sem hazudik soha, a legtöbb, amit esetenként megtesz, hogy megtagadja tőlük a szakvéleményét. Sohasem habozik azonban megnyilatkozni, ha ismeretei gazdag tárházával segíthet elsimítani valami véres belviszályt; a vérmesebb ereni Lovagok gyakran fel is hánytorgatják neki, hogy ezzel időnként az ellenséget erősíti, Willem Lovag tekintélyének szilárd védőpáncéljáról azonban lepattannak az efféle kicsinyes támadások.*

A masgarita báró ez idő szerint a történeti kyr heraldika egyik legnevesebb tudora, állítólag fejből fel tudja vázolni a különféle császári dinasztiák tizenháromezer esztendőt átszövő családfáját, folytatólagosan a Dawában és Ryekben kormányzó káoszkori vérvonalakkal, majd a toroni uralkodóházzal Rounn Lyechardtól napjainkig; ebbe természetesen beleértendők a fattyúágak, a vitatott leszármazásvonalak és a Régensi Ház mindenestül. Emellett megközelítőleg félmillió kiváltságos nemesi família címereit, sisakdíszeit, pecsétjeit, hadilobogóit és határjeleit képes tévedhetetlen bizonyossággal azonosítani; ezek közül mindössze negyvenezer vészelte át a Pártütés Korát, manapság alig háromszázan vannak, a többinek időközben magva szakadt. Willem lovag tudománya ezen kívül kiterjed a feledésbe merült crantai szimbólumokra, az ork törzsi totemekre, a Keleti Barbárok hajóorr- és kopjadíszeire, a törpe tetoválásokra, valamint a legkülönfélébb létező és kihalt katonai-egyházi harcoló rendek hadijelvényeire. Meglehetős valószínűséggel kiigazodik a negyed- és harmadkori

ősnépek megkülönböztető jelképei között, és sikerült megfejtenie számos ősrégi ábrát, amelyek még a fajháborúk második hullámából, a Sárkányszövetség és a Terdt Tanács idejéből valók.

Willem dan Werul széleskörű ismeretei fontos támaszt jelentenek a régmúlt valamennyi tudós kutatójának; még ennél is nagyobb hasznot hajtanak azonban a hírszerzés és a diplomácia terén. Toron legfőbb védelme a határukon túlról beszivárgó kémekkel szemben nem a fegyver és a mágia, hanem a letűnt korokban gyökerező törvények, tradíciók és rituálévá merevedett szokások zűrzavaros, átláthatatlan összevisszasága. A kívülálló nem ismeri ki magát közöttük, előbb-utóbb valami hibát vét, és elárulja magát. Willem báró tanításai nélkül az Északi Hármaknak a birodalomba menesztett titkosügynökei órák alatt lelepleződnének; de előfordult már az is, hogy a shadoni inkvizíció fordult hozzá tanácsért a rejtélyes felföldi bonyodalmakban vagy a Gorvikkal vívott folytonos háborúságban.

Párbaj

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A képzettség egyike azon nemesi ismereteknek, amely híján a jobb körök kivetik maguk közül az arra érdemteleneket. Különösebb előnyökkel nem jár, ha harcra kerül a sor, ismerete bizonyos körökben mégis elengedhetetlen. Nem csupán szégyen nem ismerni a párbaj különféle szabályait és lebonyolítási rendjét, de egyenesen sértés az ellenfélre – és segédeire – nézve, ha valaki a megfelelő ismeretek híján próbálja megvédeni saját vagy más becsületét, függetlenül attól, hogy sérelme vélt avagy valós természetű. Egyes vidékeken – Északi Szövetség, Toron, Shadon – már az is az illető párbajképtelenségét bizonyítja, ha nem nemesi származék, másutt – Gorvik, Taba-el Ibara – ez még nem feltétlenül elengedhetetlen. De az adott kultúrkörnek megfelelő viselkedési szokások, az írott s íratlan szabályok figyelmen kívül hagyása, netán – ne adják az istenek – nem tudása végleges és visszavonhatatlan sértésnek bizonyul. Az ilyen mihaszna fráterrel szemben immár semmilyen szabály vagy rend nem köti az ellenfeleket, a legaljasabb, legpiszkosabb trükkök is létjogosultságot nyernek – már ha egyáltalán kiállnak ellenük. Nem ritka ugyanis, hogy figyelmen kívül hagyják, lealacsonyítónak találják az esetleges összecsapást, s inkább másokra bízzák a pimasz fickó megleckéztetését – hasonlóan durva és udvariatlan figurákra.



1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Kultúra 1. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakternek átfogó, ám korántsem pontos ismeretei vannak az adott kultúrkör párbajszokásairól. Tökéletesen tisztában van azzal, mibe vágna bele, ha ilyen szintű tudással vállalkozna párbajra – így az esetek többségében erre sor sem kerül, inkább igyekszik más módon rendezni a számlát.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (a vonatkozó kultúrkör), Ékesszólás 1. fok, Heraldika 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokú párbajozó az adott kultúrkörben honos párbajstílusok közül legalább egyet olyan szinten ismer, hogy legalábbis párbajképesnek minősül. Ennek előfeltétele, hogy – bármily ellentmondásos is az előbb leírtakkal – legalább egy ilyen összecsapáson már részt vegyen. Csakis ezután fejlesztheti tovább az ismereteit, ám őt már – az ismert párbajstílusban – nyugodt szívvel kérhetik fel segédnek (már ha erre az adott típusú párbaj lehetőséget kínál).

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (a vonatkozó kultúrkör), Ékesszólás 2. fok, Heraldika 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az ilyen szinten képzett kalandozó már legalább öt párbajt vívott (kimenetelüktől függetlenül) és két, az adott kultúrkörnek megfelelő párbajstílus lebonyolítási rendjét is ismeri.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Asztrál 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok (a vonatkozó kultúrkör), Ékesszólás 3. fok, Heraldika 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterei igazi párbajhősök, több tucat párbajjal a hátuk mögött. Az olyan vidékeken, mint Gorvik vagy Toron, ahol szinte kizárólag halálos párbajokat vívnak, már elegendő hírük van ahhoz, hogy akárki ne próbálkozzon szembeszállni velük. A kultúrkörben honos párbajféléket mind ismerik, mi több, személyes gyakorlatuk is van bennük, a legritkább és legegzotikusabb stílusokat kivéve. Gyakorta kérik fel őket vívómestereknek, nemesifjak házi oktatóinak – természetesen busás összegekért.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Asztrál 16
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok (a vonatkozó kultúrkör), Ékesszólás 4. fok, Heraldika 4. fok
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: Valódi pengeművészek, akik a fegyvereik mellett, a viselkedés és az illem igazi mesterei is. Általában félelmetes hírű párbajhősök, akik az adott kultúrkör valamennyi párbajstílusát ismerik. Elenyésző azoknak a száma, akik – párbaj céljából – kötekedni merészelnek velük, s ők is megválogatják, ki az, akit érdemesnek tartanak arra, hogy a fegyverük elé kerüljön.

Majd minden kultúrkör rendelkezik saját párbajkódexszel, amely az adott vidék nemesi – és néhol nemtelen – párbajainak írott és íratlan törvényeit tartalmazza. A leghíresebb, még északon is alkalmazott ilyen szabálygyűjtemény a Shadoni Párbajkódex, de létezik toroni, gorviki, abasziszi stb. megfelelője is.

„Megölni valakit – erre bárki képes. A barbárok, ha felbőszítik őket, bunkójukkal loccsantják szét ellenfelük koponyáját. A legegyszerűbb katona is képes fegyverét az ellenfél testébe mártani. Vért ontani, minél hatékonyabb módon elpusztítani valakit – ha kell, hurokkal, orgyilkos tőrrel, bandában rárontva –: ez nem más, mint gyilkosság. Aki ilyet tesz, gyilkos; szánalmas kreatúra, akit joggal köt fel, tör kerékbe a hóhér a város főterén. Gyilkos, aki valami okból – bárminő ok lehet eléggé nyomós az ilyesmihez – a legalantasabb állati ösztöneit engedi szabadjára, és bűnös kéjvágyát pusztán az elfolyó vér és az agonizáló áldozat végvonaglásának látványa elégíti ki. Ó, hatalmas ég, hány ilyen elvetemült emberforma bestia jár közöttünk?

És hány ilyen nyomorult indokolja úgy a tettét azzal, hogy ő csak a becsületét védte, s ellenfelét párbajban ölte meg?"

„A Párbaj nem ez. A Párbaj tánc, amely a két vívó tudásának, stílusának legjavát csillantja fel. A Párbaj ceremónia, ahol a résztvevők eleganciából, udvariasságból vizsgáznak egymás előtt. A Párbaj színház, ahol a szereplők századévek során tökélyre csiszolt darabot adnak elő. A Párbaj költészet, ahol a kard a lúdtoll, és a mozdulatok tökéletes harmóniája a sorok végén összecsengő rímpár. A Párbajhoz fel kell nőni, nem elegendő kardunkat rázni ellenfelünk orra előtt, vélt vagy valós sérelmünket hangoztatva. Ha így cselekszünk, nem vagyunk egyebek, közönséges barbároknál: földet túró jobbágyoknál, akik furkósbottal verik be egymás fejét.

Úrnak születni kell, de a születés joga önmagában még nem elegendő ahhoz, hogy valakit méltóképpen kiállhasson a becsületéért. Stílus: ez a kulcsszó."

Kihívás

„A kihívás a párbaj első pillanata, ahol a kihívó és a kihívott először néz farkasszemet. Az akaraterő próbája, hogy az érzelmileg túlfűtött pillanatban meg tudják-e őrizni méltóságukat a felek, és képesek-e a kötelező udvariasság keretei közt megmaradni. Aki vét az illemszabályok ellen, az elvesztette az első összecsapást."

A kihívást minden esetben a sértett fél intézi. Bármennyire is vérforraló a sértés, nem lehet azonnal a másik torkának ugrani, az ugyanis nem elegáns. A sértett a kihívás jeleként kesztyűjét odaveti az ellenfél lába elé. Az a kihívás elfogadásaként felveszi a kesztyűt, majd a kihívó kezébe visszaadja. Ilyenkor a felek – ha még nem ismernék egymást – bemutatkoznak. A továbbiakat levélben, vagy segédek útján egyeztetik.

Mint látnivaló, nem szokás azonnal párbajozni. A kihívás és a párbaj között néha két-három nap is eltelik. Ez az az időszak, amit kivárásnak neveznek. Bizonyítja a kihívó elszántságát, hogy a bajrahívás nem csupán pillanatnyi elszántság eredménye volt. Bizonyítania a kihívottnak is kell. Ő bátorságát azzal bizonyítja, hogy bár megtehetné, nem fut el a párbaj elől. A felek sokszor találkoznak, sőt beszélnek is egymással. A Kódex szerint ilyenkor nem illik a másikat sértegetni, sőt semmiféle, a párbajra történő utalás nem megengedett. A párbajjal kapcsolatos ügyeket, mint azt már említettük, levélben kell egyeztetni, a leveleket minden esetben a felek kijelölt segédei kézbesítik.

E szokás azzal is magyarázható, hogy sok kihívás társasági események során hangzik el. Ennek oka igen egyszerű: a kihívó a közönségnek is „játszik". Csillogtathatja modorát, műveltségét, stílusát azzal, ahogy a kihívást intézi. A kihívott persze nem hagyja magát ilyenkor sem, hiszen mint mondják, a párbaj első összecsapása a kihívás.

Gioconvichini bárónő egyik estélye arról híres, hogy egyetlen óra leforgása alatt két család férfitagjai negyven kihívást intéztek egymáshoz. Az ok egy megjegyzés volt az egyik család közismert nőtagjának erkölcseire. A két család között fennálló régi ellenségeskedés került itt felszínre, és a sértés volt a szikra, mely lángra lobbantotta a szenvedélyeket. E „rekord" azonban páratlan, sem előtte, sem utána nem volt ilyen tömeges párbajra hívás egy estélyen, egy társaságban. Megjegyzésre érdemes, hogy a lezajlott párbajok közül csak egy végződött halállal.

Képzeljük el, mi lett volna a vége a bájos Gioconvichini bárónő báljának, ha a felek azonnal fegyvert ragadnak! Bizony, a kellemes estély kisebb ütközetként folytatódott volna.

Bajnokválasztás

Egy másik, érdekes fajtája a kihívásnak. Mivel nő nem állhat ki párbajra, ha megsértik, egy férfi hozzátartozójának kell helyette a kihívást és a párbajt elintéznie. Abban az esetben, ha egy hölgynek nincsenek ilyen pártfogói, segítséget kérhet. Ha úgy gondolja, megsértették, kendőjét a földre ejti, ezzel jelezve a közelében lévő férfiaknak, hogy őt olyan inzultus érte, ami párbajt kíván. A környezetben lévő férfiaknak nagy szégyen, ha a kendő a földön marad. Ha több kéz nyúl érte, akkor a hölgy választ magának bajnokot. A választását a többi jelentkezőnek el kell fogadnia, a hölgy döntése nem adhat okot újabb párbajra. A kiválasztott férfiú innentől kezdve a már leírtak szerint jár el.

A kihívást – miután a felek megállapodnak a párbaj fajtájában – az összecsapás követi.

Összecsapás

Aleggheri mester szerint a párbajnak nem az a célja, hogy az ellenfelet lemészároljuk, hanem az, hogy bizonyítsuk fölényünket. Természetesen Shadonon kívül, ahol a nemesek szeretnek a Kódex előírásai szerint eljárni, de shadoni szemszögből nem elég kifinomultak, a párbajok közül a sima élet-halál küzdelmet, vagy az első vérig zajló küzdelmet választják. Ellenben sokfelé szeretnek ragaszkodni az egyéb előírásokhoz:

„A küzdőknek fekete csizmát, fekete nadrágot, fehér, vagy halványkék inget, fekete mellényt kell viselniük. A mellényen lehet díszítő hímzés, ám ennek is feketének kell lennie. A küzdők haját – amennyiben az olyan hosszú, hogy zavaró lehet – hátra kell kötni. A haj megkötésére fekete szalgot kell használni, amelynek szárai a megkötés után a küzdő háta közepéig érnek...”

Ilyen és ehhez hasonló utasítások következnek sorra, amelyek megszabják a segédek ruházatát, a nézők viseletét, különös tekintettel a hölgyek ruházatára. Külön előírások vannak arra nézve, miként üdvözöljék egymást a küzdők, és miként kell elhagyniuk a párviadal színhelyét. A köszöntésekre 246 verziót ír le a mester, de manapság közel félezer ilyen köszöntés forog közszájon a kontinensen.

A lényeget néhány alapvető szabály hordozza; ezeket a mester nem túl terjengősen fogalmazta meg:

„Tilos mérget alkalmazni.

Tilos mágiát alkalmazni, illetve varázslat hatása alatt állni.

Tilos varázstárgyat, varázsitalt használni, illetve ezek hatása alatt állni.

Tilos varázsfegyvert alkalmazni”.

Fegyver

Bár a bajvívók között többfajta stílus ismeretes, a Párbajkódex nem engedélyez a rapíron kívül más fegyvert. Ez a megszorítás Shadonon kívül érvényét veszti, hiszen a tőrkardnak nem mindenhol vannak olyan szakavatott mesterei, mint a bajvívók délvidéki hazájában.

Külföldön az a szokás, hogy a kihívott választ fegyvert – Shadonban a kihívó választ párbajformát.

Egy shadoni számára egyértelmű fegyver a rapír. Ezek a rapírok csodálatos darabok, kosaruk nem ritkán vagyonokat érő ötvösremek. Természetesen a penge is kiváló minőségű.

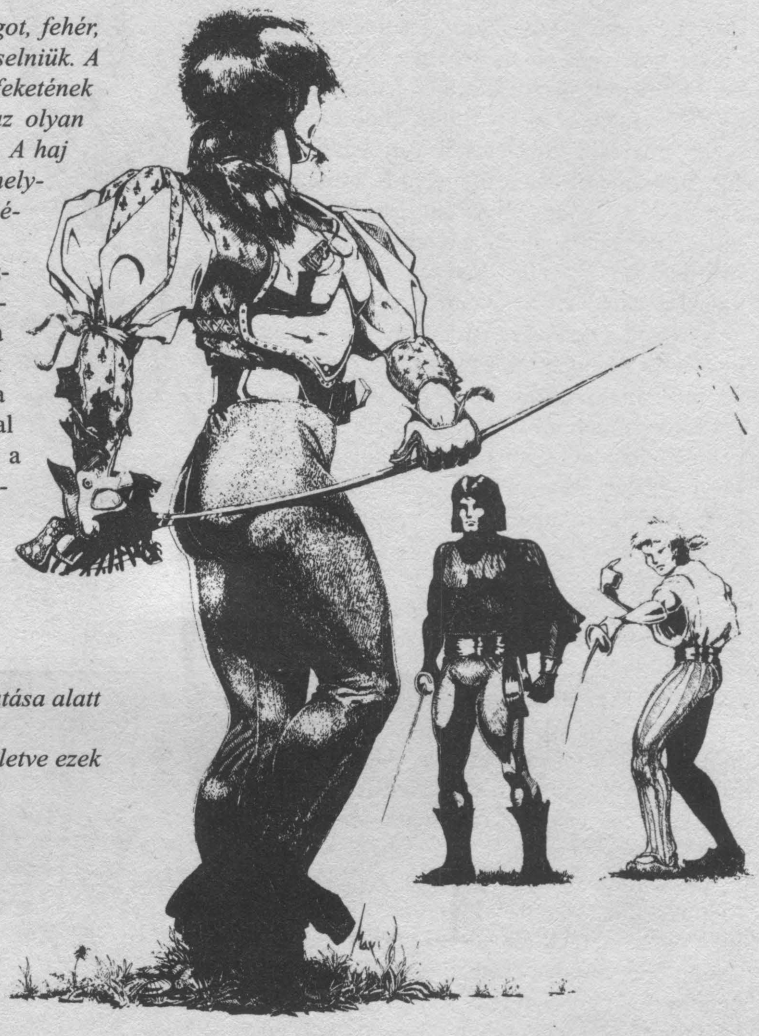
Néhány shadoni párbajtípus

Párbaj halálig

A „legegyszerűbb” viadal; Shadonon kívül is ez a legismertebb. Aleggheri mester szerint ez már majdnem barbarizmus: igazi bajvívó, ha teheti, nem áll ki ilyen viadalra. A győzelemhez elegendő, ha valamelyik fél megadja magát. Előre tisztázni szokták, hogy a felek elfogadják-e a megadást is, vagy csak az ellenfél halála jelentheti a párbaj végét.

Párbaj a Tökéletes Szúrásig

A mester szerint az egyetlen elfogadott módja az élethalál harcnak. Lényege, hogy a végzetes döfésnek azonnal végeznie kell az ellenféllel. Kizárólag a *Tökéletes Szúrással* lehet az ellenfelet legyőzni. Ha nem tökéletes a mozdulat, a bajvívó visszafogja a fegyverét.



Párbaj első vérig

Ynev-szerte ismert párbajfajta. Lényege: az veszít, aki az első sebet szerzi. Ebben a párbajban nem illik megölni az ellenfelet, sőt, a haláleset a győztesre nézve nagy szégyen!

Párbaj első vágásig

Az nyer, aki gyorsabban vág. Amennyiben a villámgyors támadás nem járt sikeres találattal, a párbajt befejezettnek tekintik, de egyik felet sem nyilvánítják győztesnek. Azt, hogy a fegyver hol van kiinduláskor (az övön, kézben vagy a földbe szúrva), mindig a kihívó dönti el.

Párbaj fegyvervesztésig

A cél az ellenfél lefegyverzése. Közismert, de ritkán alkalmazott módja a párbajokra, a vesztesre nézve igen nagy szégyen.

Mesterjegy-párbaj

Kicsit bonyolult, tipikusan shadoni párbajfajta. Lényege, hogy a párbajhősnek a Mesterjegyét kell az ellenfél ruhájára erősített selyemkendőre vágni. A harmadik sikertelen próbálkozás azt jelenti, hogy a küzdő veszített, hiszen háromszor is hibásan vágta bele a kifeszített selyemkendőbe a jelét. Természetesen a sikeres Mesterjegy elhelyezése győzelmet jelent. E párbajban nem szokás az ellenfelet megsebezni.

Párbaj dalvesztésig

„A párbajok királya", írta róla Aleggheri mester, s valóban: csak a legjobbak párbajoznak ezen a módon. Lényege a következő: a két fél kiválaszt egy verset, amelynek sorait felváltva szavalják vívás közben. Ez nem is igazi küzdelem, hanem a lényeg a tökéletes mozgás és vívóstílus, ahol a legcsekélyebb eltérés a tökéletestől vereséget jelent. Egyfajta táncról van szó, melynek koreográfiáját csak a legnagyobbak ismerik. Vereséget jelent, ha valaki elvéti a verset, vagy nem megfelelően szavalja. Vereség továbbá, ha valaki a „tánc" közben komoly sebet kap.

A lényeg a befejezés. Az utolsó sort a vívók egyszerre mondják el, és végszóra próbálják egymást megsebezni. Itt az utolsó összecsapásban egyetlen jól sikerült támadás is a győzelmet jelentheti. Az nyer, aki az utolsó körben kezd és talál. Ha nem talál, az ellenfél visszaüthet. Ha ő sem talál, akkor a résztvevők újrakezdik a verset és a vívást.

Szópárbaj

A legnépszerűbb párbaj a shadoni társaságokban; az egyetlen, amelyet azonnal a kihívás után bonyolítanak le. A „küzdők" néha puszta szórakozásból mérkőznek meg egymással, de volt már rá precedens, hogy komoly ügyeket intéztek el vele. Aleggheri mester szerint csupán a szellem csiszolására való, bár egy Bajvívó ezen a téren sem vallhat szégyent soha.

A feleknek rövid négysoros verseket kell rögtönözniük. E versek humoros, kicsit csúfolódó hangvételűek, de sosem igazán sértőek; főszereplőjük minden esetben az ellenfél. Az, hogy nem sértő, persze relatív kategória, mert e műfaj nagymesterei a legdurvább sértéseket is képesek csipkelődő hangvételű versikékbe csomagolni. A nehezítés a dologban az, hogy az ellenfél adja meg a szót, amire a vers első sorának végződnie kell. A döntőbíró minden esetben a közönség.



Udvari etikett

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Igen fontos és semmiképp el nem hanyagolható képzettség, ami nélkül egyszerűen képtelenség elbodogulni a nemesi udvarok kiismerhetetlenül zavaros szokás- és szertartásrendjében. Az, aki ilyen tudás nélkül szeretne érvényesülni, semmire sem fog menni még egy egyszerűbb vidéki nemesi bálon sem, nemhogy egy uralkodói udvarban. Nem csupán a tiszteletadás különféle formái és a színek, ruházkodás nyelvének ismeretét jelenti ez a tudás, de magában foglalja a kiskapuk, kenőpénzek, kibúvók, kerülőutak s egyéb lehetőségek íratlan szabályainak ismeretét is.

A tudatlan vagy hiányos ismeretekkel bírók nem egyszerűen csak nevetségesek lesznek, de egyszer s mindenkorra a lehetőségét is elveszítik, hogy ilyen és hasonló körökben érvényesülhessenek. Azoknak, akik ily módon egyszer már leszerepeltek, csak rendkívüli erőfeszítések és számtalan bizonyítás után nyílik arra ismételten lehetőségük, hogy beverekedjék magukat a legelőkelőbb társaságokba.

A képzettség magasabb fokú alkalmazása azt is lehetővé teszi, hogy ismerője könnyebben eligazodjon a mások számára követhetetlen udvari intrikák és érdekszövetségek labirintusában.

A képzettség legmagasabb fokú ismerői az udvarok tanácsnokai, szertartásmesterei és a különféle diplomaták, követek. Élen járnak a Pyarroni Államszövetség minden hájjal megkent udvaroncai és politikai képviselői.

Az *Udvari etikettet* sok más képzettséghez hasonlóan kultúrkörönként lehet csak felvenni. Kizárt dolog ugyanis, hogy aki valamennyire elboldogul egy hercegkapitányi udvartartás rejtelmeiben, zűrzavaros jog és szokásrendszerében, az – csupán ezekre az ismereteire hagyatkozva – ugyanolyan sikerrel vívja meg mindennapi csatáit egy erv herceg vagy egy ibarai emír környezetében is.

A toroni udvari etikett elsajátítása idegensége miatt olyan nehézségekbe ütközik, hogy a nem toroni kultúrkörben születettek számára eggyel magasabb nehézségi kategóriába számít.

1. fok

Képesség-követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Az első fokon képzett karakter ugyan még nem tekintheti magát semmilyen szempontból sem egy nemesi udvar bennfentes tagjának, ám megáll a lábán, ha bemutatkozásokra kerül sor, tisztában van vele, hogy milyen hibákat ne kövessen el, hogy végleg ne kerüljön ki a felső körök kegyeiből. A finomabb szokásbeli kérdésekhez még nem konyít, nem veszi észre azokat a többiek számára nyilvánvaló jeleket, amelyekből mások mélyreható következtetéseket vonhatnak le, kapcsolatai felületesek, nem ismer megbízható hírforrásokat, s az előrejutáshoz szükséges embereket sem találja meg magától. Az ilyen szintű tudás még korántsem elegendő ahhoz, hogy kihallgatást eszközöljön magának, az általa hozott értékes híreket valószínűleg mások fogják a döntéshozók elé tárni.



2. fok

Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Lélektan 1. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség már számtalan előnyhöz juttathatja azokat a karaktereket, akik megfelően sáfárkodnak tudásukkal. Bejuthatnak az udvar alsóbb köreibe, s nagy valószínűséggel nem fognak egetverően ostoba viselkedésbeli hibákat elkövetni. Ha csak látásból is, de ismerik a fontosabb embereket, noha a „szürke eminenciások" kiléte változatlanul rejtély marad a számukra. Még nem láthatják át a nemesi udvarok politikai hátterét, a rejtett érzelmi és gazdasági szálakat, s hiába ügyelnek minden mozdulatukra, a legtöbben észreveszik tapasztalatlanságukat, gyakorta használják fel őket bűnbakoknak vagy intrikák ártatlan áldozatainak.

3. fok

Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Lélektan 2. fok, Heraldika 2. fok
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen szintje már számos kiskapu felnyitásával kecsegtet. A karakter ezen a fokon viselkedésbeli hibát csak pánikban vagy stresszhelyzetben követhet el. Tudja, hogy ki kicsoda, azt is, kinek a kegyeibe kell beférkőzni, noha az ide vezető utakhoz még minden esetben segítőkre, mentorokra, jó kapcsolatokra lesz szüksége. Ismer lekenyerezhető alakokat, akik üzeneteket szállíthatnak – a lebukás különösebb veszélye nélkül –, tudja miről kit kell kérdeznie, s valószínűleg észreveszi, ha szorult helyzetbe kerül.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Asztrál 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok, Lélektan 3. fok, Heraldika 3. fok
Képzettség-pont igény: 14 Kp
Ismertetés: A mesterfokú alkalmazók – tévedjenek akár egy vadidegen nemesi udvarba is – az adott kultúrkör minden udvari szabályával tisztában vannak. Ha módjukban áll szemlélődni, hamar megtalálják azokat az embereket, akikre szükségük lehet céljaik eléréséhez. Ismerik azokat a szokások és szertartások nyújtotta lehetőségeket, kiskapukat, amelyek megkönnyíthetik érvényesülésüket. Viszonylag kevés beszélgetés alapján kisebb-nagyobb bizonytalanságok mellett feltérképezhetik a háttérben húzódó szálakat. Hamar a felső körökbe kerülhetnek, választékos viselkedésük, – vélt vagy valós – erényeik segítségével egyhamar pártfogókra találnak. A hirtelen érvényesülés ugyanakkor általában azonnal akadékoskodókat, kétkedőket, ellenfeleket is teremt, akiknek a cselszövéseit csakis a legnagyobb ügyességgel lehet elkerülni vagy hatástalanítani.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Asztrál 15
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok, Lélektan 4. fok, Heraldika 4. fok
Képzettség-pont igény: 21 Kp
Ismertetés: Azok, akik ilyen szinten ismerik a képzettséget, szinte mindenütt az udvar megbecsülését élvezik, szavuk sokat nyom a latban, maguk is hagyományteremtők lehetnek. Csakis a legnagyobb körültekintés mellett megszervezett összeesküvések, tervek maradhatnak titokban előttük, rengeteg „fülük és szemük" segítségével folyamatosan naprakészek az udvar eseményeiben. Ha más nemesi udvarba kerülnek, hírük általában megelőzi őket, s ott igyekeznek mindenben a kedvükre tenni. Ritkán ugyan, de előfordulhat, hogy személyük nem ismert, s a háttérből irányítják az eseményeket. Nincs a viselkedési kódexnek olyan pontja, amelyet ne ismernének, s bármilyen udvari szertartás elvégzésére képesek lennének. Ennek megfelelően, ha személyük ismert, számtalan politikai ellenfelet kell figyelembe venniük, s nem ritka, ha gyakran az *életük is veszélyben forog*. Nem véletlen tehát, ha a legnagyobb körültekintéssel kell megszervezniük mindennapjaikat.

Tornarend

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Akárcsak a párbajnak, természetesen a lovagi tornáknak is megvan az a szabályzata, amelytől egy magára valamit is adó Lovagnak nem szabad eltérnie. Ezen ismeretek hiányában aligha lehetséges, hogy ő maga akár csak egyetlen lovagi párviadalon is részt vehessen. Legyen szó akár több harcost is felvonultató tornáról vagy csupán két lovag személyes ügyéről.

A lovagi öltözet korántsem minden. A megfelelő szabályok és viselkedési formák betartása éppen úgy hozzá tartozik a lovagi életmódhoz, mint a nehéz vértezet és az ennek megfelelő fegyverek. Noha Ynev különféle lovagrendjei meglehetősen különböző képet mutatnak, abban azonban mindannyian megegyeznek, hogy a rendjük megkövetelte szabályokat mindannyian betartják. Vonatkozik ez a fegyveres harc olyan formáira is, mint amilyenek a lovagi tornák páros vagy csoportos küzdelmei. Ez nem azt jelenti, hogy amennyiben egy Lovag úgy véli, hogy sérelem érte, esetleg védekeznie kell, ne ragadhasson fegyvert. Mindez azonban akkor sem minősül lovagi tornának, ha esetleg egy Lovag az ellenfele.

Ahhoz, hogy valaki egy lovagi párviadalon szerepelhessen, esetleg egy tornán elinduljon, mindenekelőtt ismernie illik az adott kultúrkör által elfogadott tornarendet, méghozzá nem is csupán alapfokon. Az ilyen szintű ismeretek csak a lovagi tornák világában való eligazodásra alkalmasak – s ez sem megvetendő tudomány.

A képzettség konkrét harci előnyökkel nem jár, ám ismerete a legtöbb Lovag számára elengedhetetlen.

Az olyan lovagokat, akikről lesír, hogy nem tudják miről is van szó pontosan, mely zászló vagy kürtjelzések milyen fegyverek alkalmazását engedélyezik, stb. a többiek nem tekintik ellenfélnek, csupán egyszerű parasztnak, aki valahonnan lovagi fegyverzetet lopott, s elbírálása is gyakorta ennek megfelelő lesz. A legritkább esetekben szállnak vele harcba, s csupán egyes vidékeken megengedett, (Toron, Gorvik) hogy ilyenkor bizonyítási lehetőséget kapjon. Ezekben az esetekben a torna jellegétől függően vagy az alacsonyabb rangú fegyveresek, vagy maguk a Lovagok rontanak rá túlerőben, s ha megáll a lábán, esetleg engedélyezik számára a távozást.



Számtalan típusú fegyveres összecsapás létezik a kontinensen, így lehetséges, hogy ugyan nem mindegyik számít lovagi tornának, az egyes megmérettetések szabályainak ismeretét, a lebonyolítás rendjét, a szükséges külsőségek, stb. biztosítását a Tornarend *ismeretéhez köthetjük. Ezen összecsapások közös jellemzője, hogy résztvevői nemesek, s az egyes győzelmeknek mindenütt kitüntetett figyelmet szentelnek. Ilyen torna többek között a gorviki Fiesta Ramiero, a toroni Kobrafátyol-viadal, vagy az abadanai Dzsinnforgatag.*

Az itt következők egy általánosnak tekinthető lovagi viadal tudnivalói, de ne feledkezzünk meg a fentiekhez hasonló egyéb megmérettetésekről sem!

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (vonatkozó kultúrkör), Heraldika 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A legfontosabb alapismereteket szerezheti meg ily módon a karakter. Először is a látottakból leszűrheti, milyen rendszerű a torna, hányan és milyen feltételek mellett léphetnek sorompóba, meddig tart az adott küzdelem, vereségig avagy halálig, milyen fegyverek használata megengedett (azok sorrendje), mik a részvétel feltételei.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Udvari etikett 2. fok, Heraldika 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A lebonyolítás belső szabályaival és rendszerével is tisztában van az alapfokon képzett karakter. Nem csupán a használható fegyverek sorrendjével, de azok használatának korlátaival is tisztában lesz (milyen típusú és hegyű kopják alkalmazhatók, mely fegyverrel milyen testfelületet lehet szabályosan támadni, stb.). Tudni fogja, hogy ki kivel, milyen rend alapján veheti fel a küzdelmet, milyen szabályok alapján követik egymást az összecsapások, mit jelentenek az esetleg harc közben alkalmazott kürt- vagy zászlójelek. Tudja, hogy ellenfelei milyen általánosan elfogadott jelzéseket alkalmazhatnak a küzdelemben.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Heraldika 3. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Ez az a képzettségi fok, amelyen már a karakter tudása elegendő ahhoz, hogy mindenben megfelelhessen a különféle lovagi tornák elvárásainak. Ezen a szinten a már ismeri a módját, miként lehet szabályosan jelentkezni egy tornára, tudja, milyen előfeltételei vannak ennek (a legapróbb ruházkodás és viselkedésbeli hagyományokkal is tisztában van), ismeri a különböző kihívások és visszahívások rendjét. Sorompóba állhat.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok (vonatkozó kultúrkör), Heraldika 4. fok
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: A mesterfokú alkalmazás lehetővé teszi a karakter számára, hogy ő maga is megszervezhessen egy ilyen jellegű viadalt. Legalább öt különféle tornán való részvétel ennek az alapfeltétele, ez biztosíthatja ugyanis, hogy a karakter képes legyen az adott kultúrkörnek megfelelő torna minden szervezésbeli követelményének megtanulására, tanulmányozására. Ezek után, ha van elegendő pénze, ő maga is nekiláthat a tornaszervezésnek (Egy lovagi torna megrendezése nem olcsó mulatság, legalább 50 arany szükséges hozzá – ez a legesleg-alsó határ –, s akkor ez még korántsem lesz egy világraszóló viadal.). Tudnia kell, hová kell felállítani a résztvevők sátrait, milyen szempontok alapján kell megácsolni a sorompókat, a szájtátiakat elkerítő kerítéseket. Illik tudni, milyen legyen a vendégek tribünje, mulattatása, kiszolgálása. Fontos, hogy olyan apróságokat is figyelembe tudjon venni, mint a mindenki rangjának illő sátor és szálláshely, a megfelelő étkezés, stb. Neki kell gondoskodni megfelelő csepűrágókról, kobzosokról, mutatványosokról is. Természetesen mindezt nem saját kezűleg kell elvégeznie, ám mindenről tudnia kell, s nem árt, ha személyesen ellenőriz mindent. Ha valaki ilyen ismeretek nélkül próbál tornát szervezni, az valószínűleg kudarcot vall, megszégyenül lovagtársai előtt, s nevét mindig össze fogják kapcsolni nemesi körökben balul sikerült próbálkozásával. Aligha valószínű, hogy valaha is lemoshatja magáról a szégyenbélyeget, ne is próbálkozzon újabb tornával, jobban teszi, ha fegyverét valamely istenség szolgálatába ajánlja, s elbujdosik.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok (vonatkozó kultúrkör), Heraldika 5. fok
Képzettség-pont igény: 28 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen szintű ismerői azok, akik a legnagyobb lovagi tornákat szervezik. Általában nem a Lovagok közül kerülnek ki, ám előfordul, hogy akad egy-két olyan rendtag, aki fontosnak tartja, hogy az adott kultúrkör legapróbb, a tornákra vonatkozó szabályával, követelményével is tisztában legyen.

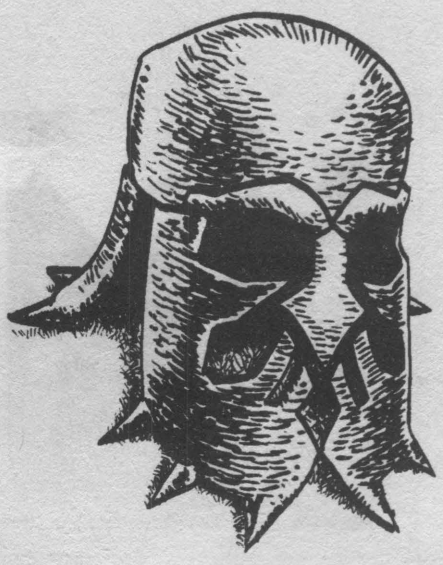
Azok, akik ilyen szinten ismerik ezt a képzettséget, bármilyen – tartományi vagy országos – torna hibátlan lebonyolítására képesek. Ha ilyen szintű tudás nélkül vállalkozik valaki hasonló nagyságrendű verseny megszervezésére, annál még a legnagyobb körültekintés mellett is porszem kerülhet a gépezetbe, s akár az egész rendezvény összeomolhat.

Mint már említettük, számtalan tornarend létezik Ynev-szerte. Az alábbiakban a Shadonban érvényes fontosabb szabályok következnek, amelyeket kisebb-nagyobb változtatásokkal az egész Délvidéken figyelembe vesznek. Nem sokban különbözik ettől az Északi Szövetségben alkalmazott szabályzat, ám ha Gorvikba, Toronba vagy a Dwyll-Unióba látogat az utazó, az ottani tornák lebonyolítási rendje bizony komoly meglepetéseket tartogathat számára.

Kikürtölés:
Kikürtölést csak veretlen és már legalább egy alkalommal győztes Lovag hajthat végre. A Kikürtöléssel a Lovag vetélytársai tudtául adja, hogy veretlensége jogán igényt tart a Torna Bajnoka címre. Ha egy órán belül senki nem hívja ki, akkor bajnokká nyilvánítttatik. Egyszerre mindig csak egyetlen Kikürtölés lehet érvényben, és minden egyes párviadal végeztével érvényét veszti. Az új Kikürtölésben azonban elsőbbségi jogot élvez az a Lovag, aki az előzőt elrendelte – feltéve persze, ha továbbra is veretlen.

Kihívás
Minden a tornán résztvevő Lovagnak jogában áll kihívni bármely a tornán résztvevő másik Lovagot. Ezen szándékát apródja köteles bejelenteni kiszemelt ellenfele apródjának. A Kihívást illik elfogadni, és csak nyomós indokkal lehet visszautasítani; a kihívó ekkor élhet Visszahívási jogával. Az elfogadott kihívást a felek apródjai kötelesek jelenteni a tornabizottságnak, amely elhelyezi azt a párviadalok rendjében. A tornán egyszer már vesztes Lovag kihívását megengedett, sőt szokás visszautasítani; ha azonban mégis elfogadtatik és a korábbi vesztes ezúttal diadalt arat, újból veretlennek minősül, visszanyeri minden jogát, még a Kikürtöltetéshez valót is. Vert lovag azonban saját színeiből valóval nem vívhat.

Visszahívás
A visszautasított kihívó kötelezheti a visszautasítót, hogy amint az belép a viadalba, első kihívását a visszautasítotthoz intézze. A Visszahívások sorrendjében a visszautasított Kihívások rendje követendő. Az elfogadott Visszahívás semmibe vétele komoly illetlenség, de a Visszahívás elutasítása bizonyos körülmények között megengedett.



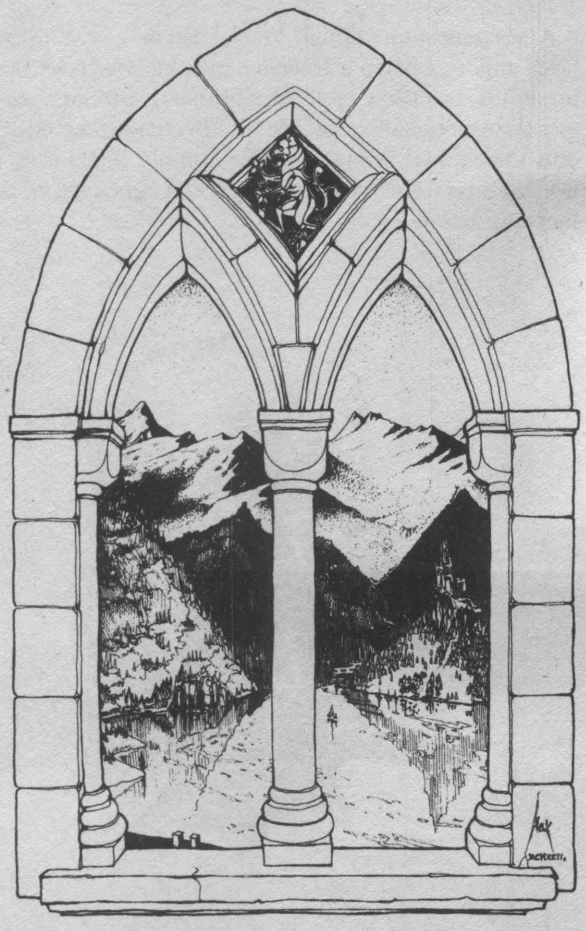
Polgári Képzettségek

A városok lakóinak szerteágazó ismereteiből nem egynek a kalandozók is hasznát láthatják. Ynev polgárai számarányban ugyan nem múlják felül azokat, akik a városok biztonságos falain kívül élnek, mégis meghatározó elemei a lakosságnak. A városokból kikerült kalandozók nagy része valamilyen szinten konyít egy mesterséghez, míg ugyanez nem mondható el a nemesekről, vagy a póri származékokról. Természetesen vannak olyan mesteremberek is, akik nem a városokban tevékenykednek, ám ez a fajta iparűzés nem jelentős. Akad még jónéhány, a városlakókra jellemző képzettség, ám ezeket – pl. *Zsebmetszés, Építészet, Jog,* stb… – jellegüknél fogva, más képzettségcsoportokban helyeztük el.

Iparűzés

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Cseppet sem megvetetendő, még kalandozók számára sem, ha valamilyen szinten konyítanak egyik vagy másik mesterséghez. Nem kell természetesen mindannyiuknak tekintélyes mesterembernek lennie, de az sem árt, ha bizonyítani tudják rátermettségüket, ha arra kerül sor. Az így szerzett tapasztalatokat jobbára még azelőtt gyűjtötték, hogy kalandozóvá lettek volna, s ugyan az esetek többségében a mestervizsga elmaradt, jó néhányuk megállná a helyét az eredeti foglalatosságában is, arról nem is beszélve, hányféle módokon láthatja hasznát ilyesféle ismereteinek.



Amennyiben a karakternek semmiféle ilyen jellegű tudása nincsen, az annyit tesz, hogy az illető soha életében nem foglalkozott semmivel, s vagy származása miatt nem veszett éhen, vagy másokon élősködve sikerült életben maradnia. Az is elképzelhető így, hogy ha az illető nem tudja kalandozói képességeit kamatoztatni, mesterség híján bizony felkopik az álla, hiszen semmihez sem konyít igazán.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 8, Intelligencia 6
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ezen foka nem biztosít valóban biztos mesterségbeli tudást, csupán annyit tesz, hogy az illető ismer – talán csak névről – bizonyos fogásokat, eljárásokat, esetleg el tudja mondani, mint készül például egy hordó, vagy hogyan is kell elviekben nekikezdeni egy tetőzet ácsolásának. Meglehet egy-két napot együtt töltött néhány iparoslegénnyel, ám ettől még semmiképpen nem számít hozzáértőnek. Munkájával egy hónap alatt max. 25-30 rezet szerezhet.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 10, Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség lehetővé teszi, hogy az adott mesterség egyszerűbben, könnyen elkészíthető darabjait a karakter is előállítsa, a bonyolultabb dolgokba azonban egyedül, irányítás nélkül beletörik a bicskája. Pl.: egy kis háromlábú, billegő széket már összeállít, de senki ne várjon tőle titkos fiókokat rejtő, berakásos íróasztalt. Egy havi munkájával max. 50-100 rezet kereshet.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a szinten már ismer néhány, komolyabb ügyességet és odafigyelést igénylő munkamódszert, trükköt, de a mesterség féltve őrzött titkai rejtve maradnak előtte. A kontárnál már magasabb szinten dolgozik, de a mester még valószínűleg nem bízná rá, saját fontosabb munkái egyikét sem, ha azok hasznára nagy szüksége van. Előkészítheti viszont a különféle munkafázisokat, pl: hiba nélkül megcsinálja a fecskefark-csapolást, előkészíti a vésésre a gyűrűket, pontosan összekeveri a megfelelő alapanyagokat, legyen bár szó festésről, vagy olvasztásról, stb. Egy hónap alatt 1-1,5 ezüstre tehet szert.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A szakmájának mestere. Bizonnyal ismeri a különféle apró trükköket, amire részint a tapasztalat, részint tanítómesterei vezették rá. Az igazi olyan rejtélyek azonban még homályban vanak előtte, amelyek a mesteremberek generációinak hozzák meg a hírnevet. Vagy a kitartása és elszántsága, vagy a tehetsége hiányzik hozzá. Munkájára nem hallani különösebb panaszt, de semmivel nem emelkedik ki a többi, hasonló mesterember közül. Nem fog bármely másiknál szebben daloló hangszereket, leheletfinom filigrándíszes gyertyatartókat, agyafúrt, mozgó babákat vagy szemkápráztató ruhaköltemények készíteni. A keze munkájával havonta legfeljebb 2-5 ezüst között kereshet.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Messzeföldön híres mesterek, az adott szakma legjobbjai. Páratlan tehetséggel és éleslátással megáldott zsenik. Ösztönösen haladnak a tökéletes felé, s mindig találnak rajta javítani valót, még akkor is, amikor már a legigényesebb vevők is elájulnak a gyönyörűségtől. Az ő nevükhöz fűződnek a korszakalkotó újítások, gyakran róluk neveznek el egy-egy kardot, hangszert, ihletett étket vagy módszert. Furfangos, láthatatlan megoldások mesterei, mindőjükben megvan az a néven nem nevezhető plusz, ami mások fölé emeli őket. Keresetük határa a csillagos ég. Jegyeztek már fel olyan esetet, amikor a predoci Sellionoy mester három remekbeszabott kristálypohárért 15 aranyat kapott a hercegi kincstártól.

Itt szükséges megjegyezni, hogy a hasonló tehetségű mesterek vérre menő konoksággal őrzik titkaikat és vásárlóikat. Nem egy eset bizonyítja, hogy a lehető legkomolyabb sértésnek veszik más, hasonló kvalitásokkal rendelkező mesterember felbukkanását. Előfordul, hogy gondolkodás nélkül orgyilkosokat akasztanak az illető nyakába, ugyanúgy mint azokéba, akik meggondolatlanul megpróbálják kifürkészni műhelytitkaikat.

Értékbecslés

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Előbb-utóbb minden kalandozó szembekerül azzal a nehézséggel, amit a különböző értéket képviselő holmik jelenthetnek. Bármilyen fennkölt erkölcsök is vezérlik őket, tudomásul kell venni, hogy az ynevi léthez elengedhetetlen, hogy valamelyes vagyonkát ne gyűjtsenek, ha másért nem, hát, hogy folyamatos költségeiket fedezni tudják. Ha pedig fizetésre kerül sor – akár az ő szolgálataikat honorálják, akár nekik kell fizetniük –, nem árt, ha tisztában vannak az adott kultúrkör szokásaival, elterjedt fizetőeszközeivel és az értékviszonyokkal.

Az is hasznos, ha még időben észreveszik, ha fel akarják ültetni őket, ha hamisítvány, ócska bóvli vagy értéktelen kacat kerül eléjük.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 6, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Kultúra 1. fok (a vonatkozó kultúrköré)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter nagyjából tisztában van az adott kultúrkör fizetőeszközeivel, ismeri a különféle elfogadott, vagy megtűrt pénzféléket. Többé kevésbé pontos képet tud alkotni magában az adott kultúrkörben értéket képviselő dolgokról, a nagyjából elfogadott árakról.

Azokat, akiknek még ez a szintű képzettségük sincs meg, gyakorta becsapják, ha fizetésre kerül sor, esetleg az elfogadott árak többszöröséért akarnak rájuk sózni egyes dolgokat. Nem kizárt, hogy hamis, értékvesztett holmikat adnak el nekik, esetleg az adott vidéken nem hivatalos pénzt próbálnak velük elfogadtatni.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 7, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (a vonatkozó kultúrköré)
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettséggel bíró karakter jól ismeri a kultúrkör pénzeit és egyéb általánosan elfogadott fizetőeszközeit, s elég pontos adatai vannak ezek egymáshoz való viszonyáról. Felismeri, ha rontott, értékcsökkentett pénzt lát, nem lehet hamis vagy értéktelen érmékkel kiszúrni a szemét. A hétköznapi életben előforduló, fizetésre is használt dolgokat és hozzávetőleges árukat elég jól ismeri – prémek, termények, élő állatok, stb., ám a különféle ékkövek, ékszerek, műtárgyak pontos értékét még nem tudja megmondani, nem ismeri fel, ha hamisítvánnyal találkozik, nem tud különbséget tenni jól kinéző kacat és valódi kincs között.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (a vonatkozó kultúrköré), Írás-Olvasás 2. fok, Számtan 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Baleknak már semmiképp nem lehet nevezni ezt a karaktert, ám még távol van attól, hogy hivatásos szakértőnek kérjék fel, ha műkincsek értékének felbecsüléséről van szó. Tökéletesen tisztában van a hivatalban lévő fizetőeszközökkel, jó eséllyel megmondja, hogy hány százalékkal rontották le egy-egy érme valódi értékét. Csakígy pontos ismeretei vannak az egyéb fizetésre használt eszközökről és az árakról.

Jó érzékkel meg tudja mondani egy-egy ékszer, drá-

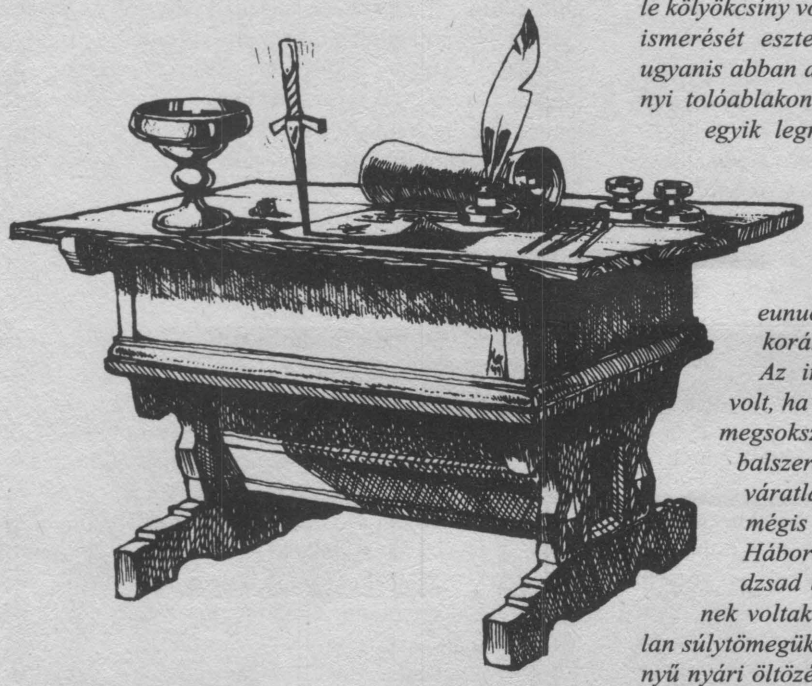
gakó közelítő értékét (70%), felismeri a hamis ékeket és köveket, a hamisított pecséteket, bullákat, kézírásokat – ha van eredeti kézirat – (50%), még akkor is, ha azok készítője legalább 3. fokú *Érték-* vagy *Okirathamisítás-*sal rendelkezik.

A különféle egyéb értéket képviselő holmik között is jól eligazodik, a méregdrága paripák és különféle egyéb ritka állatok és szörnyetegek azonban még nem állnak eléggé közel hozzá. A műkincsek felbecsülésében még nem igazán képzett, azt azonban felismeri, ha az adott kultúrkör számára értéket hordozó alkotással találkozik.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok (a vonatkozó kultúrköré)
Pénzügyek 2. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Igazi szakértő a maga területén. Pontos adatai vannak az adott kultúrkörben az árakról, magabiztosan meg tudja becsülni egy ékszer, drágakő, fegyver értékét (95%). 65 %-os eséllyel felismeri még a hasonló képzettségi fokkal rendelkező érték- és okirathamisítók munkáit is.

Az egészen ritka és mások számára ismeretlen holmik, állatok értékével is tisztában van. Gyakran kérik meg különféle értékek felbecslésére, s ilyenkor is gyorsan és határozottan képes dönteni. A vonatkozó kultúrkör műkincseinek alkotóit 60%-os valószínűséggel azonosítja.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Érzékelés 16
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok (a vonatkozó kultúrköré), Legendaismeret 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A maguk szakterületén valódi művésznek számítanak. A vonatkozó kultúrkör minden áringadozásával tisztában vannak, gyakran ők maguk is hozzájárulnak ezekhez. Az ékkövek és ékszerek nem tudnak titkot tartani előttük, még az alkotóik kiléte sem lehet számukra kétséges. Talán nem is létezik olyasmi az adott kultúrkörön belül, amiről néhány pillantás után meg ne tudnák mondani mennyit ér. Tisztában vannak a műkincsek alkotóival, történetükkel, s számon tartják a legfontosabbak hollétét. Még a legtökéletesebb hamisítványokat is leleplezik (80%), s csakis azoknak van némi esélyük titkuk megtartására, amelyeket hasonló szinten képzett érték- vagy okirathamisítók készítettek



Egyetlen értelmes faj kultúrájában sem játszanak annyira központi szerepet az értékviszonyok, mint az emberekében; és mivel az emberiség manapság virágkorát éli Yneven, csöppet sem meglepő, hogy ez a képzettség mindenütt széles körben elterjedt. Aki vesz és elad, annak legalább alapfokon ismernie kell; minél nagyobb becsvágy lángol benne, annál kevésbé engedheti meg magának az elhanyagolását. Ez a fajta civilizációs versenyhelyzet azt eredményezte, hogy a Hetedkorban feltehetőleg jóval többen fejlesztették 6. fokra az értékbecslést, mint az előtte eltelt időben összesen. Ez persze még így sem jelent tömeges gyakoriságot; ráadásul egyfajta területi megoszlás is kimutatható. A puritánabb erkölcsöket valló vidékeken – például Ilanorban vagy a shadoni Felföldön – alig-alig találkozunk ilyen esetekkel, a vagyont és a gazdagságot az egekig magasztaló dzsad kultúra területén viszont aránytalanul fölszaporodnak.

Rózsás Kezű Szidi Dhaffar például herélt rabszolgaként kezdte az Abu Baldek-i emír háremében, de már tizenkét éves korában megváltotta szabadságát. Utána első dolga volt a sivatag átellenes csücskébe szökni, a pénzt ugyanis az emír rózsakertjének rendszeres megdézsmálásával teremtette elő, amiért már akkor is az elképzelhető legkínosabb halálbüntetés járt volna, ha a vásárlói történetesen nem gorvikiak. Csúfneve máig őrzi pályafutása első üzletkötésének emlékét. Ez persze afféle kölyökcsíny volt csupán; a pénzügyi világ osztatlan elismerését esztendőkkel később nyerte el. Részesült ugyanis abban a kegyben, hogy az ajtóra szerelt tenyérnyi tolóablakon keresztül kurta pillantást vethetett az egyik legnevesebb el Hamed-i bankház páncélkamrájába; ezt követően gondolkodott egy kicsit, majd huszonhárom aranyrúpia eltéréssel megmondta a bent látott letétek összértékét.

Bámulatos képességei ellenére az öreg eunuch – jelenleg a hetvenes éveiben jár – korántsem olyan dúsgazdag, mint hinnénk. Az ingóságokhoz mindig hihetetlen érzéke volt, ha ilyesmibe fektette tőkéjét, rövid idő alatt megsokszorozta; pénzügyeit azonban elképesztő balszerencse kísérte, háromszor ment tönkre váratlan bankcsődök miatt. Végül azonban mégis ő nevetett utoljára. A Manifesztációs Háború kétségbeejtő helyzetbe sodorta a nagy dzsad bankházakat; letétjeik jó részét képtelenek voltak idejében biztos helyre szállítani, irdatlan súlytömegük miatt. Rózsás Kezű Szidi Dhaffar könnyű nyári öltözékben, öszvérháton poroszkált el Abaszi-

szig, vezetéklovak nélkül, egyetlen testőr kíséretében. (Igaz, az illető a Gibar al-Hudúd hatszoros győztese volt.) Az útra csupán egy s más apróságot vitt magával, amely kényelmesen elfért kettejük málhájában. Nem tudni, mennyi lehetett ezeknek a csecsebecséknek az összértéke; az viszont tény, hogy Tadzehben a Család rövid tárgyalás után két ilyenért cserébe tizenöt esztendőre átengedte Szidi Dhaffarnak az északi prémkereskedelem kizárólagos monopóliumát.

Pénzügyek

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Ezt a képzettséget az átlagos ynevi legalább olyan misztikusnak és titokzatosnak tartja, mint a mágia tudományát. Beavatottjai nem mérhetők ugyan az alkimistákhoz, hiszen a nemtelen fémeket nem képesek arannyá változtatni; ha azonban már eleve van némi aranyuk, azt igen rövid idő alatt megszaporítják. Pénzből pénzt csinálni nem könnyű mesterség, sokan belebuknak; ha azonban a karakter nem rendelkezik ezzel a képzettséggel, akár bele se vágjon.

A képzettség gyakorlati alkalmazása – a befektetés – két hónaptól egy évig (2K6 földi hónap) terjedő időt vesz igénybe. Az esetleges hozadék az időtartam végén jelentkezik. A köztes időszakban a befektető nem férhet hozzá lekötött tőkéjéhez; ha mégis múlhatatlan szüksége támadna rá, csupán 1K10 x 10 százalékát tudja visszaszerezni, a hozadéktól pedig mindenképpen elesik. Amíg eredmény nem mutatkozik, a karakter nem mehet kalandozni, minden fölös energiáját a pénzügyi műveletek irányítása emészti föl. Hogy a vállalkozás milyen kockázattal jár és mekkora hasznot hajt, az mindig a képzettségi foktól függ.

Befektetést eszközölni természetszerűleg csak ott lehet, ahol emberi mércével mérve civilizált viszonyok uralkodnak: Ilanorban vagy a délvidéki nomádok között például aligha. Igen kedvezőtlen befolyást gyakorolnak az ilyen vállalkozásokra a háborús állapotok is: ha az érintett területen a befektetés időtartamának lejárta előtt háború tör ki, a KM-nek jogában áll önkényesen csökkenteni – vagy akár nullára redukálni – az esélyeket. Viszont a képzettség alkalmazása nem igényel sem kereskedelmi, sem birtokigazgatási, sem kézművesi ismereteket: aki magával a pénzzel manipulál, annak nem muszáj egyéb munkával bepiszkítania a kezét.

Ynev legnevesebb pénzügyi szakemberei kétségkívül a dzsad bankárok, akiknek egész kultúrája a vagyon és az anyagi javak fölmagasztalásán alapszik. A képzettségnek azonban hasznát láthatják azok a kalandozók is, akik két küldetés között hosszabb pihenőt tartanak, s ennek során szeretnék egy kicsit megforgatni a tőkéjüket. Ennek a legegyszerűbb módja persze az, ha beteszik kamatozni valamelyik bankba; sajnos ehhez is szükségesek minimális pénzügyi ismeretek. Enélkül ugyanis szinte bizonyosan rossz bankot választanak, és nemhogy a kamatoktól esnek el, hanem a berakott összegnek is bottal üthetik a nyomát. (Ynev pénzvilágában még az általunk ismertnél is keményebb farkastörvények uralkodnak.)

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Lélektan 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter a szóbeszéd és a városi pletykák alapján többé-kevésbé biztosan ki tud választani a számos bank közül egy megbízhatót, ahol tisztes kamat reményében letétbe helyezheti megtakarított pénzét. Minél nagyobb hozamot szeretne elérni, annál nagyobb kockázatot kell vállalnia, az alábbi táblázat szerint:

Kockázat	Haszon
100%	5%
80%	10%
60%	15%
40%	20%
20%	25%

Amennyiben a kockázatot szimuláló dobás nem sikerül, a karakternek Intelligencia x 5% esélye van rá, hogy vissza tudja szerezni befektetett tőkéjének 1K10 x 10 százalékát. A fennmaradó összeget és a kamatot leírhatja veszteségnek; ha pedig ez a dobása is kudarcot vall, mindenét elbukta.

A képzettségnek ezen a fokán a legkisebb befektethető összeg 100 arany (kisebb letétet nem fogadnak a pénzintézetek), a legnagyobb pedig 1000 arany (ennél több már a viszonylag becsületes bankárokat is kísértésbe hozza).

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Lélektan 2. fok, Számtan 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter már áttekinti annyira a lokális pénzforgalmat, hogy megkockáztasson egy helyi jellegű befektetést, például egy kézműves műhely vagy néhány piaci stand finanszírozását. A vállalkozás hatásköre nem terjedhet túl egy közepes nagyságú város keretein. Minél nagyobb hozamot szeretne elérni a befektető, annál nagyobb kockázatot kell vállalnia, az alábbi táblázat szerint:

Kockázat	Haszon
100%	10%
80%	15%
60%	20%
40%	25%
20%	30%

Amennyiben a kockázatot szimuláló dobás nem sikerül, a karakternek Intelligencia x 5 % esélye van rá, hogy vissza tudja szerezni befektetett tőkéjének 1K10 x 10 százalékát. A fennmaradó összeget és a hasznot leírhatja veszteségnek; ha pedig ez a dobása is kudarcot vall, mindenét elbukta.

A képzettségnek ezen a fokán a legkisebb befektethető összeg 100 arany (ennél kevesebb a legkisebb vállalkozás elindítására sem elegendő), a legnagyobb pedig 1000 arany (ennél több túlnőné a helyi kereteket).

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Lélektan 3. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter eléggé kiismeri magát egy birodalmi székváros vagy egy tartomány pénzügyeiben, hogy a siker reményével ruházhasson be valami nagyobb volumenű vállalkozásba. Például karaván szervez a Taba el-Ibarában, részes kikötőbérleti jogot vásárol Ifinben vagy színházi előadásokat finanszíroz Erionban. A képzettségnek ez a foka már lefedi a kisebb országok – például az Északi Hármak – teljes helyi gazdaságát. Minél nagyobb hozamot szeretne elérni a befektető, annál nagyobb kockázatot kell vállalnia, az alábbi táblázat szerint:

Kockázat	Haszon
100%	15%
80%	20%
60%	25%
40%	30%
20%	35%

Amennyiben a kockázatot szimuláló dobás nem sikerül, a karakternek Intelligencia x 5% esélye van rá, hogy vissza tudja szerezni befektetett tőkéjének 1K10 x 10 százalékát. A fennmaradó összeget és a hasznot leírhatja veszteségnek; ha pedig ez a dobása is kudarcot vall, mindenét elbukta.

A képzettségnek ezen a fokán a legkisebb befektethető összeg 50 arany (a tapasztalt szem az apróbb lehetőségeket is észreveszi), a legnagyobb pedig 5000 arany (ennél több felbillentené a helyi piaci egyensúlyt).

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Lélektan 4. fok, Számtan 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A pénzügyek mesterfokú ismerője már birodalmi és regionális volumenű befektetésekre is vállalkozhat; üzletláncot szervezhet például a Quiron-tenger partvidékén vagy postahálózatot Shadonban. A karakter impozáns gazdasági áttekintéssel bír, tekintélynek örvend a pénzügyi világban: nemcsak az ítélőképessége jobb, becsapni is kevesebben merik. Minél nagyobb hozamot szeretne elérni, annál nagyobb kockázatot kell vállalnia, az alábbi táblázat szerint:

Kockázat	Haszon
100%	20%
80%	25%
60%	30%
40%	*35%*
20%	40%

Amennyiben a kockázatot szimuláló dobás nem sikerül, a karakternek Intelligencia x 5% esélye van rá, hogy vissza tudja szerezni befektetett tőkéjének 1K10 x 10 százalékát. A fennmaradó összeget és a hasznot leírhatja veszteségnek; ha pedig ez a dobása is kudarcot vall, mindenét elbukta.

A képzettségnek ezen a fokán a legkisebb befektethető összeg 50 arany (a tapasztalt szem az apróbb lehetőségeket is észreveszi), a legnagyobb pedig 20.000 arany (ha ennél nagyobb összeg kerül egyszerre befektetésre, kiszámíthatatlanná válnak a pénzmozgások).

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17
Képzettség-követelmények:
Lélektan 5. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Ez az a fokozat, amely a tisztes kereskedőt elválasztja a zseniális spekulánstól. Az ilyen karakter szinte ösztönösen szimatolja meg a pénzt, minduntalan új és meghökkentő ötletekkel áll elő: kalmárutat nyit az Elátkozott Vidéken keresztül vagy megpróbálja megvesztegetni a dorani mágusokat, hogy állítsanak fel egy Niaréra néző térkaput. Fáradság nélkül áttekinti egész Ynev gazdaságát, számításaiba a mágia örök bizonytalansági tényezőjét is képes belekalkulálni. Ha egy-egy merészebb vállalkozása beüt, elképesztő mennyiségű extraprofit halmozódik fel a kezén. Ezt tükrözi a kockázat és a haszon viszonyát meghatározó táblázat is, amely 5. fokon gyökeresen más elveken alapszik, mint korábban.

Kockázat	Haszon
100%	20%
80%	40%
60%	60%
40%	80%
20%	100%
10%	200%
05%	500%

Amennyiben a kockázatot szimuláló dobás nem sikerül, a karakternek Intelligencia x 5% esélye van rá, hogy vissza tudja szerezni befektetett tőkéjének 1K10 x 10 százalékát. A fennmaradó összeget és a hasznot leírhatja veszteségnek; ha pedig ez a dobása is kudarcot vall, mindenét elbukta.

A képzettség 5. fokán a táblázat alsó régiójában két új kategória jelenik meg. Ezek olyan hajmeresztően kockázatos vállalkozásokat (10%, illetve 5%) jelentenek, amiket épeszű pénzember fontolóra sem vesz... az igazán korszakalkotó gazdasági újítások viszont épp az effélékből

adódnak. Ha a karakter e két kategória valamelyikében véti el a kockázat-dobását, az eredmény nem fog kimerülni a pénze elvesztésében. Ezeknek a kudarcoknak mindig nagyobb horderejű következménye van: dinasztikus viszályok, kalmárháborúk, hatalmi átrendeződések – a vállalkozás mindenkori jellegének függvényében.

A képzettségnek ezen a fokán a legkisebb befektethető összeg 20 arany (ezek a minden hájjal megkent fickók a szemétből is pénzt fialtatnak), a felső határ pedig a csillagos ég (az se túlzottan érdekli őket, ha egy nagyvonalú tranzakcióval felborítják egy birodalom kereskedelmi mérlegét).

A pénzügyek legmagasabb szintű ismerőit kétségtelenül a nagy dzsad bankházak alapítói között kell keresnünk. Abdul Zafed ibn Haiszur el Mugaffe például koszos sivatagi csavargóként kezdte, és alig húsz év alatt odáig jutott, hogy önálló emírséget hozhatott létre. Vetekszik vele hírhedettség tekintetében Yakum Gázi Szilidár, ez a közmondásosan kapzsi dzsad uzsorás a P.sz. XII. századból, aki attól sem riadt vissza, hogy közvetlenül üzleteljen a kráni Külső Tartományokkal. Állítólag neki támadt először az az ötlete, hogy quintarhákkal őriztesse a bankházak alapletéteit. Legnevezetesebb tette azonban az volt, amikor igen kedvező feltételek mellett hatalmas kölcsönt folyósított az Államszövetségnek, amit aztán Pyarron shadoni zsoldosok fogadására fordított. Rebesgetik, Yakum mester tökéletesen tisztában volt vele, hogy ezt az összeget soha többé nem fogja viszontlátni; ugyanakkor viszont jelentős nyomást gyakorolt a Papi Székre, hogy a térkapun át érkező vasasokat ne bocsássák vissza Shadonba, hanem telepítsék le valahol bevetésük környékén. Így született meg Syburr, egyrészről az Államszövetség védelmi rendszerének egyik bástyája; másrészről pedig gazdag és vadonatúj, vásárlóerőben nem szűkölködő piac a haszonra éhes ibarai kalmárdinasztiák számára...

Póri Képzettségek

Ahogy a nemesi udvaroknak és a városok népének is megvannak a jellemző foglalatosságai, ugyanúgy a vidék lakói is bírnak olyan ismeretekkel, amelyek meglepő hasznossággal bírnak a kalandozók számára. Némelyikük származása révén került ezekkel közelebbi kapcsolatba – Ynev lakóinak nagyrésze mégiscsak a földből él – mások az adott ismeret fontosságát belátva kezdtek az elsajátításába. Sokan lealacsonyítónak tartják, hogy a pórok mesterségébe ártsák magukat és mély megvetéssel kezelnek minden ilyen ismeretet, ám a szélesebb látókörűek nem viszolyognak a szolgálók és földművesek tudásától – nem kis haszonnal jár, ha némelyikük esetében behatóbb ismereteket szereznek.

Teherbírás

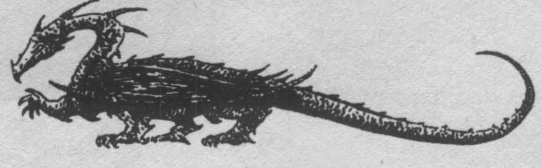
Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Megmutatja, hogy az adott karakter milyen sokáig képes huzamosabb ideig komoly fizikai munkát végezni anélkül, hogy halálosan elfáradna. Iskolákban nem oktatják, ám bárki elsajátíthatja, ehhez csupán nehéz fizikai munkát kell végeznie. Ennek formája a legkevésbé sem fontos. Maga a képzettség nem is segít másban, minthogy lassan megtanítja a karaktert arra, miként is kell erejével gazdálkodnia, hogy mind hasznosabban és hosszabban legyen képes egy-egy embertpróbáló feladat elvégzésére, legyen az kőtörés, zsákhordás, evezés egy gályán vagy akár nehéz vértezetek viselete. Minden egyes munkaformának megvannak ugyan a maga apró trükkjei, ám ezek nem igazán változtatnak a *Teherbírásban* jártas karakterek képzettségi szintjein. A legfontosabb szempont minden esetben a karakter Állóképessége. Az illető ereje nem igazán sokat nyom a latban, hiszen nem a megmozgatandó súly mennyiségéről van szó, hanem az időtartamról. Ettől függetlenül az igaz, hogy egy nagyobb erejű fickó nagyobb és nehezebb tárgyakat fog tudni megmozgatni, ám ha valakinek jóval nagyobb az Állóképessége, mint az övé, az akkor is tovább fog tudni dolgozni mint ő. Ha igazán nagy súlyok megmozdításáról és cipeléséről van szó, mindig a KM-nek kell döntenie arról, hogy ki mekkora súlyok *huzamosan* történő mozgatására képes a *Teherbírás* képzettség nyújtotta időtartam alatt.

Mindazok akik nem bírnak a képzettséggel, nem tudják jól beosztani az erejüket, kevésbé képesek azt visszanyerni és hamarabb elfáradnak. A *Teherbírást* nem ismerők csupán Állóképességük egy harmadának megfelelő óráig képesek különösebb károsodás nélkül (ficam, húzódás, rosszullét, stb.) nehéz fizikai munkát végezni.

1. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 9, Erő 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter az Állóképessége -5 óráig képes komoly fizikai megterhelést jelentő munkát végezni, különösebb károsodás nélkül. Erre három egymás utáni napon képes, utána legalább három nap pihenésre van szüksége ahhoz, hogy újból teljes értékű munkát végezhessen.





2. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 10, Erő 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter az Állóképessége -2 óráig képes komoly fizikai megterhelést jelentő munkát végezni, különösebb károsodás nélkül. Erre öt egymás utáni napon képes, utána legalább ugyanennyi pihenésre van szüksége ahhoz, hogy újból teljes értékű munkát végezhessen.

3. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 12, Erő 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter az Állóképességével megegyező óráig képes komoly fizikai megterhelést jelentő munkát végezni, különösebb károsodás nélkül. Erre hét egymás utáni napon képes, utána legalább három nap pihenésre van szüksége ahhoz, hogy újból teljes értékű munkát végezhessen.

4. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 14, Erő 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: **10 Kp**
Ismertetés: A karakter az Állóképessége +2 óráig (max. 20 óra) képes komoly fizikai megterhelést jelentő munkát végezni, különösebb károsodás nélkül. Erre tíz egymás utáni napon képes, utána legalább két nap pihenésre van szüksége ahhoz, hogy újból teljes értékű munkát végezhessen. Ha nem dolgozza végig az említett időmennyiséget, akkor akár minden nap is dolgozhat, erről és a pihenés mértékéről a KM-nek kell határoznia, a ledolgozott órák számának ismeretében.

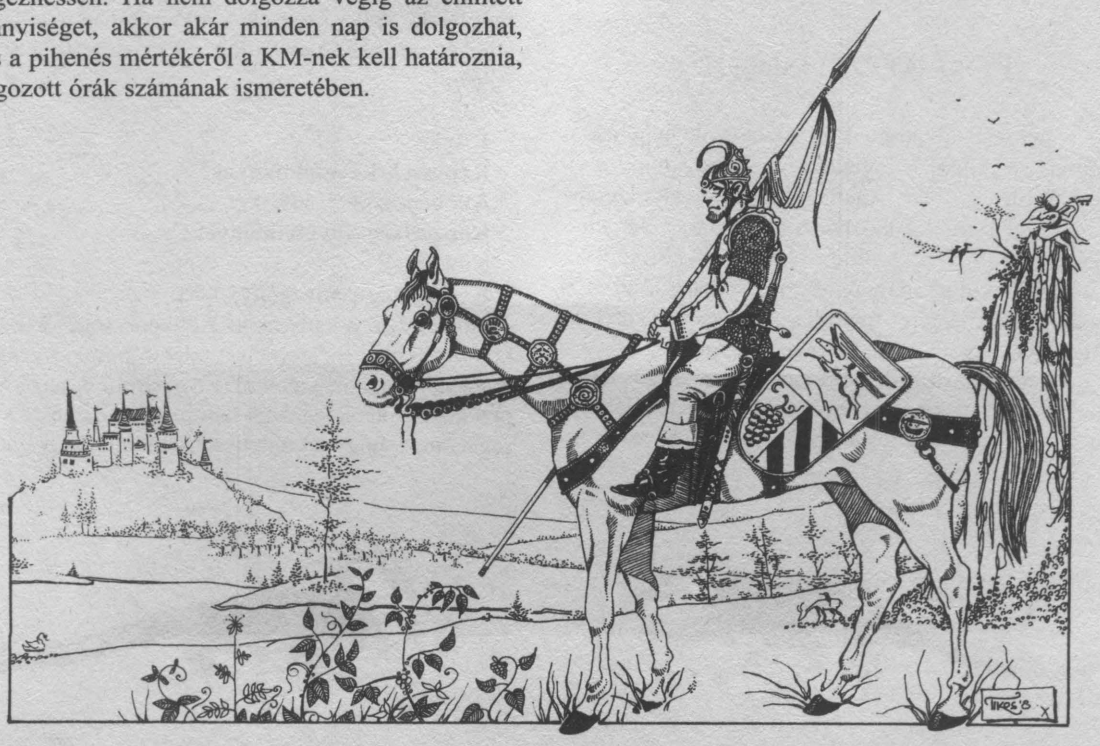
5. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 16, Erő 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: **20 Kp**
Ismertetés: A karakter az Állóképessége +5 óráig (max. 25 óra) képes komoly fizikai megterhelést jelentő munkát végezni, különösebb károsodás nélkül. Erre tizenöt egymás utáni napon képes, utána legalább két nap pihenésre van szüksége ahhoz, hogy újból teljes értékű munkát végezhessen. Ha nem dolgozza végig az említett időmennyiséget, akkor akár minden nap is dolgozhat, erről és a pihenés mértékéről a KM-nek kell határoznia, a ledolgozott órák számának ismeretében.

Földművelés

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Sokan lekicsinylően legyintenek, ha a földdel kapcsolatos tudást felemlegetik, mondván, hogy nem lehet olyan nehéz dolog, ha a parasztok is képesek beletanulni. Ám a valóság – mint oly sok esetben – ezúttal is kicsit más. Sok időt és nem kevés munkát kell annak a földre fordítani, aki azt akarja, hogy a Földanya a bizalmába fogadja. Aki nem kellő alázattal és elszántsággal közelít feléje, annak nem tanítja meg még azt sem, miként kell a kapát fogni, nemhogy melyik mag melyik növényhez tartozik.

A képzettség igazi beavatottai azok, akik már-már művészetté emelték munkájukat, kiknek nevét vagy terményeit messzeföldön ismerik, mint például egyes dzsad emírségek kertészei vagy Predoc megbecsült szőlősgazdái.



1. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen fokán a karakter tisztában lesz a különböző, alapvető kerti eszközök mibenlétével, használatukkal, ám a nagyobb tapasztalatot és gyakorlatot igénylő munkákat – kaszálás, szántás, metszés, stb. – még egyedül nem képes elvégezni. Azt azonban már elérte, hogy az ásó, a kapa nem töri fel a kezét, felismeri a különféle, a vidékre jellemző növényeket, s adott esetben nem csupán a termésről tudja azt azonosítani.

2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter lényegében mindenféle munkát képes – mások irányítása mellett – elvégezni, de önálló gazdálkodásra azért még ne adja a fejét! Noha már a ritkább növényféléket is azonosítja, s különbséget tud tenni az adott növény fajtái között is, a tudásával nem sokra megy, ha neki kell meghatározni a vetés idejét vagy a helyét. A növények igényeiről, gondozásuk módjáról csak homályos sejtései vannak.

3. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Ynev átlagos ismeretekkel bíró parasztjai ezen a szinten ismerik a képzettséget. Jól tudják melyik faj szereti az árnyékot, s melyiknek van több napfényre szüksége, melyik igényel több vizet vagy gondosabb ápolást mint a többi. Már a magokról felismerik a különféle virágokat is és tisztában vannak a kultúrkör haszonnövényei gondozásának minden munkafázisával.
Önállóan eligazgatnak egy kisebb – jobbágyteleknyi – földet, s a megfelelő időjárás esetén szorgalmas munkájuk eredményeként maguk és családjuk számára elegendő eleséget termelhetnek. Nemcsak a kultúrnövények igényeit, de a fontosabb betegségeiket is felismerik és ha nem igényel különösebb ellenszereket, maguk is sikeresen kezelhetik.

4. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Időjóslás 4. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Nagyobb gazdaságok, birtokok tapasztalt irányítói azok, akik ezt a képzettséget ezen a szinten ismerik. Megvan a megfelelő tudásuk ahhoz, hogy felügyeletük mellett az adott birtok a lehető legtöbb termést hozza. Tudják a módját, hogyan javítsák fel a földet, melyik évben mit és hová ültessenek, s még a legritkább vagy legigényesebb növények is virulnak a kezük alatt, s csodájukra járnak még a sokat megélt gazdák is. Szorgoskodásukkal minden gond nélkül megtermelhetnek maguknak – a gondjaikra bízott termőföld nagyságától függően – évi 5 – 50 aranyat is.

5. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Még csak nem is kell annak egy álló évig a földdel bajmolódnia, aki ezen a szinten járatos a képzettségben ahhoz, hogy busás haszonhoz jusson. Titkos nemesítések nagymesterei ők, sokévi tapasztalattal a hátuk mögött. Kezük alatt sokasodnak a növények, a termés még akkor is kiemelkedő minőségű lesz, ha a természet egyébként nem vette pártfogásába a vidéket. Hideg vagy melegtűrő növényfajok kerülnek ki a kezük alól, s olyan növények, melyek egyetlen darabjáért is vagyonokat fizetnek a tehetősebbek. Nem létezik Yneven olyan haszonnövény, amelynek igényeit ne ismernék, s amelyik ne hálálná meg azonnal, ha vele foglalkozni kezdenek.

Legendákat mesélnek Khab Ifriszről, Al Shabd kicsiny emírségének főkertészéről, a messzeföldön híres Rózsakert megalkotójáról. A P.Sz. 2530-as évek táján tevékenykedő egykori rabszolga rózsái nem csupán a megfelelő időben és színben pompáztak az emír lugasaiban, hanem gondozójuk akaratának megfelelő illatot is árasztottak, s a belőlük készült rózsavíz minden cseppjéért drágakövekkel kellett fizetnie annak, aki élvezni kívánta a párjanincs parfümöt. Khab Ifriszt az emír parancsára végeztették ki. A halálosan beteg fejedelem utolsó kívánsága volt, hogy főkertésze fejét vegyék, mert holtában sem viselte volna el, ha másnak is hasonló kertet varázsolhatott volna.

Állattartás

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Ahány vidéke Ynevnek, annyiféle különböző állat van az ott élő népek segítségére. Nem csupán erejükkel vagy kitartásukkal segítik az embernépeket, de húsukat, szőrméjüket, s még a csontukat is felhasználják a hatalmas kontinens lakói. Ennek megfelelően mindig megfelelő jövedelemhez juthat az, aki ismeri és szereti ezeket az állatokat, hiszen felnevelésükből, értékesítésükből mindig csurran-cseppen valami. Mindenütt szükség van jó hátasokra vagy igavonó barmokra, s a kitűnő húsú marhák, baromfifélék vagy sertések is könnyebben hozzáférhető húsforrást jelentenek, mint az erdő vadjai. Ahhoz azonban, hogy megfelelő haszonnal járjon a tenyésztésük, nem árt ismerni az igényeiket, szokásaikat, hiszen saját magát csapja az be, aki meggondolatlanul vagy túlzott magabízással fordul olyan dolgok felé, mikhez nem igazából ért.

1. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (tenyésztett állatok) 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Nem nevezheti még magát hozzáértőnek az, aki csak ilyen szinten ismeri a képzettséget, ám az első lépéseket máris megtette. Tisztában van az adott állatfaj igényeivel, a fontosabb szokásait is ismeri, ám valószínűleg meggyűlne a baja egy népesebb szaporulattal, s értetlenül állna egy esetleges betegséggel szemben.

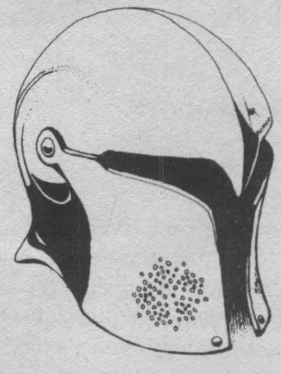
2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (tenyésztett állatok) 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett állattenyésztő már ismeri a különféle alfajokat is, tudja melyiket milyen célra lehet felhasználni, s megfelelő gazda felügyelete mellett nem akad gondja egy tizenöt-húsz egyedből álló csapattal sem. Tökéletesen el tudja látni az állatokat, tisztaságuk, egészséges táplálásuk nem okozhat különösebb bajt. Az egyszerűbb sérüléseket, betegségeket is kezelni tudja, s minden munkát elvégezhet, amit egy hozzáértő gazda kijelöl számára. Ilyen fokú hozzáértéssel megkeresheti magának bárhol a betevőt, ahol az adott állatfajt haszonállatként tartják.

3. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (tenyésztett állatok) 3. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Ynev legtöbb állattartással foglalkozó gazdája ezen a szinten ismeri ezt a képzettséget. Egy kisebb állatgazdaságot, csordát, ménest fennakadás nélkül eligazgat, kitűnően ismeri az állatait, tudja melyik évszakban mivel érdemes táplálnia őket, melyek alkalmasak tenyészpárnak, mire lesznek képesek a kicsinyeik. A járványokat ugyan nem lesz képes megfékezni, de ismeri a megelőzés módjait, a komolyabb sérüléseiket is ellátja, s munkája eredményeként egész családjának is megfelelő megélhetést biztosíthat ilyen módon.

4. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (tenyésztett állatok) 4. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Akik ezen a szinten ismerik a képzettséget, már minden bizonnyal némi hírnévre tettek szert. Tapasztalt, „ravasz rókák", akik az adott állatfaj egyedeiről ránézésre megmondják mire képesek, mi lehet a gyengéjük, illetve, hogy miben jeleskedhetnek. Egész birtokok állattenyésztését irányítják, s tapasztalataik arra is elegendőek, hogy más – többé kevésbé rokon – állatfajok se pusztuljanak el a kezük között. Irányításuk mellett megnő a szaporulat, egészen kitűnő tenyészegyedeket nevelnek ki, s rövid idő alatt felszámolják még a nyomait is egy esetleges betegséghullámnak. Mindenben a legcélszerűbb és leginkább takarékos megoldást találják meg, s ez nem csak az állatoknak, de nekik is megéri, hiszen nemesi családok szolgálatában vagy akár a saját urukként is jelentős pénzekhez (évente 5-50 arany) juthatnak munkájuk segítségével.

5. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (tenyésztett állatok) 5. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Csakis hosszú évek munkájával és rengeteg tapasztalattal a háta mögött juthat el bárki erre a szintre. Igazi művészek ők, akik különleges kihívásnak veszik, ha esetleg valami rejtett tulajdonság kitenyésztésére kérik fel, vagy eddig megoldhatatlannak hitt feladat elé állítják őket. Számukra már nem a mennyiség, hanem sokkal inkább a minőség a fontos. Vélhetően nem fognak ménesekkel bíbelődni – noha kezük alatt soha nem látott virágzásnak indulnának – de minden energiájukat egy minden más lónál gyorsabb lábú paripa kitenyésztésére fordítanák. Ennek megfelelő a javadalmazásuk is. Ha terveik sikerrel járnak, hihetetlen összegeket kaphatnak egy-egy különleges állatpéldányért. Az adott fajnak nem akad náluknál jobb ismerője, s gyakran előfordul, hogy sokkal szívesebben töltik az idejüket kedvenc állataik között, mint embertársaik körében.

Senki nem vonja kétségbe a leghíresebb állattenyésztők tudását. A Délvidéken Pyarron hihetetlen összegeket áldozott, hogy a megfelelő emberek irányítsák az Államszövetség méneseinek tenyésztését, vagy példaként említhetnénk a niarei császári halastó felvigyázóit is. Ezek a tények többé-kevésbé ismertek, ám azok száma sem lebecsülendő, akik titokban tevékenykednek egy-egy állam megbízásából. Állítólag az Északi Szövetség területén minden eddiginél kitartóbb és jobb szaglású kopókat tenyésztettek ki az Embervadászok számára, és félelmetes hírek keringenek egyes szörnyetegek megzabolázásáról és újratenyésztéséről is. Ezeknek az „álhíreknek" legfőbb terjesztője Toron, ahol – ha hinni lehet a mendemondáknak – meglehetős értelemmel bíró Káoszlények láttak napvilágot.



Kocsihajtás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Nem csupán a szolgák és nemtelenek által kedvelt képzettség. Rengeteg előnyt jelenthet bárkinek – származásától függetlenül is – ha elsajátítja. Felesleges bizonygatni mi mindenre alkalmas egy fogat, szekér vagy kocsi, s mily hiábavaló, ha nincs senki, aki értene az eléfogott állatokhoz és az irányításukhoz.

Fontos tudni, hogy a hajtó az alább felsoroltakat csakis az általuk ismert járművel és lovakkal tudják végrehajtani. Az idegen eszközök és igavonók (ha azonos, általa ismert fajba tartoznak) esetében ismeretei eggyel alacsonyabb szintűnek minősülnek. Egy jármű és igavonóinak megismerése fél éves munkájába kerül, ám egyszerre több fogat képességeivel is tisztában lehet.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 9, Érzékelés 10
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (a járművet húzó állatok) 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter csakis a legszerencsésebb esetekben boldogul el egymaga egy kocsival, viszont remek segítője lehet egy tapasztalt fogathajtónak. Tudása csak a legalapvetőbb dolgokra terjed ki, az állatok vonakodva engedelmeskednek neki, a fogatolással egyedül még nem boldogul.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (a járművet húzó állatok) 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter kapcsolata már meglehetősen harmonikus a befogott igásállatokkal, ismeri igényeiket, tűrőképességüket, elég biztosan képes irányítani őket. A fogatolással sem akadnak problémái, a szíjak, szárak nem túl lazák s nem is túl szorosak. Ki és befogja az állatokat, képes egyes és kettesfogat hajtására is. A kocsi arra megy, amerre ő szeretné, ám kritikus helyzetben az állatok kicsúszhatnak az irányítása alól. Nagyjából ismeri az általánosabb fogatok teherbírását, jó és rossz tulajdonságait.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (a járművet húzó állatok) 3. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Megbízható és magabiztos hajtó. Könnyedén elboldogul akár a négyes vagy hatosfogatokkal is, az állatok nagyszerűen engedelmeskednek neki, érzik, hogy biztos kézzel irányítják őket. Tolatni is tud, és ha lassan is, de a szokatlan akadályokat (gázló, hibás utak, homok) is leküzdi. A fogatolásról meg tudja mondani, hogy az adott kocsi a kultúrkör mely részéről érkezett. Nemcsak az állatokat ismeri kitűnően, de a kocsi hibái is szemet szúrnak neki, vagy kihallja a zörgéséből, ha valami létfontosságú alkatrésszel van baj. Az egyszerűbb, szakembert nem igénylő (*Iparűzés)* hibákat maga is ki tudja javítani.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (a járművet húzó állatok) 4. fok, Mechanika 2. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett fogathajtó káprázatos dolgokra képesek kocsijaikkal. Állataik vakon engedelmeskednek nekik, meglehetős gyorsasággal képesek megbírkózni a különféle, nagy fogathajtó tudást is igénylő feladatokkal (gyors irányváltások, a jármű kerekeinek megcsúsztatása, kanyarodás hátramenetben, stb.). Gond nélkül végighajthat vágtában szűk sikátorokon anélkül, hogy neki, állatainak vagy járművének bármilyen baja esne, fogathajtó versenyek esélyeseként állhat rajthoz. A komoly károsodásokon kívül a kocsi sérüléseit, meghibásodásait ki tudja javítani, s a lószerszám helyrehozatala sem jelent számára különösebb gondot.

Ezenkívül járművét fegyverként is használhatja. (Harcolni eddig is harcolhatott róla, feltéve, ha bírt az Állóharc képzettség 3. fokával.) Ebben az esetben a támadás körében közelharcba bocsátkozni vele lehetetlen, s csakis célzó-, dobó- vagy tűzfegyverekkel lehet megsebezni, esetleg az alakzatban harcolók szálfegyverével. A megtámadott célzó-, dobó vagy tűzfegyverek használói a KÉ függvényében támadhatnak, ám utána vélhetően el kell szenvedjék a kocsi okozta sebzést. Szálfegyverekkel kizárólag alakzatban (legalább hárman) támadhatnak a fogathajtóra és csak a lovaknak okozhatnak sebzést. A kocsi elől csakis az Ugrás képzettség alkalmazásával lehet elugrani, s így elodázni a támadást. Egy kocsival egy harci arénában 10 körönként nyílik lehetőség gyalogos megtámadására. Ez az érték a KM megítélése szerint változhat a körülmények függvényében (nem mindegy, hogy egy széles mezőről vagy egy szűk sikátorról van-e szó) kb. 5 és 30 között. Ennyi időnek kell eltelnie, míg a fogattal úgy manőverezik, hogy megtámadhassa ellenfelét. Lovakkal és kocsikkal szemben ez az érték – a körülmények ismeretében 15 és 35 kör között mozoghat. Ha sikerül ráhajtani az áldozatra, a kezdeményezés értelemszerűen a hajtóé lesz. A kocsi TÉ-je ilyenkor 175, ehhez járul még a hajtó Ügyesség értéke. A könnyű kocsi sebzése 3K10, a közepesé 5K10, a nehézé 8K10 Fp. A különféle másodlagos fegyverek, pengék, öklelővasak még hozzájárulhatnak ezen értékhez, sebzésük meghatározása a KM feladata. A kocsi TÉ-je ellen a megtámadott a saját VÉ-jét használhatja, ám a fegyverei értékeit nem adhatja hozzá.

A hajtó ellen közelharcban csakis egy támadás hajtható végre. Ehhez azonban az szükséges, hogy a támadó gyalogos sikeres Közelkerülést hajtson végre. A hajtó ekkor a *Harc helyhez kötve*, a *Harc magasabbról* és a *Roham* módosítóit kell értékeihez számolnia. A kocsi az ő VÉ-jét a pajzsoknál leírtak szerint módosítja. A könnyű kocsi kis, a közepesé közepes, míg a nehézé nagy pajzsnak felel meg.

Egy körben egyszerre legfeljebb három gyalogosra lehet ráhajtani. Amennyiben alakzatba rohan bele és annak nem sikerül őt feltartani, az első két sor esetében a teljes, a második háromnál fél sebzéssel kell számolni. Ezek után nagy valószínűséggel a kocsi el fog akadni. Talán nem kell külön hangsúlyozni, hogy ez mekkora veszélyt jelent a hajtóra nézve.

Amennyiben a hajtó lovasokkal kerül összetűzésbe, rá a *Harc helyhez kötve* módosítói lesznek érvényesek, viszont a lovasok sem használhatják a lovasharc előnyeit, lévén nem gyalogosról van szó. Amíg lovasok tartják fel, újabb gázolás és roham értelemszerűen nem kezdeményezhető. Ha azonban a szekér tudja kimanőverezni és megtámadni a lovasokat, ők ugyanolyan hátrányban lesznek, mint a gyalogosok.

Ha két szekér ront egymásnak, elsősorban az okozott sérülés mértéke lesz a döntő.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (a járművet húzó állatok) 5. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Ezen a képzettségi fokon hajtó, fogata és az állatai szinte egyetlen lénnyé olvadnak. Elképesztő mutatványok tanúi lehetnek ilyenkor a bámész szemlélők. A különböző akadályok, terepviszonyok csak időlegesen lassíthatják le, lovai már-már gondolatolvasónak tűnhetnek az avatatlan szemében, hiszen akár egyetlen szó nélkül, csupán a kantárral irányítva veszi rá őket a legmeghökkentőbb dolgokra is. Ha kocsija bírja, akár lépcsőn, pocsék terepen is manőverezhet.

A járművet fegyverként használva, annak értékei a következőképpen módosulnak: TÉ 200, + a hajtó Ügyessége, támadások száma: arénában 6 kör/1, szabadtéren a terepviszonyoktól függően 3-20 kör/1, lovakkal, kocsikkal szemben 10 és 25 kör/1.

Hajózás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Azok érzik át igazán a végeláthatatlan vizek valós hatalmát és állnak egyfajta szent tisztelettel a tengerek, roppant tavak partján, akik messze távol tőlük cseperedtek föl. Megmagyarázhatatlannak tűnhet számukra ama vakmerők elszántsága és bátorsága, akik – sorsukat kicsiny tákolmányokra bízva – kimerészkednek a roppant mélység fölé. Pedig a partvidéki népek számára mindez természetes, csakúgy mint azoknak, akik a végenincs tó- és mocsárrendszerek vizein eveznek. Hozzátartozik az életükhöz, s ha ők maguk esetleg soha nem is vágnak neki a tengernek, vagy nem hajóznak fel titokzatos folyamokon, korántsem idegenkednek annyira a vízi járművektől, miként a kontinens belsejében élő „szárazföldi patkányok".

Elengedhetetlen tudomány ez mindazoknak, akik a vizek túlpartján keresik szerencséjüket, akiknek a folyók, tengerek adják a mindennapi betevőt. Nagy figyelmet és hozzáértést követel, hiszen életveszélyes vállalkozás hozzáértő vezető nélkül a habok jószándékára bízni bárki életét. A vizeknek nem lehet nekivágni azzal, hogy „majd csak eljutunk valahová". Az istenek ugyancsak szélesen mosolyognak arra, aki mihaszna kormányos dirigálta lélekvesztőben száll tengerrre, és mégsem pusztul ott. Ha létezik kockázatos vállalkozás Yneven, úgy a hozzáértő hajós nélkül vállalt víziút minden bizonnyal az.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 8, Intelligencia 6
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter jól-rosszul elboldogul minden olyan kisebbfajta ladikkal – dereglyékkel, kenukkal, bödönhajókkal stb. –, amelynek nincsen vitorlázata, függetlenül attól, hogy édesvízi vagy tengeri járműről van-e szó. Aki még ezen a fokon sem ismeri a képzettséget, s nincs mellette valaki hozzáértő személy, hogy felügyeljen rá és irányítsa a csónakot, az előbb-utóbb menthetetlenül belefordul a vízbe; evezés címén pedig olyan mutatványokat fog bemutatni, amik legfeljebb a bámészkodók szórakoztatására alkalmasak, haladni – ne adj' isten manőverezni – semerre nem tud velük.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 9, Intelligencia 7
Képzettség-követelmények:
Térképészet 2. fok, Csomózás 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakterek már a kisebb vitorlásokat is elkormányoz. Ezek általában igen alacsony merülésű bárkák, legfeljebb két-három személyesek. A tengerpartokon, a nagyobb tavak és folyók mellett temérdek különböző típusukat tartják számon, minden kultúrkör más-más névvel illeti őket. Általában csak egy árbocuk van, háromszögletű lantvitorlával ellátva, ám a hozzá nem értőknek ez is elegendő ahhoz, hogy óvatlanul kivezessék őket a nyílt tengerre, vagy éppen ellenkezőleg, neki a parti szikláknak.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 10, Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Időjóslás 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen szintje a hivatásos hajósok átlagismereteit öleli fel, melyek a könnyű építésű, ám egyébiránt tengerbíró egy- és kétárbocosok önálló irányításához elegendők. Ilyen halászhajók cirkálnak a part közeli vizeken, kereskedők lavíroznak velük folyami és tengeri kikötők között, a nagyobb csatornákon, tavakon. Négy-öt fős legénységet igényelnek, terhelhetőségük a szerkezetüktől függ. Hozzáértő személyzet híján sem az apályt-dagályt, sem a nagyobb folyamok áradását nem állják, kisodródnak a nyílt vizekre, vagy

szirteknek, zátonyoknak futnak, s nyomuk vész. A jó kormányos azonban szél ellen is elnavigál velük, mert vitorlázatuk könnyen kezelhető, s ki tudják használni a rejtett búvóáramlatokat.

A nagyobb tengerjárók legénységének zömét szintén harmadfokon képzett hajósok teszik ki, munkájuk azonban csak egy szakavatott kapitány vezetése alatt igazán hatékony; járművüket egyébként a hajótörés veszélye fenyegeti.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Parancsnoklás 2. fok, Térképészet 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon ismerik a képzettséget a gályák, a galeaszok és a nagy óceánjáró vitorlások parancsnokai, akiknek számos alárendelt tengerész munkáját kell összehangolniuk. Ezek a masszív építésű, sokárbocos hajók már a nyílt vizekre is nyugodtan kimerészkedhetnek, nem szükséges folyton a partszegélyhez igazodva, biztonságos látótávolságban manőverezniük. A befolyásos kalmártársaságok, tengeri városállamok tekintélyes hópénzt kínálnak az ilyen szinten képzett kapitányoknak, hisz nélkülük nekivágni a nyílt tenger végtelenjének kész istenkísértés.

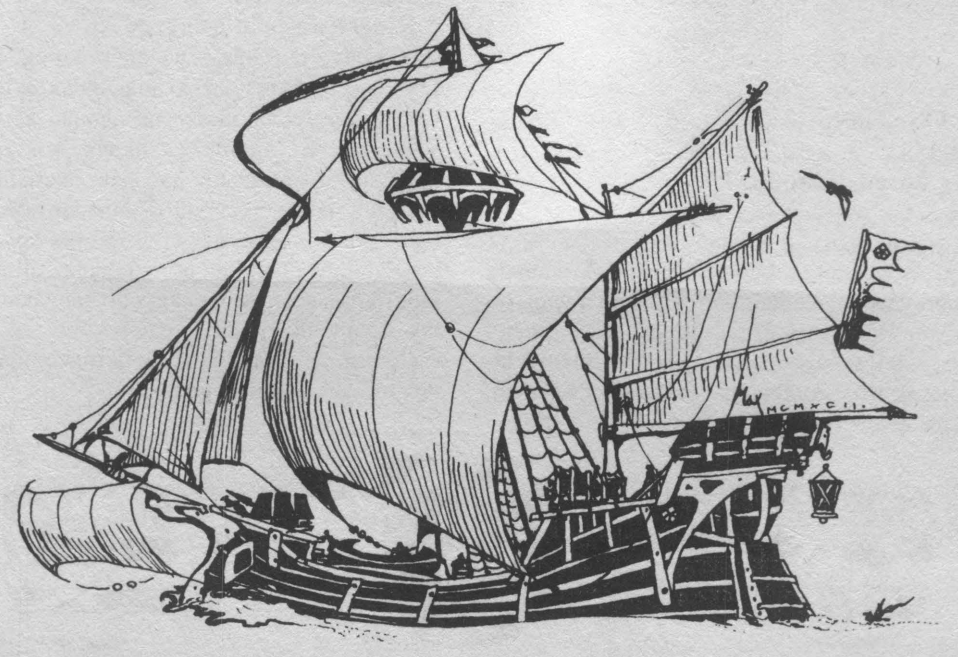
5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Parancsnoklás 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A képzettség ötödfokával csak a legnagyobb hadi-, kereskedő- és felfedezőflották admirálisai rendelkeznek. Ők még a tökéletesen idegen építésű járműveket is néhány kurta óra alatt felmérik és kiismerik, valóságos hajóóriások legénységének parancsolnak. Kivételes képességű, karizmatikus vezetők, nem vallanak szégyent egész flották irányításával sem. Soraikból kerülnek ki Ynev legjelesebb felfedezői és kalózkapitányai, s mert a kalandor szellem éppúgy jellemző tulajdonságuk, mint az állandó nyughatatlanság, egyáltalán nem számít ritkaságnak, hogy minden tudásuk dacára nyomtalanul eltűnnek valahol az ismeretlenben. Ilyen háttér nélkül flottaparancsnokságot vállalni nemcsak biztos kudarcot jelent, de biztos pusztulást is: ha nem a viharos tenger viszontagságai fognak ki az elbizakodott kapitányon, előbb-utóbb saját zendülő legénysége fogja felkoncolni.

Bányászat

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A földalatti birodalmak páratlan szakértői a bányászok, akik nem csak a hegymélyi kincsek felkutatásához és kitermeléséhez értenek, de különösen jó érzékkel tájékozodnak odalent még sok mázsányi sziklával a fejük felett is. Nem nyomasztja őket a sötétség és a bezártság, amit sokan nem mondhatnak el magukról. Ha vannak igazi túlélők, akkor ők minden bizonnyal azok. Számos olyan ismeretet sajátíthatnak el a gyilkos körülmények között, amely nélkülözhetetlen mindenkinek, akit a balszerencse a föld alá kényszerített, legyen szó akár elhagyatott bányákról, akár ősi labirintusokról. Tapasztalataik hozzásegíthetik őket olyan, csupán közvetve megszerezhető tudáshoz is, melyek mások számára a legkevésbé nyilvánvalóak, vagy egyenesen érthetetlenek.

A képzettség leírásában ismertetett becslések és vizsgálódások eredményei általában helytállóak, a különféle százalékos vagy táblázatban ismertetett esélyek éppen ezért nem szükségesek. Azonban a KM saját hatáskörén belül – indokolt esetben – ezeken mindig változtathat, pusztán a képzettség ismeretének tudatában a játékos soha nem lehet száz százalékig biztos az igazában.



1. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 10
Képzettség-követelmények:
Teherbírás 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Annak a tudása, aki még csupán most ismerkedik a bányákkal semmi esetre sem mérhető a tapasztalt bányamérnökökéhez. Hiszen jobbára csak a fejtésekben robotol vagy vizet, élelmet hord bányásztársainak, esetleg a bányalovak kezelésével van megbízva. Ugyanakkor számos olyan dolgot kell ismernie, ami nélkülözhetetlen ahhoz, hogy életben maradjon odalent.

Mindazok, akik nem ismerik a képzettségnek ezt a fokát, nem olvashatnak a hegymélyi fuvallatok nyelvéből, képtelenek úgy világítani, hogy az segítse és ne akadályozza őket vagy társaikat a munkavégzésben vagy a harcban. Ennek megfelelően nem tudják, miként tartsák úgy a fáklyát, a lámpásokat, hogy azok füstje ne ülje meg a vágatot, a folyosót, s ha lassan is, de ne mérgezzen meg mindenkit a friss levegőt ugyancsak nélkülöző környezetben.

E tudás hiányában mindazokat, akik az adott helyen vannak, a gonosz égéstermékek folyamatosan mérgezik, és 1K6 x 10 percenként kötelesek Egészség-próbát dobni. Aki először elvéti, arra ezentúl az **Émelygésnél** leírtak vonatkoznak, s legközelebb az Egészségpróbáját is -1-gyel dobja. A második rontás után a **Rosszullét,** majd a harmadik után a **Kábulat** vesz erőt az illetőn, s a próbákat is eggyel-eggyel rosszabb módosítóval köteles tenni. A negyedik rontás után elájul, s ha az újabb időegység leteltével sem sikerül a próbája, komoly füstmérgezést kap, s meg is hal. A módosítók nem külön-külön értendők, hanem folyamatosan összeadódnak. Ahhoz, hogy ezek a kategóriák eggyel javuljanak, mindannyiszor a már említett 1K6 x 10 percnyi időt kell eltölteniük olyan helyen, ahol megfelelő a szellőzés és a füst nincs rájuk hatással. Minden újabb fáklya felezi a szükséges időt – és duplázza a kitisztulását –, míg az ennél gyengébb fénnyel világító eszközöknek (kis lámpás, gyertya) kétszer ennyi időre van szükségük – és félennyi a tisztulásra.

2. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 11
Képzettség-követelmények:
Teherbírás 2. fok, Ásványtan 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett bányászok számára rengeteg ismeretet szolgáltathat bármely bánya vagy labirintus. Csákány- vagy kalapácsütéseik csengéséből megbecsülhetik, hogy milyen erős az őket körülvevő falak szerkezete, mire számíthatnak velük kapcsolatban, mennyire tartós és biztonságos a vágat, folyosó, amiben állnak. Ugyancsak felmérhetik a támfalak, tartógerendák állapotát, s tudni fogják, milyen terhelést bír még ki, ha bír egyáltalán.

3. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 13
Képzettség-követelmények:
Teherbírás 3. fok, Ásványtan 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Tapasztalt, sokat megélt bányászok birtokolják ezt a tudást. Meg tudják mondani, van-e rejtett áramlás a földalatti tavakban, és hogy megkísérelhető-e azokon más termekbe átjutni. Jó eséllyel mérik fel a különféle telérek érctartalmát, érzékelik ha csak enyhén is, de lejt vagy emelkedik egy folyosó. Ütéseikkel leleplezhetik a sziklafal túloldalán 3 lábon belül rejtőző nagyobb termeket, üregeket.

4. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 14
Képzettség-követelmények:
Teherbírás 4. fok, Ásványtan 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az előzőeken túl a mesterfokú bányászok 15-20 láb eltéréssel meg tudják mondani milyen mélyen vannak a föld alatt. A rendelkezésre álló eszközökhöz és alapanyagokhoz mérten megjavítják a hibás vagy elöregedett támfalakat és dúcokat, ám csodákra ők sem képesek. Kevés kőzetminta alapján is meglepően pontosan megbecsülik egy telér minőségét. Ha egy terem vagy vágat megvilágításáról van szó, rajtuk kívül kevesen tudják csak a meglévő fényforrásokat ennél gazdaságosabban kihasználni.

5. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 15
Képzettség-követelmények:
Teherbírás 5. fok, Ásványtan 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A bánya hangjaiból megdöbbentően pontos képet alakíthatnak ki maguknak a legtapasztaltabb bányászmesterek. Visszhang alapján képesek meghatározni egyes vágatok és aknák hosszát, mélységét; messziről megneszelik, ha valaki óvatlanul közelít, s kifinomult ösztöneiknek köszönhetően valahogy a bányabaleseteket is előre megérzik. Egyes kőzetmintákról ránézésre megállapítják, hogy honnan való, s ily módon a kultúrkörben ismert legnagyobb bányákat is azonosíthatják. Az általuk kijelölt vágatok szinte soha nem okoznak csalódást, az ő támfalaik és tartógerendáik még évtizedek múltán is állni fognak.





Művészi Képzettségek

Se szeri, se száma Yneven a művészlelkeknek. Kivételes tehetségek és önhitt magamutogatók egyaránt akadnak közöttük. Ahány fajtájuk, annyi módon szerezhetnek örömet, nyújthatnak vigaszt vagy andalíthatnak el. Egyesek hiábavalóknak és feleslegesnek tartják őket mindahányan csak vannak. Hiszen hasznot nem hajtanak – mondják – akkor meg mivégre lennének. De a kevésbé elvetemültek tudják ám, hogy mily nagy szükség is van rájuk, hiszen a mindennapi szépséget csempészik az yneviek életébe, a lélekhez szólnak, lecsitítják, ha háborog, megvigasztalják, ha boldogtalan és vele nevetnek, ha az örül.

Nagy lehetőséget kap hát mindenki, aki közéjük keveredhet, s igaz ez akkor is, ha csak egy kis darabkáját vehetik magukhoz a tehetségnek s a tudásnak.

Egyetlen hasonló képzettség sem terem ingyen mindenki számára. Bárki megpróbálhatja ugyan elsajátítani bármelyiket, ám korántsem biztos, hogy eljut általuk a leginkább megbecsült mesterek közé. Hiszen itt azután végképp nem elegendő pusztán az acélos akarat és az elszántság, mert tehetség nélkül senki sem boldogulhat. Isteni áldás a jó adottság, ennek megfelelően okosan kell sáfárkodni vele.

Hogy valakinek van-e tehetsége vagy sincs, ezt játéktechnikailag szabályozni felesleges lenne. Mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy karaktere valamely művészeti ágban felül emelkedhet-e az átlagoson. Figyelembe kell azt is venni, hogy meglehetősen kevesen tehetségesek egyformán legalább két dologban, a három művészeti ágban kimagaslót alkotók, ha lehet még ennél is sokkal kevesebben vannak, az ennél több irányú tehetséggel rendelkezők száma pedig elhanyagolható.

Mint tudjuk azonban, a művészlelkek nem csupán tehetség tekintetében ütnek el az átlagostól. Érzékeny lelki alkatuk, a köznapitól olykor jelentősen eltérő gondolkodásmódjuk, világlátásuk bizony néha egészen más megvilágításban tünteti fel előttük a való világ dolgait. A hétköznapi halandó számára érthetetlennek, gyakorta őrültségnek tűnhetnek fel tetteik, a rideg valóságra fittyet hányó mentalitásuk. Tény, hogy szellemi életüket nem igazán lehet egy kalap alá venni másokéval.

Mindez a szerepjátékban úgy jelentkezik, hogy a magát valamely művészeti ágban tehetségesnek választó karakternek (és a KM-nek) el kell gondolkodnia azon, milyen „művészhóbortot, másságot" talál ki magának. Ennek súlyossága, komolysága nincs párhuzamban az adott képzettség fokával, ám a szerepjáték szintjén mindenképpen jelentkeznie kell. Minden tehetség mellé egy hóbortot is fel kell venni, esetleg ugyanazt súlyosabb állapotban, ha két művészeti ágban is kiemelkedő hajlamokat árul el magáról a karakter. Ezek kidolgozásában teljesen szabad kezet kap játékos és KM egyaránt. Ez lehet számszerűen is meghatározható (csökkentett Asztrálérték – heves indulatok, érzelmi reakciók, stb.,– szórakozott, a világ folyására oda nem figyelő, szertelen széplélek, alacsonyabb Ügyesség – kétbalkezes, ügyetlen, fakezű esetlen művész), vagy csupán a szerepjáték szintjén megmutatkozó hátrány: gyenge vagy kóros depresszió, halálvágy, szorongások, stb… Ezeknek a tulajdonságoknak már akkor jelen kell lennie a karakter játékában, ha még egyetlen művészi képzettségben sem érte el a mesterfokot, de mindenképpen ebben az irányban szeretne fejlődni.

Bármelyik képzettség 5. fokú ismerete automatikusan magával von egy meglehetősen súlyos ilyen vonást. Áldás vagy átok? – a zsenit és az őrültet köztudomásúlag csak egy hajszál választja el egymástól.

Ének

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

A legismertebb és legkönnyebbnek tartott képzettség Ynev- szerte. Persze csak az tudja igazán, mennyire nehéz valóban szépen énekelni, aki maga is megpróbálta már.

Szomorúság és öröm egyaránt szívesen társul a dalokhoz, nem csoda hát, ha olyannyira népszerűek. Az emberek legtöbbje tehetség híján mégsem képes úgy megragadni egy-egy ilyen dallamot, hogy azzal mindenki tetszését elnyerhesse. Az igazi igricekre, bárdokra és kórusokra vár hát a feladat, hogy mind több helyre eljuttassák azokat.

Leginkább a saját maguk és társaik szórakoztatásukra énekelnek az yneviek, akár bánat, akár jókedv keríti hatalmukba őket. Talán nincs olyan alkalom, amelyre ne született volna egy megfelelő dal. Ám hiába is próbálkozik akárki ezek megszólaltatásával, a legjobb eredménnyel mégiscsak az igazi művészek fakadhatnak dalra.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 6
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (bármely kultúrköré)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen szintje csupán annyit jelez, hogy használója ha alacsony szinten is, de elkezdett foglalkozni az énekléssel. Többet tud azoknál, akik csak önmaguk szórakoztatására dudorásznak, ismeri az adott kultúrkör néhány dallamát. Egymaga még nem számíthat különösebb sikerre, de mások mellett nyugodtan énekelhet.

Erre a szintre minden különösebb tehetség nélkül is eljuthat bárki – hiszen attól, hogy rossz a hangja és (vagy) nincs zenei hallása, még bárki próbálkozhat…

2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már ismeri a kultúrkör legtöbb dallamát, elég *sokat énekel* – többkevesebb sikerrel. Nem kiemelkedő dalos, ám falusi, egyházi, lovagi, stb. kórusokból nem lóg ki. Tudásának

tárháza ahhoz még nem elég széles, a hangja nem elég biztos ahhoz, hogy önállóan is kimagasló sikereket érhessen el.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Valós tehetség nélkül legfeljebb eddig a szintig juthatnak el a karakterek. Még nem jelent alkotó önállóságot, csupán az eddigi ismeretek – lehetőségekhez mért – legjobb alkalmazását. Kánonban és több szólamban is jól énekel, az ismert dalokat magabiztosan és kevés hibával adja elő – rengeteg, különböző alkalomhoz illő éneket ismer, vadidegen társaságban is lámpaláz nélkül énekel. Szeret dalolni, napjában többször is nótázni kezd.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Lélektan 2. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A mesterdalnok. Nem csupán a technikája és tárgyi tudása tökéletes, de az improvizációk sem állnak messze tőle, saját dalokat alkot, másokat a saját szájíze szerint formál át. Előadása valódi élmény, hátborzongató szépségű mestermunka. Vadidegeneket is a vele szimpatizálók táborába csábíthat pompás énekével. Remek érzéke van a különböző hangulatokhoz, észrevétlenül manipulálja az embereket elandalítva vagy éppen feltüzelve őket énekével. Hamar híre megy, ha valahol felbukkan, hiszen tud és szeret is dalolni, nem veszi zokon, ha énekre buzdítják, s gyakran előfordul, hogy tehetségét megélhetésének biztosítására használja fel.

5. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál képessége nem lehet több, 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A hozzáértők körében messzeföldön ismert és elismert dalnok. A művészetet pártolók vendége, koronás fők és fejedelmek udvarainak állandó meghívottja. Számtalan dal és dallam megalkotója, egyedülálló zseni. Az 5. fokon képzett karaktert – kalandozói hírnevétől függetlenül – minden, a művészetekhez valamit is konyító helyen ismerik az adott kultúrkörön belül. Ha nem vigyáz, hírneve messze megelőzheti, s ez bizony gyakran előfordul, hiszen élete az éneklés, és sehol nem türtőzteti magát, ha dalolhat. A hozzá nem értők mágiát sejdíthetnek a dolog mögött, oly elementáris erővel képes magával ragadni hallgatóságát énekével (Asztrálpróba). Még legmegátalkodottabb ellenfeleit is elbizonytalaníthatja, ha szembesíti őket énekének mindent lebíró erejével. Mindezt azonban öntudatosan a legritkább esetben teszi.

Zene

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A zenéről és a jó zenészekről hatványozottan igaz, amit az *Éneknél* már felsoroltunk. Nem meglepő, hisz a két képzettség nemigen van meg a másik nélkül: ahol jó zene hangzik fel, nemsokára kerül énekszó is.

Az énekkel ellentétben azonban teljesen képzetlenül nem lehetséges egyetlen hangszeren sem játszani.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 6, Ügyesség 7
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter egyetlen hangszerrel ismerkedik. Az egészen egyszerű dallamokat, hangzatokat képes csak megszólaltatni, s bizony távol áll a valóságtól, ha játékára azt mondjuk: valóban szórakoztató.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8, Ügyesség 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett zenész az általa választott hangszert meglehetős biztonsággal kezeli, az eddig megtanult dallamokat kevés hibával, magabiztosan játssza. Az adott kultúrkör fontosabb zenei motívumait ismeri, s a baráti kört ugyan elszórakoztatja, ám önállóan, a kellő gyakorlat híján, ismeretlen közönség előtt még nem arat osztatlan sikert.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A legmagasabb fok, amit kellő tehetség nélkül egy hangszer használatában el lehet érni. A karakter ekkor már uralja a hangszerét, de még nem találta meg az egyéni stílusát. Rengeteg dalt és dallamot ismer, sokat játszik s ezzel másoknak is örömet okozhat. Képes beilleszkedni akár ismeretlen zenészek játékába is.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A hangszer mestere. Bátran improvizál, saját stílusa, dalai vannak, míg másokat is a saját szájíze szerint dolgoz fel. Bárhol kezd játszani, hamarosan köré gyűlnek az emberek, magabiztos, virtuóz hangszeres játéka bárkit lenyűgöz, ámulatba ejt. A vele szemben közömbös emberekben szimpátiát, elismerést ébreszt. Jó a

kapcsolata a közönségével, hangulatukat szinte a saját szájíze szerint alakítja. A hangszere családjába tartozó összes zeneszerszámon kitűnően játszik, s más instrumentumokkal is elboldogul. Gyakran kérik, hogy játszszon, s mivel a hangszere és a zene rendkívül sokat jelent számára, ezt csupán a legritkább esetekben utasítja viszsza. Egyetlen mesterfokú zenésznek nem jelent különösebb gondot, ha a mesterségéből kell megélnie.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Asztrál képessége nem lehet több, mint 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Zenei lángelme. Rendkívül kevés olyan hangszer van, amelyet nem ismer, s még a számára idegen zeneszerszámokat is percek alatt engedelmességre szorítja. Igazi varázslat az, ha ő muzsikál, csak a süketek és az eszelősök tudják magukat a hatása alól kivonni. Mindenki másban maradandó nyomokat hagy, ha játszani hallja. Még legmegátalkodottabb ellenfeleit is elbizonytalaníthatja, ha szembesíti őket muzsikájának mindent lebíró erejével. Mindezt azonban tudatosan a legritkább esetben teszi. Zeneművek tucatjait alkotta, a harmónia, a tiszta hangzás és ő édestestvérek. Híre messze megelőzi, s a műkedvelők versengenek a kegyeiért, csakhogy vendégül láthassák. Számára nem létezik fontosabb dolog a zenénél, s ha egy napig hangszere nélkül kell maradnia, az talán még a halálnál is rosszabb.

Tánc

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Ahány vidéke Ynevnek, annyi fajtáját ismerik a táncoknak is. S nem elég, hogy kultúrkörönként eltérő módon hódolnak a tánc, a mozgás örömeinek, megkülönböztetik a köznép és a nemesek táncait (melyek szinte minden esetben bizonyíthatóan a nemtelenek táncaiból erednek), s léteznek különböző rituális és színházi táncok is. A tánc művészetének képzettsége nem foglalkozik a különféle szakrális és rituális táncokkal, hiszen azok sokkal inkább egy-egy szertartás forgatókönyvének részei, mint az önkifejezés és a szórakozás, szórakoztatás eszközei. A tánc a legtöbb esetben az öröm, a vigalom egyik velejárója, s igen kevés melankolikus vagy éppen szomorú tánc ismert.

Majd minden ynevi ünnep fontos eleme a tánc, s nem egy vidéken lenézik azokat, akik nem ismerik a kultúrkör fontosabb lépéseit, s nem kapcsolódnak be a táncba. Fontos eleme a párkapcsolatoknak, nem egy helyütt a férfiasság bizonyítására szolgálnak. Könnyen nevetségessé vagy éppen gyanússá válhat az, aki esetlenül, roszszul vagy éppen sehogy nem táncol. A táncok valódi mesterei akár jelentős érzelmi viharokat is okozhatnak, részint partnereikben, részint a nézőközönségben.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter sikerrel elsajátította egy vidék néhány fontosabb tánclépését, ám még igen messze van attól, hogy tudásával kérkedjen. Hogy valakitől tanulta vagy elleste nem sokat számít, csak az az igazán fontos, hogy nem marad kívülálló, ha a közösség mulatozni kezd.

2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettséggel bíró karakter nem jön zavarba, ha párban kell táncolni. Több lépést és táncot is ismer, habár egyikben sem számít igazán pompás táncpartnernek (egyelőre).

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Ez a képzettségnek az a foka, ameddig a táncot minden különösebb tehetség nélkül el lehet sajátítani. A folytonos gyakorlás ennél többre nem képes. Ezen a szinten a karakter meglehetősen jól ismeri a kultúrkörében népszerű táncokat, s nem csak az alaplépéseket, de a különféle variációkat is jól alkalmazza. Kellemes táncpartner ha össznépi, szabad mulatozásról vagy páros táncokról van szó, ám kevéssé valószínű, hogy a virtuóz, esetleg akrobatikus mutatványokban is bővelkedő táncokat (niarei tőr-, vagy dzsad kardtánc, stb.) is elsajátíthassa.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 50%
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A táncok mestere, aki nem csupán saját maga vagy táncpartnere, de a nézőközönség szórakozását is szolgálja bámulatos tánctechnikájával. Egyaránt jól ismeri a párok és a nemesek táncait, nem akad párja, ha virtusból kell táncolni. Tánckultúrájával könnyedén kivívhatja bárki elismerését és az ellenkező neműek csodálatát. Kedve szerint képes megkoreografálni a legbonyolultabb mozgássorokat is; alkalmasint nemesi udvarokban tölt be táncmesteri pozíciót.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Asztrál képessége nem lehet több, mint 16
Képzettség-követelmények:
Egyensúlyérzék 75%
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Ihletett művész. A mozdulatok varázslója. A legritkább esetekben táncol együtt bárkivel is. Saját magának és mégis mindenkinek táncol. A zene és a mozgás életre kelt harmóniájává válik, ha táncra kél. Lenyűgöző mozgásának kiegyensúlyozottsága; olyan mozdulatsorok végrehajtására képes, melyek jóval túlmutatnak az „egyszerű" kardtáncosok vagy finomkodó táncjátékosok művészetén. Az élete a tánc, s ezt bizonyítja minden megnyilvánulásával. Leírhatatlan hatással van mindenkire, s mellbevágó hatású produkciói után még a halálos ellenfelei is elbizonytalanodnak indítékaik helyességét illetően. Mindazok, akik elvétik az Asztrál-próbájukat, táncának hatása alá kerülnek, legyen az akrobatikus harci tánc vagy férfiakat elbolondító fátyoltánc.

Festészet/Rajzolás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Meglehetősen hasznos és látványos képzettség, ám ha lehet az eddigieknél sokkal inkább szükséges hozzá valamelyes tehetség. Énekelni valamilyen szinten mindenki tud, a zene is sokakhoz közel áll, s rengeteg gyakorlással és szorgalommal bárki szép eredményeket érhet el, ám ez koránt sincs így a rajzolással. Tehetség híján a legtöbb gyakorlás és vázlatrajz sem fog hosszú távú sikerekhez vezetni, legfeljebb a jól ismert sablonok készülnek el hamarabb, s az illető is meglehetősen hamar feladja. Ám rajztehetség nélkül is elkészíthetők különféle helyszínvázlatok, tervek, alaprajzok, ám ahhoz, hogy ezek valamelyest is hasonlítsanak, nem árt, ha a karakter valamelyest foglalkozik az arányokkal és formákkal. A különféle rajzeszközök – festékek, ecsetek, stb – beszerzése azonban sokkal több nehézségbe ütközik, mint egy jobb hangszer felkutatása, így jobbára saját maguk készítik eszközeiket.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 10, Érzékelés 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter ugyan megpróbálkozik különféle alakok, ábrák felvázolásával, ám azon kívül, hogy jobbára fel lehet ismerni, mit is ábrázol, nem sok sikerrel jár. Ha egy mester foglalkozik vele, már lesz némi fogalma a színekről, a kompozícióról és az arányokról.

2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett rajzoló már tűrhető rajzos jegyzetek készítésére alkalmas. Helyszínrajzai alapján viszonylag pontos információkhoz juthat bárki, jól átlátja az arányokat, mégha ez a munkáiban nem is mindig jelentkezik egyértelműen. Ha megfelelő mester útmutatásai alapján dolgozik, eddigre már megtanulta a főbb festékanyagok fellelési, vagy előállítási módjait.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Ennél a szintnél magasabbra csak megfelelő tehetséggel juthat bárki. A képzettségnek ezen a fokán a karakter már ismer több rajztechnikát, alakjai arányosak, képei azt mutatják, amit le akart rajzolni, vagy festeni. Portréi azonban még hagynak némi kívánnivalót maguk után. A felhasznált festékanyagokat és a rajzkellékeit már saját maga készíti.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter már megélhet rajzai vagy festményei jövedelméből. Több rajztechnika mesterfogásaival van tisztában, rengeteget gyakorol, s igazi művészi alkotások kerülnek ki széndarabja vagy ecsete alól. Könnyedén elnyeri mások szimpátiáját, ha lerajzolja őket. Már az egyszerű vázlatai is nagy sikert arathatnak főleg azok körében, akik nincsenek tisztában még az alapokkal sem, nemhogy valamelyes tehetségük lenne. Nem kell soha sem éhezniük, bármikor találnak maguknak munkát – templomok, polgári házak, közösségi épületek díszítésénél, vagy nemesi polgári udvarokban, háztartásokban mint portréfestő.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Asztrál képessége nem lehet több, mint 16, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Ihletett művészek, akik gyakorta már sokkal messzeb járnak ettől a világtól, mint az alkotásaikból kiderül. Szinte kivétel nélkül szélsőséges érzelemvilágúak, aminek gyakorta társas kapcsolataik látják kárát. Ha hajlandóak tehetségüket áruba bocsátani, kézről kézre adják őket a nemesi udvarokban, festményeik, rajzaik a műértők rikaságai. Ám az is könnyedén előfordulhat,

hogy egészen eltávolodnak a világtól, s képeiken olyan megfejthetetlen üzeneteket hagynak az utókorra, melyek borostyánként őrzik titkukat.

Ha mágikus hatalommal is bírnak, alkotásaik a legnagyobb meglepetésekkel szolgálhatnak.

Szobrászat

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Nem túl gyakori és ennek megfelelően meglehetősen nehezen elsajátítható képzettség. Igaz ugyan, hogy a jól képzett kőfaragóktól is el lehet sajátítani a szobrászat alapjait, ám az igazi tudás megszerzéséhez mindenképpen szobrász-mesterek szükségesek.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a fokon kisebb tárgyakat, alakokat képes hiba nélkül megformálni könnyen alakítható anyagokból, pl. agyagból vagy viaszból. Alkotásai ugyan bőven túlmutatnak a boszorkányok rontó figuráin, valódi műremeknek azért mégsem nevezhetnénk őket.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Anatómia 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter akkor sem esik kétségbe, ha szilárdabb anyagokkal kell foglalkoznia. Többé-kevésbé jól elsajátította a vésés, fafaragás tudományát, s noha meghatározó jelentőségű alkotásokat nem fog készíteni, a kisebb, előkészítő munkákat bármelyik mester rábízza.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen szintje bőven az átlagos szobrászsegédek fölé emeli a karaktert. Szobrászmesterek bármikor inasukká fogadják. Hiba nélkül képes a különféle minták, alakzatok megformálására, vésésére – nyugodt szívvel rá lehet bízni a különféle épületszobrász feladatokat. Gond nélkül megbirkózik az épületek díszeivel, erkélyeket, ajtókat, ablakokat díszítő alakok, megformálásával. Bizonyos jártasságra is szert tett a fémszobrok elkészítésével, kapcsolatban, s nem vall szégyent, bármely ismeretét kell is hasznosítania.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Anatómia 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A szobrászmesterek tökéletes ismeretekkel bírnak bármiféle szobrásztechnikával kapcsolatban, mégis jobbára csak a szívükhöz igazán közel állókkal foglalkoznak, s abban alkotnak maradandót. Biztos szemmel és kézzel dolgoznak, rövid idő alatt elkészítik agyagból – viaszból bárki élethű portréját. Valamire való nemesi építkezés elképzelhetetlen nagyobb tudású szobrászmesterek nélkül. Az adott kultúrkörön belül könnyedén azonosítják bármely jelentősebb mester munkáit, aki az utóbbi félezer esztendőben alkotott.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Asztrál képessége nem lehet több, mint 16, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Anatómia 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Az igazi művészeket az adott kultúrkörön belül minden műértő ismeri, munkáikért hihetetlen összegeket képesek áldozni. Alkotásaik jóval túlmutatnak az átlagos művészek bármely művén. Szoborcsoportjaik, az általuk díszített, berendezett termek megdöbbentő hatással lehetnek az oda belépőkre. Akaratuk szerint egy-egy ilyen helység önkéntelenül is nyugalommal, félelemmel vagy éppen agresszióval töltheti a vendégeket, ha azok elvétik Akaraterő-próbájukat.

Tetoválás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Magasabb körökben a többi művészi képzettséghez képest kevésbé megbecsült jártasság, s ennek nem csupán az az oka, hogy mesterei elsősorban nem az örökkévalóságnak dolgoznak. Különféle alvilági testvériségek használják előszeretettel a testükre rajzolt jeleket, s jóllehet bizonyos formáiban magasabb körökben is divatos, igazából ott soha nem terjedt el. A tetoválásokról bővebben a mágikus tetoválások ismeretetésénél olvashattok.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 9, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok (vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ilyen szinten még nem sok midenre alkalmas ez a képzettség. Alkalmazói – vélhetően akkor, amikor őket tetoválták – bizonyos ismereteket szereztek a tetoválás természetéről és módszereiről. Nagyjából el tudják tehát mondani az érdeklődőknek, hogy mi célt is szolgálnak, illetve hogy miként készíthetőek a különféle bőrrajzok.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 10, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Tetoválásismeret 1. fok, Festészet/Rajzolás 2. fok, Anatómia 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már maga is el tud készíteni egy egyszerűbb rajzolatot. Ismeri az adott kultúrkör közönségesebb rajzait, s tisztában van a felhasználható anyagokkal is. Igazán fontos munkái nagy valószínűséggel még nem lesznek, s kliensei jobbára a kis pénzűek közül kerülnek majd ki.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Tetoválásismeret 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter már meglehetősen sok energiát fordított ismeretei tökéletesítésére, ennek megfelelően elég sok ábrát ismer és sok saját rajzolatot is alkalmaz. Tudása magabiztos, és a megrendelői köre is bővült. A munkájához szükséges eszközöket, festékanyagokat már maga is el tudja készíteni.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Tetoválásismeret 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Igazi mestere a szakmájának. Nemcsak elismerik, de nagyra is értékelik munkáit. Alapos mesterségbéli ismeretei vannak, – rengeteg rajz jelentésével és származási helyével van tisztában, gondosan, hiba nélkül dolgozik. Számos megrendelője akad, s még válogathat is közöttük, hiszen meglehetősen kevés hasonló tehetségű művész akad egyazon helyen.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Tetoválásismeret 4. fok,
Szimbólummágia 2. fok
Képzettség-pont igény:
20 Kp
Ismertetés: A rendkívül különleges és megejtő szépségű bőrrajzok ihletett alkotója, aki jobbára egy-egy szervezet alkalmazásában és védelmében dolgozik. Művészeti és szakmai ismeretei páratlanok, hibázásra képtelen. Csakis a kiválasztottaknak adatik meg ennek a foknak az elérése, hiszen rajzaikat képesek Manával feltölteni, s varázslatokat börtönözni a bőrbe festett rajzokba.

Irodalom

Elsajátíthatóság: Tanulással és Tapasztalással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Nincs olyan kultúra, amelyik ne alkotta volna meg a maga irodalmát. Mindenütt léteznek igricek, mesemondók, regősök, akik a régmúlt és a jelen történéseit dolgozzák fel a maguk sajátos módján, s népszerűek a nemesi udvarokban élő költők és dalnokok is. Vándorszínészek járják az utakat, s diákok nótáznak a nagyvárosok borkiméréseiben.

Noha könyvtárakra rúg a különféle lejegyzett irodalmi művek száma, Ynev irodalmára elsősorban mégis inkább a szóbeliség jellemző. A bárdok és regősök egymástól tanulják a tábortüzek fényénél a régi történeteket, a szomorú balladákat és szerelmes verseket. Legtöbbjük soha nem is tesz mást, mint egyre halmozza ezeket a kis alkotásokat, és nem jut el odáig, hogy maga is hozzátegyen ehhez a kis csokorhoz. Az igazi ihletett művészek persze messze földön híresek, alkotásaikat hamar szerteviszik és különféle változatokban terjesztik mindenfelé.

Mindazok, akik nem igazán ismerik a különféle költeményeket, eposzokat akkor is bajban vannak, ha maguknak kell bizonyos irodalmi jellegű alkotásokat készíteniük. Nem ismervén a bevett szokásokat, még akkor is bértollnokra, szövegezőre van szükségük, ha egyébként tökéletesen beszélik az adott nyelvet.



1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség legalacsonyabb fokán a karakter csupán néhány verset, kisebb költeményt, híresebb regét ismer az adott kultúrkör ismeretanyagából. Tudása nem nevezhető pontosnak, gyakorta téveszt, s bizony egy idő után elfelejti az alkotásokat.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már érezhetően nagyobb figyelmet fordít tudásanyagának fejlesztésére és megőrzésére. Számos balladát, történetet ismer, egy adott versnek, éneknek több szövegformáját is ismeri. Saját alkotásai még tökéletlenek, s bizony még egy szerelmes levél megfogalmazása is igen nagy fejtörést okoz neki.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Legendaismeret 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter már mestere a nyelvnek, az adott kultúrkör legtöbb balladáját és énekét ismeri, számos ritka vagy kevésé ismert történetnek van a birtokában. Saját művei még nem hozzák meg számára az átütő sikert, az ismertséget, ám mások alkotásait, az általa felkutatott és összegyűjtött irodalmi műveket pontosan idézi, tudását széles körben elismerik. Gyakorta kérik fel üzenetek, levelek megfogalmazására, s olyan esetekben is tanácsait kérik, amelyekhez bizonyos irodalmi műveltség nélkülözhetetlen.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 5. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Legendaismeret 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Erre a szintre megfelelő tehetség nélkül eljutni lehetetlen. A mesterfokú képzettség birtokában a karakter már nem csupán mások műveivel, mesterei által összegyűjtött régi történetekkel és énekekkel arathat sikert, hanem saját alkotásai is olyan hírnevet biztosítanak neki, hogy abból akár nyugodt körülményeket is biztosíthat magának. A szavak varázslója, megbecsült mestere. Az adott kultúrkörben nagy becsben állnak alkotásai, s ha a szerzőt nem is mindenütt ismerik, nem ritka eset, hogy saját szerzeményei kissé átírt változataival találkozik a tábotüzeknél. A nemesi udvarok szívesen látott vendége, gyakran kap felkéréseket – hogy illő jutalmazás mellett – dicsőítő vagy éppenséggel szerelmes verseket, színműveket alkosson.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Asztrál képessége nem lehet több, mint 16
Képzettség-követelmények:
Legendaismeret 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A legendákból ismert nagy mesemondók és dalnokok utódja. Nincs olyan hősi ének, mese vagy történet, melyet ne ismerne, személyesen hallgatta a legnagyobbakat, s brilliáns stílusa és tehetsége révén ha őt magát nem is, de szerzeményeit mindenki ismeri. Az ő történeteivel jutnak dicsőséghez országszerte a bárdok és a színészek. Bármilyen hangulatot előidézhet kedve szerint, pillanatok műve, hogy megfelelő verset citáljon elő feneketlen emlékezetéből, vagy hogy akár egy pillanat alatt újat alkosson.

Színészet

Elsajátíthatóság: Tanulással és Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Meglehetős nehézségekkel kell annak szembenéznie, aki ezt a képzettséget szeretné elsajátítani, ugyanakkor rengeteg előnyét tudja használni a későbbiekben. Ki ne irigyelné azokat, akik káprázatos előadásokkal szórakoztatják közönségüket, akik méltán aratnak zajos – esetleg bőkezű honoráriumot sem nélkülöző – sikert nemesi udvarokban, vagy a nagyvárosok ősöreg színházaiban?

A színészet régi hagyományokkal bír Yneven. Talán nincs is olyan nagyobb városa, ahol ne állana kisebb-nagyobb színház, mégha nem is éppen az erioni Rotundához hasonló. Persze a színészetet sem lehet – annyi más mindenhez hasonlóan – azonos értékrenddel mérni. A hatalmas kontinens egymástól mérhetetlen távolságra lévő pontjain más és más színielőadás tetszik a népeknek.

Az Északi Szövetség területén elsősorban a drámai színjátszás dívik, míg másutt, pl. a dzsadok földjén vagy Niarében sokkal nagyobb fontosságot tulajdonítanak a különféle mozgásoknak, táncoknak. A Pyarroni Államszövetség a zenés színpadi művek hazája, Shadon és Gorvik népe pedig inkább az északi módihoz hasonló, akrobatikus ügyességet kívánó hadi-színjáték élvezetének hódol. Természetesen átfedések mindenütt lehetségesek, s a különféle stílusirányzatok keveredéséről az évszázadok óta nagy elismerésnek örvendő vándor színtársulatok gondoskodnak.

Nem szabad azonban megfeledkezni a *Színészet* mindenütt érvényes közös vonásáról sem: az aktorok föld-

rajzi helytől függetlenül mindenütt szerepet játszanak – ha durván fogalmazunk, megpróbálják becsapni közönségüket, elhitetni vele, hogy valóság az, amit látnak. Ennek megfelelően a képzettség magasabb fokú ismerői képesek a hétköznapi életben is mások szerepébe bújni, kitalált, vagy létező személyeknek kiadni magukat. Nem véletlen hát, hogy a legügyesebb mímelők, színészek nem feltétlenül egy kontinens-szerte híres kőszínház állandó társulatának tagjai, hanem a névtelenség „előnyeit" élvező mesterkémek vagy fejvadászok.

Amennyiben a karakterek kizárólag a megtévesztés, a tökéletes álcázás elsajátítása végett tanulják ezt a képzettséget, akkor sem boldogulhatnak magasabb fokon bizonyos tehetség nélkül. Ennek megfelelően őket is sújtják a különféle „sztárallűrök". Hozzá kell tenni ugyanakkor, hogy közöttük meglehetősen csekély az Asztrál vagy az Akaraterő értékének csökkenése. Viszont sokkal inkább hajlamosak különféle lelki töréseik felerősítésére, hatványozottabban jelentkezhet esetükben az üldözési mánia, s az sem ritka, hogy magasabb szinten esetleg elveszítik énazonosságukat, személyiségzavaraik támadnak…

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Ügyesség 10
Képzettség-követelmények:
Ékesszólás 1. fok vagy Hangutánzás 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a szinten még csupán ismerkedik a szakma alapfogásaival. Megpróbálja ellesni mesterei mozdulatait, hanghordozását, szorgalmasan tanulgatja a különféle színpadra vagy legalábbis közönség elé szánt produkciókat, legyen az színdarab vagy vásári komédia.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Ékesszólás 2. fok vagy Hangutánzás 2. fok ÉS Tánc 1. fok vagy Ének 1. fok vagy Lélektan 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már ki mer állni produkciójával a közönség elé, s nagy valószínűséggel nem is fogja elrontani a fellépést. Ugyanakkor nem valószínű, hogy bármilyen komoly, felelősséggel járó szerepet is rábíznának. Művészi repertoárja még nem elég széles, tudása nem megbízható.

Játékával mindazonáltal megtéveszthet, becsaphat mindenkit, aki nem ismeri a **Lélektan** képzettséget legalább 2. fokon. Még azoknak is meglepetést okozhat, akik (2. vagy magasabb fokon) jártasak ebben a tudományban. Ők a hazugságot, színészkedést leleplező százalékos értékeikhez -10-es módosítót kapnak.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Ékesszólás 3. fok vagy Hangutánzás 3. fok ÉS Tánc 2. fok vagy Ének 2. fok vagy Lélektan 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Azok, akik ilyen szinten ismerik a színészmesterséget már nagyobb részt vehetnek ki a sikerből, nem kényszerülnek folyamatosan statisztaszerepre. Megfelelő szakmai tudásuk lehetővé teszi számukra a fontosabb szerepek eljátszását is, bár tehetség híján soha nem fognak felülemelkedni ezen a szinten. Lehet, hogy kívülről ismernek egész színműveket, mégsem fognak soha ünnepelt sztárokká válni, játékukat össze sem lehet hasonlítani a szakma igazi mestereinek művészetével.

Játékukkal mindazonáltal megtéveszthetnek, becsaphatnak mindenkit, aki nem ismeri a **Lélektan** képzettséget legalább 3. fokon. Még azoknak is meglepetést okozhatnak, akik (3. vagy magasabb fokon) jártasak ebben a tudományban. Ők a hazugságot, színészkedést leleplező százalékos értékeikhez -20-as módosítót kapnak.

4. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Ékesszólás 4. fok vagy Hangutánzás 4. fok ÉS Tánc 3. fok vagy Ének 3. fok vagy Lélektan 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A színészmesterség elismert alakjai, valódi művészek, akiknek kegyeiért a műértő udvarok és színházak egyaránt sorban állnak. Technikai tudásuk tökéletes, szintúgy műveltségük is. Nincs igazán gondjuk a megélhetéssel, játékuk mindenütt nagy közönséget vonz. Néha csupán a saját szórakoztatásukra is más szerepekbe bújnak, vagy briliáns mozdulataikkal bűvölik el környezetüket.

Játékukkal megtéveszthetnek, becsaphatnak mindenkit, aki nem ismeri a *Lélektan* képzettséget legalább 3. fokon. Még azoknak is meglepetést okozhatnak, akik (3. vagy magasabb fokon) jártasak ebben a tudományban. Ők a hazugságot, színészkedést leleplező százalékos értékeikhez -30-as módosítót kapnak.

5. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál képességük nem lehet több, mint 16
Képzettség-követelmények:
Ékesszólás 5. fok vagy Hangutánzás 5. fok ÉS Tánc 4. fok vagy Ének 4. fok vagy Lélektan 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A szakma igazi óriásai, akik csupán akkor lépnek a színpadra, ha úgy tartja úri kedvük. Minden megmozdulásukat roppant érdeklődés követi, még halálos ellenségeiknek is el kell ismerniük kivételes tehetségüket. Az egész kultúrkör ünnepelt alakjai, hírük gyakorta még a színházaktól igen messze lévő településekre is eljutott. Játékukkal még a színfalakon kívül is hatást gyakorolhatnak a közönségükre, ha úgy tartja kedvük… Nem ritka, hogy befolyásos mecénások kedvenceiként komoly beleszólást szereznek bizonyos kérdésekben.

Játékukkal megtéveszthetnek, becsaphatnak mindenkit, aki nem ismeri a *Lélektan* képzettséget legalább 4. fokon. Még azoknak is meglepetést okozhatnak, akik (4. vagy magasabb fokon) jártasak ebben a tudományban. Ők a hazugságot, színészkedést leleplező százalékos értékeikhez -40-es módosítót kapnak.

Alvilági Képzettségek

Csak a legnaivabbak hihetnek abban, hogy az élet minden fontos ügye a napvilágon zajlik, s hogy mindenki becsülettel keresi meg a betevő falatot maga és családja számára. Csakis ők nem tudhatnak a városokban, a kertek alján sunnyogó alakokról, akik nem igazán kívánkoznak a napfényre, szívesebben rejtik álarc mögé arcukat, hamis nevek mögé a tetteiket. Legkülönb barátaik a holdak meg az éjszaka sötéte: homály és pókháló mögé bújnak, ha ellenséget, veszélyt sejtenek valahol.

Saját, rejtező világukban a napfény hatalmasait majmolják, s maguk is birodalmakat építenek, csupán árnyakból és lopott pénzből, vérrel szennyezett aranyakból. Mert igazán kedvükre csakis a másé szolgálhat, és saját világukban nem a becsület, hanem a zsiványság az értékmérő. Nem lehet őket születés szerint szétválasztani, egyaránt van közöttük nemes és nemtelen, mindenki által becsült és megvetett. A vidéket nem igazán kedvelik, s jobbára a városok közelében settenkednek, a városfalakon belül ütnek tanyát. Minden tudásuk a rejtőzést, a csalást, a könnyű keresetet, a becstelen harcot szolgálja, s ha eszüket erőltetik, csakis mások megrontásán fáradoznak, ha erejüket megfeszítve dolgoznak, abból csak baja származhat valakinek. Az ő ismereteik következnek most, a piszkosabb út tudománya, az alvilág művészete.

Álcázó képzettségek

Számos dolog akadhat, ami nem kívánkozik a nyilvánosság elé, legyen szó akár egy egyszerű tárgyról, akár egy hús-vér emberről. Mindezek elrejtésére, álcázására szolgálnak az ide tartozó képzettségek. Ezek az ismeretek segítenek az idegen országban, veszélyes úton járó ügynökökön, s a sötét sikátorban rejtőzködő gyilkosokon egyaránt. Ismerőiknek bizonyosan akad takargatnivalójuk, s ha nem elrejteni akarják a dolgokat, hát legalább igyekeznek másnak feltüntetni.



Álcázó képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Álcázás	2	4	9	20	35
Álöltözet	2	4	9	20	35
Arctalanság	2	4	9	20	35
Lopódzás	1Kp=3%				
Rejtőzés	1Kp=3%				

Kommunikációs képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Jelbeszéd	2	5	15	30	50
Szájról olvasás	1	3	9	18	27
Hangutánzás	1	3	9	18	27
Hasbeszéd	1	3	9	18	27
Tetoválásismeret	1	3	9	18	27

Pénzszerző képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Hazárdjáték	1	2	4	9	20
Hamisjáték	1	2	9	20	30
Zsebmetszés	1Kp=3%				
Értékhamisítás	2	9	15	30	45
Okirathamisítás	2	9	15	30	45

Alvilági harci képzettségek

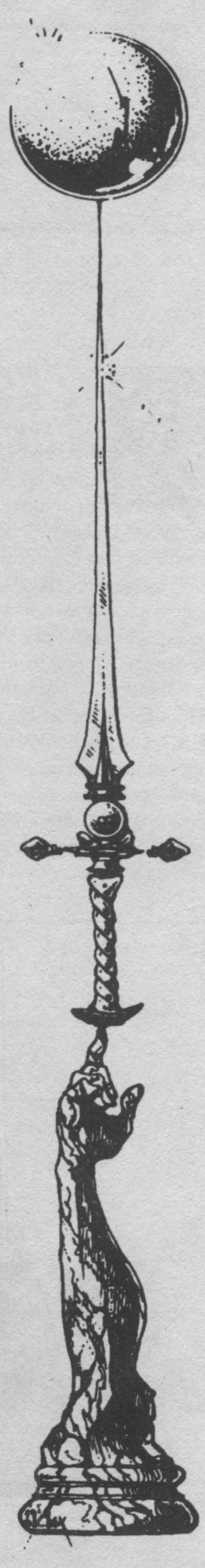
Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Kocsmai verekedés	1	3	9	18	27
Orvtámadás	2	9	15	30	45
Rejtett támadás	2	9	15	30	45
Lesvetés	2	5	15	30	45
Méregkezelés	2	5	15	30	45
Piszkos csel	2	5	15	30	45

Behatoló képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Rejtekhelykutatás	1Kp=3%				
Csapdakeresés	1Kp=3%				
Csapdaleszerelés	1Kp=3%				
Zárnyitás	1Kp=3%				

Ellenálló képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Kintűrés	3	12	24	36	48
Méregtűrés	3	12	24	36	48



Álcázás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Mindazok sikerrel alkalmazhatják, akik bizonyos tárgyakat, eszközöket akarnak elrejteni a kutató szemek elől. Lehetnek ezek kis dolgok, hurkok, tőrök, árulkodó nyomok, vagy nagyobb tárgyak, járművek, mozdulatlan emberek, stb. egyaránt. A képzettség segítségével alkalmazói megkísérlik becsapni, megtéveszteni a kutakodókat, akik az álcázó tudományának függvényében különböző módosítókat kapnak Érzékelés-próbájukhoz. Ugyancsak az álcázó felkészültségétől függ az is, hogy milyen gyorsan képes eltüntetni, elrejteni az adott tárgyat. Természetesen ezt az időt nem lehet látatlanban pontosan megállapítani, éppen ezért az általunk megadott idő csak tájékoztató jellegű. A pontos időhatárokat a KM-nek kell megadnia a körülmények és az álcázandó tárgy ismeretében. A képzettség fokainak leírásakor megadott idő ideális esetekre vonatkozik – a karakternek nem kell különösebben sietnie, sikerült felkészülnie az álcázásra, megvannak a megfelelő eszközei hozzá, és nem hirtelenjében improvizálva, kapkodva kell dolgoznia.

Természetesen az álcázandó tárgyak mérete is fontos. A legnagyobb, még elrejthető tárgy egy ekhósszekér, vagy kisebb halász-, kalózbárka lehet. Ezeket persze lehetetlen különösebb előkészületek nélkül, hirtelenjében eltüntetni. Az időhatároknál a kis tárgyak esetében egy legfeljebb sisak vagy tőr nagyságú tárgyról van szó, míg nagy tárgynak a már említett ekhósszekér, illetve bárkák számítanak.

A képzettség ismerete nélkül nem lehetséges tőrnél, sisaknál nagyobb méretű tárgyak elrejtése, s még a kisebbek sikeres álcázása is nehézségekbe ütközik. Nem arról van szó, hogy valaki nem tudja a köpenye alá vagy az ingébe rejteni a tőrét, ám a mozgásáról messziről lerí majd, hogy valamit rejteget. Ha egy, a képzettségben jártas karakter egy szövet alá rejt valamit, akkor az csupán egy hanyagul ledobott rongydarabnak hat, míg egy képzetlen próbálkozó esetében ugyanez inkább olyan hatást kelt, mint egy rongydarab, amit rádobtak valamire. Ha valaki nem ért a képzettséghez, nem csupán a ráfordított idő nő meg az első foknál leírtak ötszörösére, ám könnyen lehetséges, hogy a nagy igyekezet csak ártott a dolognak, és még feltűnőbbé tette az elrejteni szándékozott tárgyat. Persze mindennek a mérlegelése a KM hatókörébe tartozik. Ha szerinte a körülmények összejátszása miatt nem sikerülhetett a képzetlenül végrehajtott álcázás, min. +5-öt adjon a kutakodó Érzékelés-próbájához. Ez a bónusz persze az adott esetben több is lehet (ügyetlenül elmaszatolt vérfolt, a sietség miatt felborogatott tárgyak, letört ágak és durván letaposott fű, stb.). Ha az így megnövelt érték miatt nincs is szükség Képesség-próbára, akkor is észreveszik a rosszul sikerült álcázás nyomait, ha korábban nem akartak semmit sem keresni.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11, Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a szinten már rendelkezik annyi tudással, hogy megtervezze és kivitelezze akár egy nagyobb tárgy álcázását is. Nem esik pánikba, ha gyorsan kell cselekednie, ám rengeteg apró részlet felett elsiklik még a figyelme. Kis tárgyakat nyugodt körülmények között 2 perc, nagyobbakat 4 óra alatt képes úgy álcázni, hogy a megtévesztendők Képesség-próbájához -1 járuljon.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter tapasztalatai lehetővé teszik számára, hogy átgondoltabban közelítsen meg egy-egy problémát. Kevesebb hibát vét, több ötletet gyűjtött eddigi próbálkozásai során. Kis tárgyakat nyugodt körülmények között 1 perc, nagyobbakat 3 óra alatt képes úgy álcázni, hogy a megtévesztendők Képesség-próbájához -2 járuljon.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten már rutinszerűen, a sok gyakorlásnak megfelelően gyorsan mennek a dolgok. Kis tárgyakat nyugodt körülmények között 1 perc, nagyobbakat 2 óra alatt képes úgy álcázni, hogy a megtévesztendők Képesség-próbájához -3 járuljon.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokú alkalmazók akkor sem vétenek feltűnő hibákat, ha hirtelen kell cselekedniük, ám mondani sem kell, hogy inkább a jól kitervelt akciók hívei. Nagy körültekintéssel és hozzáértéssel dolgoznak, kitűnő érzékkel választják meg a helyszíneket. Kis tárgyakat nyugodt körülmények között 4 kör, nagyobbakat 1 óra alatt képes úgy álcázni, hogy a megtévesztendők Képesség-próbájához -4 járuljon.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A képzettség igazi beavatottjai valódi műremekek elkészítésére képesek. Álcázótudományuk szinte mágiának hat. Kis tárgyakat nyugodt körülmények között 2 kör, nagyobbakat fél óra alatt képesek úgy álcázni, hogy a megtévesztendők Képesség-próbájához -5 járuljon.

Álöltözet

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Kémek és besúgók, sötétben fondorkodók sajátja ez a képzettség, de nem áll messze néhány diplomatától és a feltűnést nem igazán kedvelő fegyverforgatótól vagy varázshasználótól sem. Rendkívül jó megfigyelőkészséget, gyors gondolkodást, higgadt és megfontolt elmét kíván. Elengedhetetlen ugyanakkor az ügyes kéz és a mozgás minden elemét mesterien utánzó test is. Akiknek mindez megadatott varázslatos átváltozásokon mehetnek keresztül néhány pillanat alatt. Még azok is, akik nem képesek az ismeret minden csínját-bínját elsajátítani, ők is megdöbbentő módon képesek valójukat elrejteni a kíváncsi szemek elől.

A képzettség nagyjai mesterségnek nevezik ezt a fajta tudást, s való igaz, hogy rendkívül sok gyakorlást és próbát igényel ahhoz, hogy valóban sikerrel alkalmazhassák. Erről a Ködfivérek egyik magitora a következőképpen beszélt tanítványainak: *„Nem csak arról van szó, hogy más ruhát magunkra öltve eljátsszuk, hogy mi magunk is hasonlók lettünk a ruházatunkhoz. Meg kell változni, s eggyé válni az álcával. Tudni kell, hogy az, akit mímelünk – legyen bár koldus vagy favágó – miként viselkedik a különféle helyzetekben. Mit eszik, mit iszik, kivel hál. Az ő fejükkel, az ő gondolataiknak megfelelően kell viselkednünk, de legbelül mindenféleképpen meg kell őrizni valónk egy darabját, mégpedig a legfontosabbat: a szívünket. Az mindig tudni fogja, mikor kell ismét a saját fejünk szerint gondolkodni."*

Mindazok, akik soha nem kóstoltak bele ebbe a tudományba, kevés sikerrel alkalmazhatják, hiszen a képzettség alapszabályaival sincsenek tisztában, s így akarnak másnak mutatkozni, mint akik valójában. Ezek egyhamar leleplezik magukat valami aprósággal: az általuk választott öltözékkel ellentétes szavakkal, kifejezésekkel, oda nem illő, rosszul álcázott ruhadarabokkal, esetleg mozgásuk árulja el őket: ha koldusnak öltöznek, nem hajolnak elég mélyre a nemesi hintó láttán, ha nemesnek öltöznek, riadt és bizonytalan mozdulataik keltenek gyanút.

Az *Álcázás*hoz hasonlatosan a képzettség sikeres alkalmazása itt is a megtévesztendő ellenfelek Érzékelését teszi próbára, s minél magasabb fokon képzettek, annál valószínűbb, hogy be tudják csapni a fürkésző tekinteteket.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Kultúra 1. fok (az adott kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A képzettség legalacsonyabb foka arra elegendő, hogy a karakter feltűnés nélkül elvegyülhessen az általa ismert kultúrkörön belül a tömegben. Ha nem ismeri kellőképp a nyelvet, akár meg se szólaljon. Ám megfelelőképpen tudni fogja utánozni a körülötte lévőket, ruházatát helyesen választja meg, meggondolatlan cselekedetekkel nem hívja fel magára a figyelmet. Aki enélkül próbálkozik a különféle álöltözetekkel, könnyedén rajtaveszhet. Valamiképpen álcája ki fog „lógni a sorból", felhívja magára a figyelmet, olyan helyezkedésbeli hibákat követ el – másként, máshol, máshogyan mozog – melyekkel óhatatlanul gyanúba keveredik. Nem feltétlenül rántanak ilyenkor kardot, de a kocsmában csak vonakodva szolgálják ki, nem szívesen állnak szóba vele, furcsálló tekinteteket vonz magához, a gyerekek kinevetik, stb. Legfeljebb két olyan álcát ismer, amelyben a lebukás veszélye nélkül szerepelhet.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (az adott kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már nem csupán egy sehonnan ki nem lógó „átlagember" bőrét képes magára ölteni, de akár egy kisebb csoport tagjának is sikerrel adhatja ki magát, feltéve, ha ő maga nem áll távol az álcául választottaktól. No persze nem a különféle titkos társulásokra kell ilyenkor gondolni, de nem jelent neki gondot, hogy hordókészítőnek, halásznak, városi őrnek, stb. adja ki magát, ha sikerül megfelelő álöltözetet szerezni – rabolni – ez időre. Minden esetben olyasvalakikre kell essen a választása, akik közel állnak hozzá. Egy nemes ne próbáljon céhbeli mesterembernek mutatkozni, s az sem célravezető, ha egy besurranó tolvaj udvari lovászfiú képében akar tetszelegni. Nem kell természetesen valóban ismernie az adott mesterséget, bár kétségtelenül előny, ha valóban konyít valamit hozzá –, mert elegendő ideig tanulmányozta a szokásaikat, a szófordulataikat, s több típust is kialakított magában, akiket megszemélyesíthet. Meg kell jegyezni azonban, hogy az azonos társasághoz tartozók előtt csak ideigóráig tudja tisztán tartani magát. Talán nem kell részletezni, mit kockáztat az, aki megfelelő előképzettség nélkül próbálkozik ilyesmivel. Képes ruházatát úgy módosítani, hogy alakját kissé elváltoztassa (kövérebbnek vagy éppen – megfelelő fűzőkkel – vékonyabbnak látszszon). Az alapfokon képzett karakter saját arcát is képes bizonyos keretek között elmaszkírozni. Különböző szájbetétekkel az arcformáját, festékkel az arcát, vendéghajakkal a frizuráját. Ám ez soha nem tökéletes, azok, akik már egyszer emlékezetükbe vésték a képét, még így is ráismerhetnek. Legfeljebb négy olyan álcát ismer, amelyben a lebukás veszélye nélkül szerepelhet.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (az adott kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a képzettségi szinten a karakter már arra is képes, hogy hirtelen, rögtönözve készítsen magának valamilyen álcát. Ez a bonyolultságától és a rendelkezésre álló eszközöktől függően 5-25 percet vesz igénybe. A felületes szemlélőnek nem tűnik fel, hogy a peckes nemes divatos köpönyege nem is olyan rég még egy selyemfüggöny volt, vagy hogy a koldus rongyai párnahuzatból készültek. Mesterei a feltűzéseknek és visszahajtásoknak, számos festőanyagot és egyéb cselfogást ismernek. Ruházata segítségével már megdöbbentő testi fogyatékosságokat tud színlelni (púposság, hiányzó kar).

Ezen a szinten már saját arcuk tökéletes elmaszkírozására is képesek. Tulajdon társaik sem ismerhetnek rájuk, ha kellő idejük van a sminkelésre. Ezen a szinten az sem jelent nekik különösebb nehézséget, hogy azokkal is a lebukás vesélye nélkül beszéljenek, akikhez hasonulni akarnak. Legfeljebb hét olyan álcát ismer, amelyben a lebukás veszélye nélkül szerepelhet.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok (az adott kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokú álöltözet minden rendű és rangú körökbe bejutást enged. Alkalmazója nem kelt feltűnést akár parasztnak, akár főnemesnek öltözik. Bizonyos esetekben ugyan nem árt, ha az *Udvari Etikett* képzettség is a birtokában van, de minden esetben megállja a helyét, ha csupán nemesként kell viselkedni.

A saját maga által készített álöltözetek tökéletesek, kétféleképpen hordható köpönyegeik, ingeik, stb. a leggyorsabb átváltozásokat segítik elő. Akár ellenkező neműnek is sikerrel adhatják ki magukat. Kiváló parókák és álszakállak, stb. kerülhetnek ki a kezük alól. Beszédük soha nem lesz árulójukká, a választott szerepben tökéletesen megállják a helyüket. Ha rögtönzött álcát kell készíteniük, abban is kiválóak, a rendelkezésre álló anyagoktól és időtől függően 2-10 perc alatt olyan álöltözetet készíthetnek, amely legalábbis arra elegendő, hogy épségben távozzanak egy olyan helyszínről, ahol forró lett a talaj a lábuk alatt, vagy annyira megváltozzanak, hogy az előző figurájuk nyom nélkül eltűnjön. A legapróbb trükköket is ismerik, bármilyen köznapi használati tárgyat felhasználhatnak a siker érdekében (festékek híján korommal, zsírral is bámulatos maszkokat készíthetnek, a ruhájuk mögé dugott párnától valóban kövérek és nem nevetségesek lesznek, izom és testgyakorlataiknak – és nem csupán ruházatuknak köszönhetően köszönhetően bármikor meghökkentően hiteles púpossá, sántává, torz arcú emberré változnak. Ha kell 5-10 centivel magasabbnak vagy alacsonyabbnak mutathatják magukat, stb.) Legalább egy tucatnyi olyan álcát ismernek, amelyben a lebukás veszélye nélkül szerepelhetnek.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok (az adott kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A legtökéletesebb álcaviselők már azzal is megpróbálkozhatnak, hogy konkrét személyeknek adják ki magukat. Minden bizonnyal sikerrel is járhatnak, hacsak az illető közeli ismerőseivel nem szembesülnek. Néha még őket is képesek lehetnek becsapni, ha megfelelőképpen választják meg a fényviszonyokat. Sok segítséget jelenthet a *Hangutánzás* képzettség ismerete is.

Fellépésükben, mozdulataikban bárkit képesek utánozni, és nem jelent különösebb problémát az sem, ha egyik pillanatról a másikra kell tökéletesen különböző módon viselkedni. Mimikájuk utánozhatatlan, s a legegyszerűbb eszközökkel is meglepő változásokat tudnak előidézni arcukon. Ehhez járul még hozzá az a jó néhány mesterségbeli fogás, amelyekhez csakis ők értenek: miként kell orrokat, állakat készíteni, hogyan változhat valaki más fajúvá – feltéve, ha a méretei lehetővé teszik. (Csakis akkor viselkedhet is úgy azonban mint egy másik faj képviselője, ha az adott faj *Lélektanát* is legalább 3. fokon ismeri. Addig csak úgy néz ki.)

Bámulatos találékonysággal használnak fel mindent a lehető legtökéletesebb álca kialakításához, s 1-2 perc alatt akár tökéletesen átalakíthatják magukat. Azok a ruhák, amelyeket viselnek, általában három-négy tökéletesen különböző álöltözetet rejtenek magukban (pamutból készült sodronying-utánzat, csatokkal, gombokkal kurtítható, hosszabbítható köpeny, amelyből bő szárú nadrág készíthető, stb.). Legalább 20 különféle álcát ismernek tökéletesen, s egy-két nap megfigyeléssel bármilyen szerepkörbe sikeresen beilleszkedhetnek.

Alonssi Cariacról, a Hat Város Szövetségének egyik legendás tolvajvezéréről számtalan képtelenebbnél képtelenebb történet forog közszájon. Átváltozásairól és zseniális kézügyességéről legendákat mesélnek. Többek között ő a főhőse azoknak a tengerparti kocsmákban jól ismert történeteknek is, melyeknek Ezerarcú Carr a legfontosabb szereplője, de a mai napig kariaknak nevezik a kétszínű, köpönyegforgató alakokat Szövetség-szerte.

Róla mesélik, hogy fiatal korában, egy alkalommal fölismerte néhány ellenlábasa – no persze nem őt, hanem azt a púpos koldust, aki olyan boszorkányos ügyességgel kizsebelte őket. Cariacnak nem volt sok választása, testi torzságát lerázva magáról, futásnak eredt, s eltűnt egy néhány lépésre lévő fogadó ajtajában. Üldözői már előre örültek, hisz bizonyosak voltak benne, hogy elkapják a szélhámost. Ketten a hátsó kijáratot tartották szemmel, ketten a koldus után eredtek. Még utat is nyitottak egy részeg matróznak, aki előttük próbált kijönni a kocsmából. Odabent persze nem találtak senkit, csak egy görbe mankót és néhány koszos rongyot.

Arctalanság

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul Nehéz)

Rendkívüli képzettség, melynek elsajátítása nem csupán tehetséget, de rengeteg próbálkozást is igényel. Rokona a *Lopódzás* és a *Rejtőzködés* képzettségeknek, de sokban hasonlít a slanek *Jelentéktelenség* nevű Pszi-diszciplínájára is. Mégis mindegyiknél hatékonyabb és a maga módján látványosabb is, holott éppen arról van szó, hogy alkalmazója nem tűnik fel senkinek, szabadon jár-kel az emberek között, megtesz ezt-azt, beszédbe elegyedik bárkivel, s mindeközben rendkívül jelentéktelennek, semmitmondónak, lényegtelennek mutatkozik, akin semmi emlékezetes nincs, aki nem tűnik fel igazából senkinek, akire nem emlékszik senki *pontosan*. Nem azt jelenti, hogy alkalmazója láthatatlanná válik, nem fog tudni beosonni jól őrzött helyekre, csupán sajátos álcázási és viselkedési technikájával nem hagy konkrét emlékeket senkiben, még az esetleges szembesítések alkalmával is elbizonytalanítja vádlóit, kimenekíti magát.

Alacsonyabb szintű alkalmazása csupán nagyobb tömegben nyújt védelmet a későbbi felismerés ellen, az igazi mesterek azonban már arra is képesek, hogy homályos emlékeket hagyjanak az emberekben akkor is, ha azok csak ővelük találkoztak.

Gyakori módszerük, hogy a gondosan megválasztott helyszínen ők maguk gerjesztenek olyan eseménysort – lopás, álhírek, rémhírek terjesztése, verekedés, stb. – melynek leple alatt még annyira sem foglalkoznak velük, mint egyébként.

Elsősorban a különféle titkos-titokzatos szervezetek tagjainak sajátja ez a képzettség, ügynökök, kémek, gyilkosok próbálják – a legtöbbször sikerrel – elmosni, homályossá tenni ily módon az emlékeket. Mindazok, akik a képzettség alkalmazása nélkül próbálkoznak hasonló tevékenységgel, kevés sikerre számíthatnak. Nagy tömegben 75% esélyük van arra, hogy amennyiben valami fontos információt próbálnak megszerezni valakitől, hibát követnek el – rosszul megválasztott, valami módon feltűnő vagy emlékezetes ruházat, helytelen viselkedés, emlékezetes ismertetőjegy, stb. Ebben az esetben a későbbiekben a fenti eséllyel fognak rájuk emlékezni.

Ha mindezt csupán néhány ember szeme láttára követik el, ez az esély 95%-ra emelkedik.

Ha valaki magasabb fokon birtokolja a *Lélektan* képzettséget, mint amilyen fokon ellenfele az *Arctalanságot,* akkor minden foknyi különbség után +10% eséllyel vesz észre a mesterkélten közönyös, semmitmondó, érdektelen külső mögött valami zavarót.

A képzettséggel nem lehet bármiféle információhoz hozzájutni. Mindenkinek csupán annyit mond el bárki – még ha szimpatikusnak is találja az illetőt – amennyit a képzettség alkalmazója egyébként is ki tudna szedni belőle. Az ilyen beszélgetesekre nincsenek szabályok, minden esetben az adott helyzet és a szerepjáték lehet a mérvadó. Ne feledjük, ha valaki államtitkok felől érdeklődik, nem valószínű, hogy kitárulkoznak előtte. Ha pedig nagyon akaratos, akkor – képzettség ide vagy oda –, mindenképpen gyanússá válik.

1. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 15
Képzettség-követelmények:
Helyismeret 1. fok (vonatkozó város vagy tartomány), Álcázás 3. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a képzettség még csak nagy tömegben, forgatagban működik tökéletesen. Mindössze 15% az esélye annak, hogy valaki emlékezni fog az alkalmazóra, ha az tőle kérdezősködik, ha vele beszélget. Az *Arctalanság*ot alkalmazó tökéletesen fel tudja mérni az adott helyszínt, jól meg tudja választani a megfelelő időpontot, amikor más események jobban elvonják a figyelmet, esetleg maga idéz elő efféle bonyodalmat.

Ha kisebb társaságban próbálja alkalmazni a képzettséget 35%, míg ha szemtől-szemben, egyedül „áldozatával", akkor 55% eséllyel hagy magáról emlékeket.

2. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 16
Képzettség-követelmények:
Helyismeret 2. fok (vonatkozó város vagy tartomány), Színészet 3. fok, Álöltözet 3. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már meglehetősen jól meg tudja játszani magát, szinte művészi szinten tetteti semmitmondónak, jelentéktelennek magát. Nagy tömegben nem lesz senki, akinek szemet szúrna, aki felfigyelne vagy emlékezne rá.

Ha kisebb társaságban fordul meg 25% lesz annak esélye, hogy később valaki emlékezetébe idézheti majd, míg ugyanez egy nyugodt körülmények közötti, szemtől-szembeni beszélgetés során 45%.

3. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 17
Képzettség-követelmények:
Helyismeret 3. fok (vonatkozó város vagy tartomány), Lélektan 3. fok, Álcázás 4. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter már pontosan fel tudja mérni, hogy ellenfeleiket mi érdekelheti, mire figyelnek oda, s tudatosan elkerülheti az ilyen hibalehetőségeket. Ugyanakkor szimpatikussá, bizalomgerjesztővé is válhat, s a későbbiekben áldozata nem is nagyon fog rá gyanakodni. Ily módon már egészen komoly információkat is meg lehet tudni bárkitől. Ha különféle társadalmi különbségeket kell áthidalni, akkor nem árt, ha az *Álöltözet* képzettséghez folyamodik az ismeret alkalmazója.

Ugyanakkor ezen a fokon már sikeresen próbálkozhat odaférkőzni olyan helyek közelébe, amelyeket őriznek, ahonnan más, kirívóbb alakokat esetleg el is zavarnának.

Ha kisebb társaságban fordul meg, 10% lesz annak esélye, hogy később valaki emlékezetébe idézheti majd, míg ugyanez egy nyugodt körülmények közötti, szemtől-szembeni beszélgetés során 25%.

4. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 18
Képzettség-követelmények:
Helyismeret 4. fok (vonatkozó város vagy tartomány), Pszi 2. fok, Álöltözet 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterfokú ismerői már kisebb társaságokban sem hagynak különösebb nyomokat maguk után, pedig meglehetősen fontos beszélgetéseket is folytathatnak. Mindazok, akik később feleveníteni próbálják az arcukat, esetleg ruházatukat, elbizonytalanodnak, még akkor is, ha előtte komoly dolgokról társalogtak.

Ha egyedül beszélget, nyugodt körülmények között, akkor is csak 10% esélye van partnerének arra, hogy valamiről beugorhasson a későbbiekben az arca.

5. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 19
Képzettség-követelmények:
Helyismeret 5.fok (vonatkozó város vagy tartomány), Auraleplezés 2. fok
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter már bárhol, bárkivel beszélgethet, szinte mindenhova besündörögheti, még olyan helyekre is, ahonnan egyébként távol tartják az embereket. Továbbra sem mehet be viszont olyan helyekre, ahol őrök állnak, ahová különféle iratok kellenek a bejutáshoz, stb. Tény azonban, hogy az ilyen őrök aligha emlékeznének az illetőre. Akár többször is visszamehet egyes emberekhez, s újra, meg újra beszélgethet velük, anélkül, hogy azok a későbbiekben pontos leírást tudnának róla adni. Mindig megváltozik egy kicsit, s még arra is képes, hogy bizonyos fürkészések elől az auráját elleplezze.

Lopódzás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Ügyesség* értékének hatszorosa
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény:
1 Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, amely megmutatja, hogy alkalmazója milyen sikerrel képes a csendes mozgásra, mások észrevétlen megközelítésére. Azok, akik nem igazán járatosak a képzettségben még csupán arra figyelnek elsősorban, hogy járásuk minél puhább, minél halkabb legyen. Saját bőrükön tapasztalhatják meg, hogy mivel jár az, ha elvétenek egy lépést, ha figyelmetlenek. Több tapasztalatot gyűjtve, már arra is képesek lesznek, hogy néhány pillantással felmérjék az előttük álló útszakaszt és jó eséllyel kihasználják azokat a részeket, amelyeken a legkevesebb zajt ütik. Kialakítanak olyan járástechnikákat, amelyek azután lehetővé teszik, hogy használójuk még az avarban is viszonylag könnyedén és halkan mozoghasson.

Ugyanez a képzettség teszi lehetővé mások észrevétlen megközelítését is. Nem mindig elegendő csupán a halk járás, a legtöbb esetben a különféle tereptárgyak, árnyékfoltok kihasználása legalább ilyen fontos lehet. Az igazán magas fokon képzettek (75%-tól), arra is képesek, hogy fényes nappal sikeresen megközelíthetik gyanútlan áldozataikat, kihallgatandó ellenfeleiket stb., ha azt a terep lehetővé teszi.

Mindazok, akik nem bírnak ezzel a képzettséggel, csakis a szerencséjükben bízhatnak, ha mégis valaha lopakodniuk kell. Mivel soha nem foglalkoztak érdemben az adott ismerettel, nagy esélyük van rá, hogy figyelmen kívül hagynak számos olyan buktatót (recsegő padló, száraz ág, csúszós út, cuppogó sár, stb.) amelyek egy tapasztalt lopózónak nem jelentenek különösebb akadályt.

Természetesen csakis abban az esetben lehetséges a használata, ha a terep és a napszak ezt lehetővé teszi. Elég nehéz valakit észrevétlenül megközelíteni, ha az illető egy tó közepén ül egy csónakban, vagy egy hosszú, kivilágított folyosó végében üldögél, stb.



Rejtőzés

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Ügyesség* értékének hatszorosa
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, amely megmutatja, hogy használója milyen hatékonysággal képes magát elrejteni a kutató tekintetek elől. Alacsonyabb fokú ismerete csupán azt teszi lehetővé, hogy alkalmazója a terep adta lehetőségekhez mérten meglapuljon, észrevétlenné váljon. Még így sem mindig jár feltétlenül sikerrel, hiszen a fényviszonyok változhatnak, s előfordulhat, hogy neki magának is mozdulnia kell. A *Rejtőzés* alacsonyabb szintű ismerete azt is jelenti, hogy használója rövidebb ideig képes csak észrevétlenül tevékenykedni, nem rejtőzködhet az idők végezetéig.

Amint több tapasztalatra tesznek szert, úgy válik számukra egyre nyilvánvalóbbá mindaz a lehetőség, amit a különféle árnyékos sarkok, függönyök, bútorok, szekerek, stb. jelenthetnek. A jobban képzett karakterek számára az sem jelenthet különösebb gondot, ha huzamosabb ideig kell valahol meglapulniuk (50%-tól). Sőt magas szinten (75%-tól) már úgy tudják kihasználni a terep lehetőségeit, hogy akár nappal is elrejtőzhessenek néhány pillanatra a kutató tekintetek elől, sőt, ha erre lehetőségük van, úgy tudjanak mozogni, hogy eközben ne fedjék fel a hollétüket.

Mindazok, akik nem bírnak a képzettséggel, igazán bajban lehetnek, ha úgy hozza a sors, hogy mégis rejtőzniük kell. Nemcsak a terep adta lehetőségeket nem fogják megfelelően kihasználni, de számos olyan hibát is elkövethetnek, ami árulójuk lehet (kilóg ruhájuk egy része az árnyékból, a szemük villanására felfigyelnek, nem képesek mozdulatlanul, kifacsart testhelyzetekben várakozni, stb.).

Természetesen használatára csak akkor van lehetőség, ha a terep vagy a napszak ezt lehetővé teszi. Egy üres tér közepén csakúgy képtelenség elrejtőzni, mint egy kivilágított, csupasz teremben.

Kommunikációs képzettségek

Az egyes alvilági testvériségek, társaságok számtalan olyan közlési formát is kialakítottak, melyek elsősorban az ő körükben ismertek, de idővel más, „világi" körök is eltanulták tőlük. Kétségkívül hasznos képzettségek, bár ismeretük a felsőbb osztályokban gyakorta lenézést, megbotránkoztatást válthat ki. Bárhogy legyen is, a sötét sikátorokban, piactereken, kétes hírű kerületekben igenis komoly létjogosultságuk van, s jókora előnyhöz juttathatja alkalmazóit.

Jelbeszéd

Elsajátítási mód: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Számtalan olyan közlési forma létezik Yneven, melyet megalkotói kizárólag azzal a céllal hoztak létre, hogy ismerői szavak nélkül is megérthessék a másikat. Egyszerűbb formáiban ez például az idomárok és állati társaik közötti kapcsolattartásra szolgál, az egészen bonyolultak esetében viszont rendkívül összetett információk átadása is lehetővé válik általa. Két fontos formáját különböztethetjük meg. Az egyik a különféle tárgyak segítségével létrehozott nyelv, amelyben bizonyos tárgyak, eszközök hordozzák a különféle üzeneteket az egyszerűektől kezdve, egészen a csak a beavatottak számára érthetőkig. A legismertebb példa erre – noha a jelentésével már jóval kevesebben vannak tisztában – a gorviki kendőnyelv, ám ide tartozik a toroni dámák tőrlegyezőiből „kiolvasható" báli párbeszéd is.

Egyes jelbeszédformák rendkívül feltűnőek – mégis a kívülállóknak fel sem tűnik, hogy információcsere zajlik a közvetlen környezetükben. Kitűnő példa erre a pyarroni „arcnyelv", mely grimaszaival és apró érintéseivel nem tűnik többnek a beszélgetést kísérő természetes gesztusoknál, ám valójában az Államszövetség diplomatáinak kedvelt rejtbeszéde. Más fajtáit azért nem lehet a kívülállóknak felfedniük, mert használói gondosan ügyelnek arra, hogy az ellenfél még csak ne is gyanítsa, hogy közöttük párbeszéd folyik.

Vannak olyan jelbeszédek, amelyek éppen egyszerűségük miatt – vagy mert nem igazán titkolnivaló az üzenet, vagy mert az egyik fél nem képes igazán összetett üzenetek megértésére – soha nem is léteztek a képzettség alapfokánál magasabb szinten. Ide tartoznak például a kutyáknak, madaraknak, egyéb állatoknak adott kézjelek, vagy a nagyvárosok alvilágának mindenki által ismert egyszerű gesztusai. Az igazi jelbeszéd azonban tökéletesen kiforrott és olyan árnyalt információk átadására is lehetőséget ad, melyeket még az élő nyelv segítségével is bajos lenne megfogalmazni.

A valamirevaló jelbeszéd soha nem érthető a kívülállók számára, s használata mindig is megmarad a kevés beavatott privilégiumának. Éppen ezokból a karakterek csak egészen kivételes esetekben nyerhetnek beavatást mások jelbeszédébe, és amennyiben ismerik a képzettséget, azzal elsősorban a saját dolgukat könnyíthetik meg, ha olyan helyzetbe kerülnek, ahol élő szóval nem tanácsos kommunikálniuk. A jelbeszédek minden esetben letisztult és lényegre törő jelekből állnak, segítségükkel trécselni, bájcsevegni, magvasabb gondolatokat kifejteni szinte lehetetlen. Nem is ebből a célból alakították ki őket.

Jóllehet rejtett üzenetet tartalmaznak, nem lehet jelbeszédnek venni a fejvadász- és tolvajtestvériségek harci- és titkos nyelveit. Ezek minden esetben *Élő Nyelvnek* minősülnek, amelynek kizárólag 4. ill. 5. foka használatos. Ebben az esetben nem a nyelv minőségét jelzi ez a fokszám, hanem az elsajátíthatóságának nehézségét.

Minden ismert *Jelbeszéd* külön képzettségnek minősül függetlenül attól, hogy a karakter hanyadik szinten ismeri. Csakis azokkal együtt használhatja, akik maguk is já-

ratosak az adott nyelvben, s csakis azon a szinten, amit mind a ketten ismernek.

A képzettséget mindig a vonatkozó *jelbeszéd* feltüntetésével kell megjelölni a karakterlapon. Pl.: *Jelbeszéd: Kendő nyelv 3. fok.*

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Érzékelés 12, Ügyesség 10
Képzettség-követelmények:
Kultúra 1. fok (a jelbeszédet kialakító kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: *„Állj!", „Gyere ide!", „Ne!".* A képzettség első foka ilyen és ehhez hasonló bonyolultságú kifejezések átadására képes. Ezek a formák általában nem igényelnek különösebb rejtegetést, előfordul hát, hogy nyilvános mozdulatok, mimika jelzi őket.

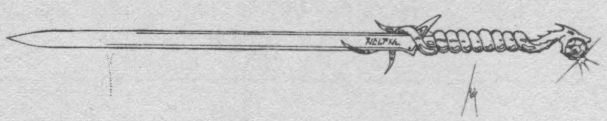
2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 13, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (a jelbeszédet kialakító kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: *„Finom a leves", „Megbízható fickó", „Maradj ott, és várj!".* Az adott jelbeszéd alapfoka ennél bonyolultabb kifejezéseket nemigen használ, folyamatos párbeszéd nem alakulhat ki a két fél között.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Érzékelés 14, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (a jelbeszédet kialakító kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: *„Este találka a szokott helyen", „Hárman a baloldalon", „Akvilonai nemesember".* Ennél sokkal többre a képzettség ezen szintje nemigen képes, ám a legtöbb jelbeszédnek nincs is igazán szüksége bonyolultabb információk átadására. A legfontosabb információk így is megszerezhetők, s a kisebb alvilági testvériségek – kultúrkörtől függetlenül – nem is akarnak ennél többet. Az igazán bonyolult jelbeszédek általában a régi kultúrák örökösei vagy a magaspolitikába is beavatkozó szervezetek, ügynökök segítségével alakultak ki.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Érzékelés 15, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok (a jelbeszédet kialakító kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: *„Ha beleegyezik, megölöd. Ha visszatáncol, kövesd a kikötőig!", „Abradói szabad harcos, tessidi-vidéki nagybirtokát a fegyver jogán szerezte, elégtételt vár egy, a családját ért sérelem okán".* Shadon inkvizítorai, Pyarron és az Északi Szövetség ügynök-diplomatái, Gorvik bonyolult hűbéri láncolatának tagjai, a toroni Nemes Házak jóval többet tudnak a különféle jelbeszédekről, mint bárki más. Rendkívül hasznosnak bizonyul a titkon végrehajtott akcióknál, és szigorú belterjessége jobbára kizárja, hogy idegenek is beavatást nyerhessenek.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17, Érzékelés 16, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok (a jelbeszédet kialakító kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 50 Kp
Ismertetés: *„Ha tudtam volna, hogy az ifjabb Scraveni hajójával érkezel, nem beszélek tegnap Riggierivel, mert gyanítom, hogy a Nemesi Tanács ügynökei figyelik."*

Jobbára a mesterfoknál már említett szervezetek és hagyományok alakították ki a jelbeszédek csúcsát jelentő, hihetetlen bonyolultságú nyelveket. Csak egészen ritkán, vészhelyzetben vagy hagyománytiszteletből szokás ezeket a formákat használni, ám ehhez hozzájárul az is, hogy meglehetősen kevesen vannak azok, akik ismerik a legkifinomultabb jeleket. A legtöbb halandónak egész élete során egyszer sincs rájuk szüksége, nem csoda hát, ha lassan feledésbe merülnek. Ez ugyanakkor fegyver mindazok kezében, akik vették a fáradságot elsajátításához, így még saját szövetségeseik előtt is lehetnek „kibeszélhető" titkaik.



Szájról olvasás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Klasszikus alvilági képzettség, noha akadnak ismerői elfogadottabb társadalmi körökben is. A legjobb kémek és legügyesebb ügynökök éppúgy hasznát látják, mint a prédára leső Tolvajok és Fejvadászok. Az sem ritka azonban, hogy nagy tekintélyű diplomaták akarnak így előnyhöz jutni, ha létfontosságú tárgyalásokon partnereik visszahúzódnak tanácskozni. Rendkívüli előnye, hogy a megfigyelt személyek szavait még a zsibvásárok forgatagában is elkaphatják, s azoknak a mondandója sem marad rejtve a képzettség ismerői előtt, akik a távolság, s halk szavuk miatt maradnak kívül a hallótávolságon.

Minden mesterkedésnél fontosabb azonban, hogy a képzettség alkalmazója legalább olyan szinten ismerje az adott nyelvet, mint annak használója, s hogy tisztán láthassa legalább a száját. Nem tartózkodhat tehát – látásától (Érzékelésétől) függően – 25 lábnál távolabb. Alacsonyabb szinten kizárólag kisebb távolságról lesz képes tudását alkalmazni, s nagyobb hangsúlyt kell fektetnie az illető gesztusainak, mimikájának értelmezésére is. A későbbiekben – miután egyre inkább kiismeri a száj, az arc mozdulatait, már távolabbról is képes lesz használni a képzettséget. A fenti feltételek hiányában bizony minden igyekezete kárba vész, s a megfigyelt személy mondandója csak töredékesen, érthetetlenül, esetleg sehogy nem jut el hozzá.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13, Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok (a megfigyelt személy által használt nyelv)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter még akkor sem képes több mindent kisilabizálni a megfigyelt személy szájmozgásából, ha magasabb szinten ismeri az adott nyelvet. Abban az esetben is meggyűlik a baja az illetővel, ha az nem vele szemben áll. A képzettség ezen szintje jobbára arra szolgál, hogy folyamatos gyakorlással megtanulja, miként kell a megfigyelt személy közelébe férkőznie, hogyan formálja az a hangokat, mit jelentenek a félig kiejtett vagy hanyag szájmozgással kísért szavak. Ezen a szinten még inkább csak tanul, megpróbálja kilesni a titkokat, gyakran még akkor is a beszélgetőpartnerei száját figyeli, ha tökéletesen érti őket – így akar minél jobban elmélyedni a tudományában. Ahhoz, hogy sikeresen alkalmazhassa tudását, nem állhat 5 lábnál távolabb.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 14, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok (a megfigyelt személy által használt nyelv)



Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már meglehetős biztonsággal képes leolvasni az általa megfigyelt személy szájáról annak mondandóját. Bár jelentősen korlátozza a megértést, hogy hiába beszéli akár magasabb szinten is az adott nyelvet, a technikája még korántsem tökéletes. Ezért csak a második foknak megfelelő szinten képes azt visszaadni. Ahhoz, hogy sikeresen alkalmazhassa tudását, nem állhat 10 lábnál távolabb, továbbá, ha szemben állnak, a megfigyelt személy nem fordíthatja el egy nyolcadfordulatnál (45 fok) jobban az arcát.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok (a megfigyelt személy által használt nyelv)
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten beszélhetünk először valódi megértésről. A karakter akár 15 láb távolságból is helyesen értelmezheti a megfigyelt személy szavait, amennyiben az nem fordítja el negyedfordulatig (90 fok) az arcát. Egyedül akkor adódhatnak nehézségei, ha az illető mesterfokon vagy annál is magasabb szinten beszéli a nyelvet. Ebben az esetben a karakter még akkor sem adhat pontosabb beszámolót a „hallottakról", ha egyébként ő maga is magasabb szinten ismeri az adott nyelvet.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 16, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok (a megfigyelt személy által használt nyelv), Lélektan 3. fok
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A mesterfokú szájról olvasó csakis akkor nem tudja pontosan követni a megfigyelt személy mondandóját, ha az több mint negyedfordulattal (90 fok) elfordul tőle, ha magasabb szinten használja az adott nyelvet – még akkor is, ha egyébként a karakter képes lenne az ötödik fok alkalmazására – és ha 20 lábnál távolabb van tőle. Az sem jelent számára akadályt, ha az illető háttal áll neki, ám valami *jól* tükröző felületről szemmel tarthatja a szájmozgását. A hibátlan tükrök, ezüsttálak, tehát a sík tükrök a KM mérlegelését figyelembe véve segíthetik a karaktert.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 17, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 5. fok (a megfigyelt személy által használt nyelv)
Képzettség-pont igény: 27 Kp
Ismertetés: Nyelvi akadályai nem lehetnek az ilyen fokon képzett karakter megfigyeléseinek. Egyedül az jelenthet gondot, ha a kiszemelt személy 25 lábnál távolabb van tőle, ha több mint egy negyedfordulattal (90 fok) elfordult tőle, és nincsenek olyan tükröző felületek, amelyekben szemmel tarthatná az illető szájmozgását.

Ezen a fokon a képzettség lehetővé teszi, hogy rosszabb minőségű tükröző felületeket is felhasználjon a képzettség alkalmazásához. A KM elbírálása alapján akár az életlen vagy görbe tükrök, gömbölyű – ám semmi esetre sem tompa fényű – kupák, kelyhek is a karakter segítségére lehetnek.

Hangutánzás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Mulatságos, olykor életet mentő képzettség. Vannak olyanok, akik pusztán szórakozásból, illetve mások szórakoztatására képzik magukat, s akadnak olyanok is, akik igen komolyan veszik ezt a mesterséget, s nem csupán a tréfálkozás egy lehetőségét látják benne. Tény, hogy igazán mulatságos, amikor állatok sora elevenedik meg csupán a hangja alapján egy-egy vásári mókamester száján, vagy közismert személyek „adják a hangjukat" egynéhány vicchez. Ám vannak olyanok is, akik mindezt a tudást kizárólag saját céljaik eléréséhez használják fel. Hangjuk segítségével megtévesztenek, becsapnak másokat, így nyitnak maguknak kiskapukat, szereznek meg információkat, vezetnek félre embereket.

Vannak, akik kizárólag a szájukat használják hangutánzásra, mások, főleg magasabb szinten már egyéb segédeszközöknek sincsenek híjával. Kezükkel segítenek, hogy szájüregük öblösebbnek hasson, vizet vesznek a szájukba, ha az adott hang ezt úgy kívánja, az egész testfelületüket az adott hang megszólaltatására használják fel, tárgyakat hívnak segítségül, stb. Természetesen nem csupán állat vagy emberhangok szólaltathatók meg ily módon. Nyikorgó kertkaputól kezdve, a patacsattogáson át majd minden hang utánozható több-kevesebb sikerrel.

Valószínűleg nem szorul magyarázatra, miért járhatnak pórul azok, akik megfelelő képzettség híján próbálkoznak a hangok utánzásával.

Mivel minden hangfélét külön-külön ismertetni nem csak hiábavaló, de fölösleges is volna, bizonyos esetekben (két különféle hang egyidejű megszólaltatása, rendkívül bonyolult, összetett hangok, stb.) a KM-nek kell eldöntenie, hogy a karaker képes-e annak utánzására, illetve milyen sikerrel jár, ha próbálkozik. Azt is figyelembe kell venni a képzettség kijátszásánál, hogy az illető hang milyen erősségű és ki az, aki meghallhatja. Az oroszlánüvöltés értelemszerűen hangosabb – és éppen ezért élethű utánzása is nehezebb – mint a macskadorombolás. De minden esetben *utánzásról* van szó, és a hangerőt utánozni nem lehet. Elképzelhető, hogy valaki képes az oroszlán hangjának majmolására, ám az semmi esetben sem lehet olyan hangos, mint az eredeti. Ugyanígy képtelenség ultra- vagy infrahangok keltése is.

A különféle hangok utánzásánál csakis az eredeti hang ismerete jöhet számításba. A különféle állathangok esetében nem számít hiteles utánzatnak – s vélhetően hibás is – ha a karakter valaki mástól tanul el egy hangot, s nem az eredeti megfigyelésén alapul a tudása.

Állathangok utánzása kizárólag az *Állatismeret* képzettség ismeretében, az emberi hangok a *Kultúra* megfelelő szintű birtokában lehetséges. A karakter szabadon dönthet, hogy melyik utat választja, de sokkal lenyűgözőbb – és színesebb – az előadása, ha mindkettőhöz ért.

A karakterlapon az összes ismert hangot, zörejt, stb... fel kell tüntetni.

1. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 10
Képzettség-követelmények:
Állatismeret 1. fok (a vonatkozó állat) vagy Kultúra 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten jobbára csak a különféle állathangok szólaltathatók meg több-kevesebb sikerrel. A képzettség használója az egyszerűbben „előállítható" állathangok terén már sikereket könyvelhet el, de legfeljebb öt különböző ilyen utánzatot ismer. Egy-egy állathang – élvezhető szinten való – elsajátítása legalább két gyakorlással eltöltött nap után sikerülhet neki. Ha az adott kultúrkört legalább 1. fokon ismeri, képes azon a nyelven mulatságosan halandzsázni. A különféle tárgyak zörejeinek utánzása még meghaladja az erejét.

2. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 11
Képzettség-követelmények:
Állatismeret 2. fok (a vonatkozó állat), vagy Kultúra 2. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség lehetővé teszi a karakter számára, hogy különlegesebb, illetve nehezen utánozható hangú állatok hangjait is hallassa, de legfeljebb tizenötöt. Ha az adott állatfajt közelebbről is ismeri (Állatismeret 2. fok), azt is tudhatja, hogy az illető faj melyik hangjelzése mit jelent (figyelmeztetés, fenyegetés, veszély, elégedettség, stb.). Egy-egy állathang elsajátítása legalább egy napi gyakorlás után sikerülhet neki. Amennyiben ismerős valamely kultúrkörben (Kultúra 2. fok), képes hasonló akcentussal beszélni. Öt különböző használati tárgy, vagy egyéb könnyen felismerhető hang is a tarsolyában van. Ezek megszólaltatása csak egy napi kemény gyakorlás után sikerülhet.

3. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 12
Képzettség-követelmények:
Állatismeret 3. fok (a vonatkozó állat), vagy Kultúra 3. fok vagy Lélektan 2. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: A karakter húsz különböző állat hangját képes utánozni. Egy-egy állathang sikeres elsajátítása legalább fél napi kemény gyakorlásába kerül. Ha ismeri az illető állatfajt (Állatismeret 3. fok), akár annak saját egyedeit is képes becsapni. Ily módon csordákat, csapatokat, esetleg magányos példányokat riaszthat meg, tehet nyugtalanná, esetleg ellenségessé.

Ezen a képzettségi szinten már egy meghatározott személy hangját is sikeresen utánozhatja. Egy-egy ilyen utánzat megszületéséhez legalább három nap türelmes gyakorlás szükséges, valamint az, hogy a karakter leg-

alább egy óráig beszéljen az illetővel, illetve hallja őt beszélni. Az ő nyelvén értelemszerűen csakis akkor tud megszólalni, ha az adott nyelvet legalább 3. fokon ismeri. Ha teljes hitelességet szeretne kölcsönözni az illető hangjának, ahhoz a *Lélektan* képzettség 2. foka szükséges. A közeli hozzátartozókat és ismerősöket azonban még így sem lesz képes megtéveszteni. Tíz különféle használati tárgy vagy egyéb, könnyen felismerhető zaj, hang megszólaltatására képes – függetlenül attól, hogy segédeszközöket használ-e hozzá vagy sem. Ezek begyakorlása fél napot vesz igénybe.

4. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok vagy Lélektan 2. fok
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A karakter huszonöt különféle állatfaj hangját képes utánozni. Egy hang elsajátításához ötórás kemény gyakorlás szükséges.

A mesterfokú használat lehetővé teszi, hogy a karakter két létező személy párbeszédét is utánozza, egészen megtévesztő hűséggel. Ha jártas a *Lélektan* képzettségben 3. fokon, akár a közeli hozzátartozókat is becsaphatja. Ily módon – ha ő maga nem látszik – titkokat „hallgattathat ki", sikeresen megtéveszthet másokat, stb. Egy személy hangjának élethű utánzásához egy nap szorgalmas gyakorlás szükséges, valamint a személyes tapasztalat, vagyis hogy legalább fél óráig beszéljen az illetővel, illetve hallja beszélni. Tizenöt különféle használati tárgy vagy egyéb, könnyen felismerhető zaj, hang megszólaltatására képes – függetlenül attól, hogy segédeszközöket használ-e hozzá vagy sem. Ezek begyakorlására öt óra szükséges.

5. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 14
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok vagy Lélektan 3. fok
Képzettség-pont igény: 27 Kp
Ismertetés: A képzettséget művészi szinten kezelők számára egy állatfaj hangjának mesteri utánzása csupán kétórás gyakorlást jelent.

Képesek többszereplős (akár 5-10 fős) beszélgetéseket rögtönözni létező személyek hangjait felhasználva – természetesen a fenti megkötésekkel. Egy személy hangjának élethű utánzásához fél nap szorgos gyakorlás szükséges, illetve, hogy legalább egy negyedóráig beszéljen az illetővel, vagy hallja beszélni. Használati tárgyak vagy egyéb, könnyen felismerhető zajok élethű megszólaltatása – függetlenül attól, hogy segédeszközöket használ-e hozzá vagy sem – kétórás gyakorlásába kerül.



Hasbeszélés

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Akárcsak a *Hangutánzás,* ez a képzettség is mások becsapásán alapul. Vannak azonban itt is olyanok, akik ezt a tudományukat szórakoztatásra használják, és mások, akiknek ez életbevágóan fontos ismereteket jelent.

Ősi mesterség, s legfőbb ismérve, hogy ismerője úgy igyekszik különféle hangokat kiadni, hogy azok forrása – jelen esetben ő maga – rejtve maradjon, ne fedezzék fel, hogy ő beszél. Nem számít hasbeszélésnek, ha valaki egy paraván mögött különböző hangokat utánoz, ám annál inkább, ha ugyanezt egy vacsora közben teszi, miközben látszólag éppen egy libacombbal küszködik vagy éppen bort kortyol.

Talán ez esetben sem szorul különösebb magyarázatra az, hogy miért van eleve kudarcra ítélve minden olyan próbálkozás, amely az alapvető légzéstechnikákat és trükköket nem ismeri. Mindazok, akik enélkül próbálkoznak a hasbeszéléssel, eleve kudarcra vannak ítélve, nem beszélve arról, hogy rendkívüli gyorsasággal nevetségessé tudják tenni magukat.

A hasbeszélés esetében rendkívüli fontossággal bír, hogy rejtve maradjon a hang forrása. Éppen ezért, a KM-nek kell elbírálnia, hogy az adott hangot képes-e a karakter csupán a szájával – vagy minimális, egyáltalán nem feltűnő segédlettel – kiadni. Mivel alkalmazása jórészt a *Hangutánzás* nevű képzettség ismeretéhez kötött, nem árt, ha a KM tisztázza a játékossal, hogy az adott hangot milyen módon, miféle segédeszközökkel képes előadni. Ezek után valamelyest könnyebb annak elbírálása is, hogy a karakter képes lesz-e az adott hangot feltűnés nélkül is megszólaltatni.

A képzettség leleplezhető mindazok számára, akiknek Érzékelés képessége meghaladja a 13-as értéket, és módjában áll tíz percig „munka közben" megfigyelni a hasbeszélőt. A *Hasbeszélés* képzettség szintje azonban mindig nehezítő tényező, és negatív bónuszként járul a próbadobáshoz. Tehát a 3. fokú ismeret -3-at jelent.

A hangerőről a *Hangutánzásnál* leírtak ennél a képzettségnél is érvényesek!

1. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter képes lesz különböző hangok rejtett megszólaltatására, esetleg folyamatos beszédre is, anélkül, hogy azok, akik nem tudnak ezen képességéről, azonnal rájönnének a turpisságra.

2. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok, Hangutánzás 1. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Amennyiben a KM úgy ítéli meg, a karakter képes lesz mindazon hangok rejtett megszólaltatására, amelyeket a *Hangutánzás* képzettség 1. foka biztosít a számára.

3. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 14
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok, Hangutánzás 2. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Amennyiben a KM úgy ítéli meg, a karakter képes lesz mindazon hangok rejtett megszólaltatására, amelyeket a *Hangutánzás* képzettség 2. foka biztosít a számára.

4. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 14
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok, Hangutánzás 3. fok
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: Amennyiben a KM úgy ítéli meg, a karakter képes lesz mindazon hangok rejtett megszólaltatására, amelyeket a *Hangutánzás* képzettség 3. foka biztosít a számára. Ugyanakkor képes lesz arra is, hogy az engedélyezett hangokat evés vagy ivás közben is hallassa. Zárt tereken belül képes lesz arra is, hogy úgy tűnjön, a hangok nem az ő irányából, hanem 3 lépésen belülről érkeznek valahonnan.

5. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 15
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 5. fok, Hangutánzás 4. fok
Képzettség-pont igény: 27 Kp
Ismertetés: Amennyiben a KM úgy ítéli meg, a karakter képes lesz mindazon hangok rejtett megszólaltatására, amelyeket a *Hangutánzás* képzettség 4. foka biztosít a számára. Szabadtéren is lehetővé válik számára, hogy hallgatóival elhitesse: a hangok nem őtőle, hanem valahonnan egy 5 lépés sugarú körön belülről hallatszanak.

Tetoválásismeret

Elsajátítási mód: Tanulással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Ahány tájéka Ynevnek, annyiféle módon ékítik magukat lakói. Ám nem csupán a ruházatukkal, hajviseletükkel próbálnak változtatni külsejükön. Sokan különféle festésekkel, ékszerekkel díszítik testüket, mások maradandó módon is változtatni szeretnének megjelenésükön. A legismertebb ilyen módszerek a tetoválások.

Sokan csupán díszként viselik testükön a rajzolatokat, a különállásukat jelképezve ezáltal, mások éppen ellenkezőleg, az összetartozásukat akarják vele kihangsúlyozni.

A tetoválások vidékenként változnak. Minden kultúrkörnek megvannak a sajátos jelképei, népszerű szimbólumai, kedvelt motívumai. Azok, akik ezzel tisztában vannak, esetleg jobban beleássák magukat a témába vagy csak megjegyzik a rajzokat, nyitott szemmel járnak az utcán, előbb-utóbb ugyan úgy el tudják különíteni az adott vidék lakóit, nagyjából megállapíthatják hovatartozásukat, miként teszik azt a legképzettebb heraldikusok.

A *Tetoválásismeret* igazi nagymesterei képesek arra is, hogy megállapíthassák egy rajzról, hogy mágikus töltésű vagy az lehetett-e valamikor. Jó eséllyel megismerhetik a különféle titkos testvériségek, céhek tagjait, amennyiben azok rajzolatokkal jelzik hovatartozásukat.

Azok, akik egyáltalán nem ismerik fel a különféle rajzokat, nem fordítanak rá különösebb figyelmet, akár még pórul is járhatnak. Mert igaz ugyan, hogy az ynevi tetoválások 80%-a csupán egyszerű dísz vagy valódi hatalom nélküli átok-, rontás- vagy gonoszűző rajzolat, ám mindig vannak olyanok, amelyek ismeretében másként fogalmaznának, ha a rajz gazdájával beszélnek, esetleg nem fordítanak neki hátat a későbbiekben. Azok pedig, akik elhagyják saját kultúrkörüket, teljességgel védtelenek, ha nem képesek tájékozódni a testen hordott jelzések alapján.

A képzettséget mindig a vonatkozó kultúrkör feltüntetésével kell megjelölni a karakterlapon. Pl.: *Tetoválás ismeret: Shadoni kultúrkör 3. fok.*

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Kultúra 1. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A képzettség első fokán az alkalmazó csupán azt képes felismerni, hogy az adott tetoválás viselője az őáltala ismert kultúrkörhöz tartozik-e.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Kultúra 2. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség lehetővé teszi, hogy az adott kultúrkör tetoválásai között felismerje azokat, amelyek egy közismert céh vagy ház tagjait kötik össze. Ismeri továbbá a legnépszerűbb motívumokat, ha tehetsége engedi, akár le is tudja rajzolni őket.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Kultúra 3. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a képzettség használója tisztában van az összes – nem titkos – társulás tetováló-

saival, ismeri jelentésüket, szimbolikájukat, tudja, mit jelent ugyanazon rajzolat más-más testrészen való felbukkanása. A kultúrkör kevésbé ismert tetoválásait is jól ismeri, az esetlegesen máshonnan érkezett rajzolatok származási helyét jó eséllyel felismeri (50%).

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Kultúra 4. fok (a vonatkozó kultúrkör)
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A mesterfokú ismeret, az előzőeken túl, biztosítja használójának a titkos rajzolatok azonosítását is. Nagy valószínűséggel (75%) meg tudja nevezni az adott klánt, céhet, házat, stb... amelyhez a megfigyelt személy tartozik. Egy-egy ábra láttán megmondja, hogy az illető az adott kultúrkör mely részén lakik. Tökéletes biztonsággal meg tudja állapítani egy ismeretlen rajzolatról annak motívumai alapján, hogy melyik kultúrkörből érkezett gazdája. A mágikus tetoválásokat jó eséllyel (50%) felismeri.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok (a vonatkozó kultúrkör), Szimbólummágia 1. fok
Képzettség-pont igény: 27 Kp
Ismertetés: A képzettség igazi mesterei ismerik az adott kultúrkör minden tetoválását, csakis a teljesen egyedi rajzolatok képezhetnek ez alól kivételt. Városra pontosan azonosíthatja egy-egy jövevény tetoválásának szülőhelyét, esetenként magát a tetoválómestert is. A mágikus rajzolatokat akkor is felismeri, ha azok sérültek, s még töredékes maradványokból vagy hallás útján is azonosítani tudja a klántetoválásokat. Ismeri a más kultúrkörből érkező tetoválások főbb jellegzetességeit, szimbolikáját, ám ezen vidékek titkos rajzolatai még őelőtte sem felismerhetőek.

Pénzszerző képzettségek

Senki előtt nem titok, hogy az alvilági alakok a pénzszerzés társadalmilag kevéssé tolerált módozatait is teljességgel magától értetődőnek, hovatovább természetesnek tartják. Nem kevés válfaját ismerik és művelik, ám még a becsapottaknak is el kell ismerniük, hogy ezek cseppet sem egyszerű és nagy ügyességet igénylő módszerek. A kockázat persze nagy, s nem csekély bátorságra van annak szüksége, aki arra vállakozik, hogy a vélt busás haszon fejében mások becsapásán fondorkodjék. Ők azonban hittel vallják, hogy ez is előkelő és főként stílusos módja a meggazdagodásnak.

Hazárdjáték

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Egyike a legősibb képzettségeknek, hiszen azóta létezik, mióta Yneven játékokkal szórakoztatják magukat az emberek. Ugyanilyen régi a vágy is, hogy a másikon játékban felülkerekedvén, ezt kézzelfogható vagyonra váltsák. Az ilyen „tisztességes" módon történő kifosztásnak mindig és mindenhol rengeteg híve volt, olykor törvényeket is hoztak a védelmében.

A képzettség igazi mesterei megszállottak, örökkön és örökké kockázatnának, lételemük az izgalom, amit a különféle játékok okoznak, s különb istenüknek tekintik a Szerencsét, mint bármilyen más elfogadott istent. Általában nem is foglalkoznak semmi mással, egyetlen pénzforrásuk, hogy újra és újra kísértik a sorsukat, s ha mindenük elúszott, akkor is mepróbálják még egyszer és még egyszer.

Yneven számtalan játék, szerencsejáték létezik, talán nincs is olyan személy, aki valamennyit ismerné. Északon és a Pyarroni Államszövetségben a kártya és a kockajátékok ezernyi formáját istenítik, Az Ibarában, Gorvikban és Shadonban a táblásjátékoknak van nagy keletje. Kyria utódállamaiban a különböző bábokkal, korongokkal vívott összecsapásoknak hódolnak.

Minden kultúrkör kialakította a maga legnépszerűbb játékait, s ezek néha bizony átszivárognak a szomszédos területekre is, átdolgozva, elferdülve, más szabályokkal élnek tovább, ezernyi változatát alakítva ki a különféle őrületeknek. Ennek a szerencsejátékosok örülnek a leginkább, akik megszállottan keresik a győzelem, a frissiben nyert vagyon ízét, s örökkön-örökké találkát adnak egymásnak az óriás kontinens kis csapszékeiben csakúgy, mint a legnagyobb játékbarlangokban, mint amilyen az erioni Minal Kaszinó, a shuluri Sakkház vagy éppen az abadanai Kék Szobák Palotája.

A *Hazárdjáték* képzettség mesterfokát elérők általában már valamennyien megszállottak, létezni sem tudnak a játék nélkül. Mindenük a szerencsejáték, nem is igazán képes más lekötni a gondolataikat. A legnagyobb veszedelemben is csak az jár a fejükben, hol tehetnének szert könnyedén valamelyes vagyonra. Számon tartják egymást, keresik a kihívást, s ha csak lehetséges összemérik erejüket, tudásukat, legyen szó bármilyen játékról, s bármilyen összegről. A legelképesztőbb paktumokba is beleugranak, ha arról van szó, hogy játszhatnak, arról nem is beszélve, hogy ha olyan ellenfélre bukkannak, akire már régóta fenik a fogukat.

A képzettséget kultúrkörönként kell felvenni, a különböző játéktípusokra. Azok, akik már 3. fokon képzettek, és ismernek egy másik kultúrkört is legalább ilyen fokon, azok az új kultúra szerencsejátékait eggyel könnyebb elsa-

játítási kategória (Egyes – Könnyű) szerint tanulhatják meg.

Ha a karakter által ismert szerencsejáték kis változtatásokkal, de ismert egy másik kultúrkörben is – a KM szava a mérvadó – azt a karakter eggyel alacsonyabb fokon ismerheti.

Példa 1: *Renkhion, shuluri tolvaj a kyr sakk nagymestere (5. fok). Ha az Északi Szövetségbe téved, ott a tudása (mivel ez a játék, ha kicsit más szabályokkal, de azért ott is népszerű) 4. fokúnak számít.*

Csakis olyan hazárdjátéktípusban lehet a karaktereknek összemérni a tudásukat, amelyet mind a ketten ismernek. Az a karakter, aki magasabb fokon képzett, előbb utóbb felülkerekedik ellenfelein. Ha két azonos képzettségű játékos találkozik, az lesz a döntő, melyikük ismeri régebben az adott játékot – ki melyik képzettségi fok során sajátította el. Ha ez is megegyezik, a szerencsének kell dönteni közöttük (KM, kockadobás – lehetőleg ne egyetlen, hanem valamiféle összesített eredmény).

Példa 2: *Ardin és Shavvel, két shadleki kurtanemes a Tempeni százgolyóst játssza. Mindketten 4. fokon képzettek. Mivel Ardin már legelsőnek is ezt a játékot tanulta meg (még 1. fokon vette fel), míg Shavvel csak később (2. fokon) Ardin fog nyerni.*

Ugyanakkor hiába volt ez Ardin első ismert szerencsejátéka, ha olyan valakivel találkozik, aki a százgolyóst 5. fokon ismeri. Még akkor is ez az illető lesz a győztes, ha a Tempeni százgolyós egyike volt az utolsók között megtanult játéknak. Ebben az esetben nem a játéktapasztalat, hanem a briliáns gondolkodás, és emberismeret fog diadalmaskodni.

A megfelelő fokú képzettség arra is alkalmas, hogy leleplezze a csalókat. Az eggyel magasabb fokú Hazárdjáték *képzettség birtokában a karakter rájön arra, ha ellenfele csalni próbál (a* Hamisjáték *képzettséget alkalmazza). Ha két fokkal magasabb a képzettsége, ezt bizonyítani is tudja.*

Opcionális szabály: *Ha valaki nem törődik bele ilyen könnyen a szabályok megszabta lehetőségekbe, és igenis a szerencsére akarja bízni a dolgot, valóban hazárdjátékot akar játszani, mondván, hogy a legnagyobbak is hibáznak, és a legkisebbeknek is lehet szerencséje, arra is van mód. Bár célszerű ilyen esetekben a többiek beleegyezését is kérni, mivel ez elterelheti a játékot, lehetnek olyanok, akik nem akarnak folyton-folyvást várakozni karaktereikkel, míg szerencsejátékos társuk egy kaszinóban vesztegel.*

Javasolt ilyenkor kockadobással eldönteni, hogy ki a jobb. A dobás értékeihez azonban mindig hozzá kell adni az adott játékban való képzettség fokát.

Példa 3: *Con Tarda és Szélkezű Serridet a Kétkirály nevű edorli kártyajátékban mérik össze erejüket. Con Tarda 2. fokon, ellenfele 4. fokon képzett hazárdjátékos. Egy, a KM meghatározta sorozatot gurítanak, a KM által megválasztott kockával (pl.: 10-szer dobnak a hatoldalúval). Con Tarda minden dobásához hozzáad 2-t (2. fokon képzett), míg Szélkezű 4-et. Az lesz kettejük közül a győztes, akinek a végösszeg magasabb.*

Ha mindketten azonos fokon képzettek, az lesz a döntő, hogy ki hanyadik fokon ismerte meg az adott játékot. Ebben az esetben ezt a számot (ki mikor ismerte meg) le kell vonni a dobásokból.

Példa 4: *Ebeloni Dagban és Gyöngyszem Dialla a Tőrhúzó nevű ereni kártyajátékkal múlatják az időt. Mindketten 3. fokon képzettek. Dagban azonban csak a harmadik fok során tanulta meg ezt a játékot, míg Dialla már a másodikon. Egy, a KM meghatározta sorozatot gurítanak, a KM által megválasztott kockával (pl.: 15-ször dobnak a hatoldalúval). Dagban minden dobásából levon hármat, míg Dialla csupán kettőt. Az lesz kettejük közül a győztes, akinek a végösszege magasabb.*

Ha mindkét játékos azonos szinten ismeri az adott játékot, és azonos szinten, is tanulták meg, akkor a dobásaikhoz semmilyen módosító nem járul, s kettejük közül a magasabb végösszeget elérő fog győzni az adott hazárdjátékban.

1. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 12, Intelligencia 11, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter két, az adott kultúrkörben ismert hazárdjáték szabályaival van tisztában. Ebből legalább az egyik széles körben ismert. Ahhoz, hogy komoly nyerési eséllyel indulhasson, egy új játékot legalább tíz napig tanulmányoznia, gyakorolnia kell.

2. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 13, Intelligencia 12, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Lélektan 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter öt, az adott kultúrkörben ismert hazárdjáték szabályaival van tisztában. Ebből legalább három széles körben ismert. Ahhoz, hogy komoly nyerési eséllyel indulhasson, egy új játékot legalább hét napig tanulmányoznia, gyakorolnia kell.

3. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 14, Intelligencia 13, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Lélektan 2. fok, Számtan 3. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter tíz, az adott kultúrkörben ismert hazárdjáték szabályaival van tisztában. Ebből legalább öt széles körben ismert. Ahhoz, hogy komoly nyerési eséllyel indulhasson, egy új játékot legalább öt napig tanulmányoznia, gyakorolnia kell.

4. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 15, Intelligencia 15, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Lélektan 3. fok, Színészet 3. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: A karakter húsz, az adott kultúrkörben is-

mert hazárdjáték szabályaival van tisztában. Ebből legalább tíz széles körben ismert. Ahhoz, hogy komoly nyerési eséllyel indulhasson, egy új játékot legalább három napig tanulmányoznia, gyakorolnia kell.

5. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 16, Intelligencia 17, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 5. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Lélektan 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A karakter legalább harmincöt, az adott kultúrkörben ismert hazárdjáték szabályaival van tisztában. Ebből legalább tizenöt széles körben ismert. Ahhoz, hogy komoly nyerési eséllyel indulhasson, egy új játékot legalább egy napig tanulmányoznia, gyakorolnia kell.

Hamisjáték

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Amióta csak a szerencsejáték létezik, mindig akadtak olyanok, akik sokkal jobban bíztak saját eszükben és ügyességükben, mint a jó lapjárásban, vagy a sors kiszámíthatatlan fordulataiban. Ők mindig jobban szerették az ilyen bizonytalan dolgokat elkerülni, kijátszani. Ezt a célt szolgálja ez a képzettség is. Segítségével lehetővé válik, hogy a karakter megismerhesse azokat a kiskapukat, módszereket, trükköket, amelyek segítségével megkopaszthatja játékostársait mindazon szerencsejátékformákban, amelyeket ő maga ismer.

A képzettség lehetővé teszi, hogy segítségével a karakter, amennyiben szerencsejátékos párbajra kerül a sor, eggyel magasabb fokú hazárdjátékosnak számítson, mint amilyen fokon azt a képzettséget ismeri. Tehát, ha egy 3. fokon képzett hamisjátékos csal, akkor rögtön negyedik fokon képzett hazárdjátékosnak számít, s minden további összehasonlítgatást, számolgatást (lásd: *Hazárdjáték)* ennek megfelelően kell elvégezni.

A képzettség segítségével a karakter már akkor is észreveszi, ha ellenfele csal, ha az illetővel azonos fokon jártasak a *Hamisjátékban.* Amennyiben eggyel magasabb fokon sajátította el a *Hamisjáték* képzettséget, rá is tudja bizonyítani ellenfelére, hogy csaló.

A képzettség nem kultúrkör-függő. A hamisjátékos mindazokban a játékformákban képes tisztességtelen eszközökkel játszani, amelyeket ismer.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Hazárdjáték 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri azokat a piszkos húzásokat és trükköket, amelyek segítségével csalni tud azokban a játékokban, amelyeket *Hazárdjáték* képzettsége számára 1. fokon megenged. Ezekben a hazárdjátékokban 2. fokon képzettnek számít.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Hazárdjáték 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri azokat a piszkos húzásokat és trükköket, amelyek segítségével csalni tud azokban a játékokban, amelyeket *Hazárdjáték* képzettsége számára 2. fokon megenged. Ezekben a hazárdjátékokban 3. fokon képzettnek számít.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Hazárdjáték 3. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri azokat a piszkos húzásokat és trükköket, amelyek segítségével csalni tud azokban a játékokban, amelyeket *Hazárdjáték* képzettsége számára 3. fokon megenged. Ezekben a hazárdjátékokban 4. fokon képzettnek számít.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Hazárdjáték 4. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri azokat a piszkos húzásokat és trükköket, amelyek segítségével csalni tud azokban a játékokban, amelyeket *Hazárdjáték* képzettsége számára 4. fokon megenged. Ezekben a hazárdjátékokban 5. fokon képzettnek számít.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 5. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Hazárdjáték 5. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri azokat a piszkos húzásokat és trükköket, amelyek segítségével csalni tud azokban a játékokban, amelyeket *Hazárdjáték* képzettsége számára 5. fokon megenged. Ezekben a hazárdjátékokban 6. fokon képzettnek számít.

Zsebmetszés

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Ügyesség* értékének hatszorosa
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp=2%
Ismertetés: Százalékos képzettség, amely megmutatja, hogy használója milyen eséllyel képes másoktól tárgyaikat, értékeiket ellopni. Kizárólag az ilyen jellegű tolvajlások esetén lehet hasznát látni, behatolásra, kutakodásra, stb. értelemszerűen alkalmatlan. Használata lehetővé teszi, hogy a karakter akár az ujjai, akár éles tárgyak segítségével – pengék, élesre fent pénzdarabok, stb. – sikeresen eltulajdoníthasson áldozatától akár olyan tárgyakat is, amelyeket a ruhája belsejében rejtett el a tolvajok elől.

Alacsonyabb szintű ismerete (35%-ig) csak azon tárgyak megszerzését teszi lehetővé, amelyek az áldozat ruházatán kívül találhatók (erszények, tőrök, stb.), illetőleg könnyen hozzáférhető zsebekben vannak. A furmányosan elrejtett, vagy a ruházaton belül található értéktárgyak ilyen módon akkor sem kaparinthatók meg, ha a *próbadobás* egyébként sikeres.

35%-os képzettség-értéken felül ezek a területek is hozzáférhetővé válnak a zsebesek számára.

Mindenképpen gyors, hirtelen tevékenység, segítségével turkálni, keresgélni nemigen lehet, magasabb szintű alkalmazói azonban (50%-tól) képesek segítségével feltérképezni az áldozat által ruhájuk mélyén elrejtett tárgyakat, stb. Az ilyen szintű képzettség lehetővé teszi, hogy alkalmazója ne ellopja a kiszemelt valamely holmiját, csupán „véletlenül" nekitántorodik, mellékerül, s ezalatt gyorsan kideríti az illető rejteget-e valamit a ruhája alatt, s ha igen, akkor hol?

Magas szintű ismerete (80%-tól) segítségével egészen elképesztő trükkökre is képesek lehetnek a zsebesek. El tudnak lopni olyan dolgokat is, amelyek közvetlenül érintkeznek az áldozat bőrével, s ő csak némi késéssel fog rádöbbenni azok hiányára. Ilyenek lehetnek a különféle nyakláncok, csizmaszárba rejtett fegyverek, alkarra erősített tárgyak, stb.

Szintén legalább ilyen magas érték szükséges ahhoz is, hogy olyan tárgyakat, értékeket is ellophassanak a zsebtolvajok, amelyek eltulajdonításához előbb csatokat, hurkokat kell kioldaniuk vagy egyéb módon „biztosított" helyekről kell az adott dolgot elemelniük.

Az ilyen erszényekbe, pénzövekbe, stb. rejtett holmik akkor sem kaparinthatók meg a 80%-os értéket el nem érők számára, ha egyébként a próbadobásuk sikeres.

Még a képzettség legmagasabb fokú ismerőinek sem sikerülhet feltűnés nélkül ellopni olyan dolgokat, amelyek hiánya azonnal feltűnne az áldozatnak – ruhát tartó övet, a pénzt cipőből, gyűrűt kézről, stb. Nem mintha nem tudnák megtenni, de ezt áldozatuk gyaníthatóan azonnal észre fogja venni. Amennyiben a KM úgy látja jónak különféle módosítókkal – más százalékos képzettségekhez hasonlóan – módosíthatja a képzettség értékeit. Itt azonban olyan dolgokra érdemes figyelni, hogy az áldozat mennyire gyanútlan vagy gyanakvó, tökéletesen egyedül áll vagy egy tömegben lökdösődik, mennyire kipihent és friss vagy elcsigázott, figyelmetlen, a tolvaj mennyire köti le, hogyan tudja elaltatni a gyanúját, engedi-e ölelgetni, tapogatni magát, stb.

Ha a játékos elvéti a próbadobását, az azt jelenti, hogy az áldozatnak *mindenképpen* tudomására jut, hogy valaki megpróbált vele valamit manipulálni. Az, hogy menynyire egyértelműen derül ki előtte az igazság, az a körülményektől és a vétés mértékétől függ. Ennek megítélése minden esetben a KM dolga.

Talán mondani sem kell, hogy amennyiben valaki képzetlenül próbálkozik a *Zsebmetszéssel,* akkor valószínűleg azonnal lebukik.



Értékhamisítás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Elsősorban tolvaj- és csempészklánok ügyes kezű tagjainak sajátja ez a képzettség, de akadnak néha magányos műkedvelők is, akik ennek gyakorlásában lelik örömüket, arról nem is beszélve, hogy alkalmazásával gyakorta jelentős haszonra is szert tehetnek. Bármily ügyes vagy szakavatott legyen is a képzettség használója, az igazán káprázatos hamisítványok elkészítésére sok idő és jól felszerelt műhely szükséges.

Az ilyen helyekről kikerült értéktelen holmik sikerrel téveszthetik meg a műértőket is, az avatatlanokat pedig egyenesen elkápráztatják. Nem szabad ugyanakkor megfeledkezni arról sem, hogy jelentős előtanulmányokat kell annak végeznie, aki komolyan akar foglalkozni ezzel a „művészettel". Anélkül, hogy maga is valamit ne konyítana az adott értéktárgy elkészítéséhez, ne ismerné az eredeti alkotások viszonylagos értékét, keletkezésük körülményeit, a különféle speciális eljárásokat, aligha lenne valaki is képes meggyőző hamisítványok, másolatok készítésére. Míg alacsonyabb fokon csupán jól sikerült utánzásról, ügyes megtévesztésről beszélünk, azt még a hozzáértőknek is el kell ismerniük, hogy a képzettség magasan képzett művelői már maguk is művészek, a szakma avatott mesterei.

Az *Értékhamisítás*sal készített munkákat csakis azok tudják leleplezni, akik jártasak az *Értékbecslés* képzettségben – az ott leírtak szerint. Bárki mást megtévesztenek.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Érzékelés 12, Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Értékbecslés 2. fok, Iparűzés 3. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Mint a képzettség-követelményekből is kitetszik, annak, aki valamit hamisítani akar, elsősorban az adott mesterséghez kell valamelyest konyítania. Az *Iparűzés* képzettség jellegéből adódik, hogy ki, milyen értéktárgyak hamisítására képes. Ha a karakter nem rendelkezik, csupán az ácsmesterséghez szükséges *Iparűzés* képzettség 3. fokával, és mégis hamisítóként kíván dolgozni, jobban teszi, ha sürgősen kitanul valami olyan szakmát, amellyel itt is boldogulhat. Leggyakrabban az ötvösök, vésnökök, aranyművesek, asztalosok, festők, ékszerészek, stb. munkáit szokás hamisítani, s így valamelyes haszonra szert tenni, éppen ezért célszerű valami hasonló mesterséget választani.

Az első fokon képzett karakter még ne képzeljen túl sokat magáról, hiszen a szakmában mindenképpen kezdőnek számít. Ne próbáljon tehát azonnal híres mestereket utánozni, ne vállalja el, ha rábízzák egy híres nyakék másolatának elkészítését, mert könnyen rajtaveszthet. Azok, akik ilyen szinten képzettek, jobban teszik, ha keresnek maguknak egy igazi mestert, aki foglakozik velük. Ezen a szinten még nem készíthetők olyan másolatok, amelyek megütnék egy magára valamit is adó céh mestermunkájának színvonalát. Ha valaki mégis ilyesmire vetemedik, ne számítson arra, hogy bárkit is becsaphat, aki rendelkezik az *Értékbecslés* képzettséggel.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Érzékelés 12, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Értékbecslés 3. fok, Ásványtan 2. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség segítségével a karakter már megfelelő rálátást szerez a hamisítók munkájára, s jó eséllyel meg tudja mondani, hogy mi az, amit nem szabad elvállalnia, s mi az, amit a lebukás veszélye nélkül meg tud csinálni. Segédként már elhelyezkedhet a komolyabb hamisítók műhelyeiben. Bármit is készít, csak azokat tudja vele becsapni, akik nem rendelkeznek az *Értékbecslés* 2. fokánál magasabb szintű képzettséggel. Még mindig nem érkezett el annak az ideje, hogy komoly pénzeket szerezzen képzettségéből. Havonta legfeljebb 1-2 ezüst bevételre tehet szert.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Érzékelés 13, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Értékbecslés 4. fok, Festészet/Rajzolás 3. fok, vagy Szobrászat 3. fok, Legendaismeret 3. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten már teremhetnek babérok a hamisítóknak. Mivel fel tudja becsülni, hogy mindaz, amit csinál, mennyit ér, jó eséllyel helyes irányba tudja terelni tehetségét. Már saját alkotások elkészítésére is vetemedhet, az általa választott művészeti ágban. Meglehetősen jó technikai tanulmányok állnak ilyenkor már mögötte, s kultúrtörténeti ismeretei azt is lehetővé teszik, hogy megpróbálkozzon kevésbé ismert művészek, mesterek műveinek utánzásával. Ha szerencséje van, havonta akár 1 aranyat is kereshet.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 14, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Értékbecslés 5. fok, Iparűzés 4. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A hamisító ezen a szinten már komoly mesterember, megbecsült szaktekintély. Műhelyében káprázatos dolgok készülnek, akár ismert művészek munkáinak hamisításával is próbálkozhat. Szinte nem is létezik olyasmi, amibe bele ne merne vágni, ha megfelelőnek ítéli a mesterségbeli tudását. Mindez azonban csak másolat, egy jó mester ügyes kezének eredménye. Váratlanul felbukkanó „hiteles" alkotások vagy nem fognak soha kijönni a keze alól, vagy még nem érett meg igazán az ifjú hamisító-titán.

Munkájával havonta 3-5 aranyat is megkereshet.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Érzékelés 16, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 5. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Értékbecslés 6. fok, Mágiahasználat 1. fok, Legendaismeret 4. fok
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: Kincset érnek annak a kezei, aki ilyen szinten ért a mesterségéhez. Ez már jóval túlmutat azon a szinten, amit képvisel. Igazi művész. Akár saját munkájából is megélne, s gyakorta ez így is van. Az általa készített hamisítványok szinte maguk is műremekek, s még a legélesebb szemű kritikusoknak is kevés esélye van arra, hogy leleplezzék.

Ha az általa választott mágiahasználati forma megengedi, akár mágikus tárgyak hamisítására is képes. Ezek a tárgyak persze nem fognak pontosan úgy működni, mint az eredetiek, pusztán a megtévesztésig hasonlítanak azokra. Semmilyen mágikus tevékenységre nem használhatók azonban, egyetlen különlegességük, hogy mágiát sugároznak. Egy hozzáértő mágiaforgató könnyen leleplezheti, hogy a tárgy nem úgy működik, mint ahogy azt a kinézete, a rajta lévő rúnák, drágakövek, stb. megkövetelnék. Ha olyanok vizsgálják a tárgyat, akik nincsenek tisztában a tulajdonságaival, mindenképpen felülnek a hamisítónak.

Az általa készített hamisítványokért jó pénzeket kérhet, s így havi kereseténél pontos számértéket nem célszerű megadni.

Okirathamisítás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Sok rokonságot mutat az *Értékhamisítás* nevű képzettséggel, mivel ezen tudás elsődleges célja is mások becsapása, s az ily módon szerzett előny kihasználása. Ezen ismeret elsajátításához is legalább olyan kézügyesség és remek megfigyelőkészség szükségeltetik, no és persze a megfelelő fokú gyakorlat, melynek hiányában bizony a próbálkozót könnyen leleplezhetik. A képzettség ismeretében a karakter bátran vállakozhat különféle hivatalos iratok lemásolására, esetleg kijavítására, megmásítására. Segítségével becsaphatók a legszemfülesebb vizsgálódók, az egyszerű városi őröktől kezdve egészen a dzsad bankházak kincstárnokaiig. Az igazán művészi szinten dolgozó okirathamisítók arra is képesek, hogy mágikus iratokat is utánozzanak vagy elkészítsenek.

Minden hamisítónak ismernie kell az adott nyelvet, amelyen a hamisítványt elkészíti, különben – ha csak egyszerűen másol – komoly hibákat véthet, esetleg nem veszi észre, hogy őt is becsapják vagy magát hozza kínos helyzetbe tudatlanságával. Ugyanez vonatkozik az adott kultúrkör jogrendjére is. Ha ezen ismeretek nélkül próbálkozik bárki a hamisítással, könnyen bajba kerülhet. Nem lesznek képesek önmaguktól bármiféle iratot elkészíteni, csakis már meglévők lemásolásával próbálkozhatnak. Mindazok, akik az ily módon készült iratot tanulmányozni fogják, +3-at kapnak Érzékelés-próbájukhoz.

Azok, akik a képzettség bármiféle ismerete nélkül próbálkoznak hivatalos iratok előállításával, még kevesebb sikerre számíthatnak. Az ő irományaikat tanulmányozók +6-ot adhatnak Érzékelés-próbájukhoz. Ez gyakorlatilag annyit jelent, hogy ezekről a hamisítványokról szinte messziről ordít, hogy nem eredetiek, s csakis a legbambábbakat lehet velük (talán) átverni.

Azt, hogy az adott hamisító milyen okiratok formai és stilisztikai jellemzőit ismeri az adott kultúrkörön belül – jól teszi, ha azok tanulmányozásakor jegyzeteket készít – mindig a KM, illetve az előtörténet határozza meg. Ezen ismeretek birtokában már meglévő okmányok nélkül is képes hasonlókat előállítani. Fontos azonban tudni, hogy ezek használatára csakis a 2. fok elérése után nyílik lehetősége.

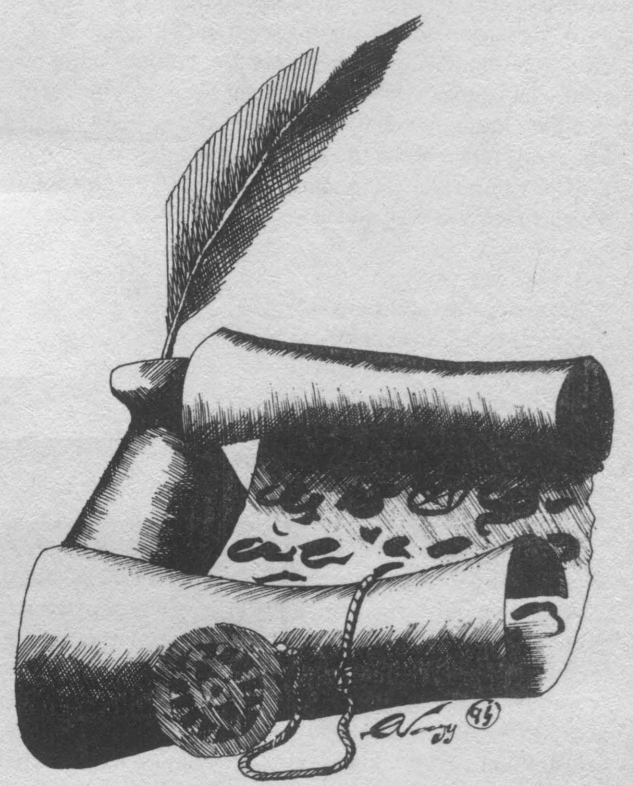
Ha egy hamisítónak egy másik hamisítvánnyal akad dolga, akkor azt azonnal le tudja leplezni, ha:

– Ismeri az adott okirattípust és magasabb szinten képzett, mint az azt előállító.

– Ismeri az adott okirattípust, legalább olyan fokon képzett, mint az azt előállító, és az Érzékelés-próbája sikeres.

– Ismeri az adott okirattípust, nem annyira képzett, mint az azt előállító és a negatív módosítókkal is sikeres az Érzékelés-próbája. Minden foknyi különbség a két képzettségi szint között -2-őt jelent.

Példa: *Errisnek, az 1. fokon képzett hamisítónak kezébe kerül egy igazi mestermunka. Egy hivatalos okirat: Haonwell város házasságlevelének tökéletes hamisítványa. Egy 5. fokon képzett ismeretlen készítette. Mivel kettejük között négy foknyi különbség van, csakis akkor tudja sikeresen leleplezni, ha -8-cal is megvan az Érzékelés-próbája. Ha csak egy 3. fokon képzett hamisító készítette volna, a próbadobást csak -4-gyel kellene megtennie.*



1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Érzékelés 13, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Jog 1. fok, Írás-Olvasás 4. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Azok, akik csak ilyen szinten ismerik a képzettséget, maguk is tisztában vannak vele, hogy amit csinálnak, az ócska szemfényvesztés, ravasz próbálkozás. Nincsenek tisztában a pontos technikákkal – hacsak előtte nem írnokok, titkárok, másolódeákok, -szerzetesek, stb. nem voltak –, csakis a szerencsének köszönhetik, ha megfelelő alapanyagokat be tudnak szerezni. Nem ismerik az iratok titkos megkülönböztető jeleit – bankházak rejtírásai, vegytintás jelzések, stb. –, ne is próbálkozzanak belejavítani már meglévő okiratokba. Nem ismerik a különféle irattípusok formai, nyelvi változatait, azok előállítására maguktól ne vállalkozzanak. Legtöbb sikerrel akkor járhatnak, ha már meglévő iratok alapján egyszerű másolatokat próbálnak készíteni. Mindazok, akik az általuk készített munkákat tanulmányozzák, módosító nélkül tehetik meg az Érzékelés-próbájukat.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Érzékelés 14, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Jog 2. fok, Festészet/Rajzolás 3. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Az alapfokú ismeretek már komolyabb reményekre jogosítanak. Az ilyen karakter legalább öt különféle – az adott kultúrkörre jellemző okirattípus – adóslevél, bírói ítélet, adománylevél, meghívó, stb. – fontosabb ismérveivel van tisztában, ám a titkos jelzéseket még nem ismerheti. Jól ismeri viszont az okiratok alapanyagait – papír-, pergamenfajták, pecsétviaszok, stb. – de ezeket előállítani még nem tudja, ugyanakkor a *Helyismeret*e lehetővé teheti számára, hogy az adott helyen – ha vannak – be tudja szerezni őket. 25%-os esélyel meg tudja mondani, hogy egy okirat az adott kultúrkör mely részéről származik. Mindazok, akik az általa készített munkákat tanulmányozzák, -3-as módosítóval teszik Érzékelés-próbájukat.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Érzékelés 16, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Jog 3. fok, Térképészet 3. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Ez a szintű jártasság lehetővé teszi alkalmazójának, hogy megfelelő eszközök, műhely birtokában maga is tökéletes minőségű alapanyagokat állíthasson elő. Legalább tíz különféle – az adott kultúrkörre jellemző – okirattípus ismérveivel van tisztában. 50%-os eséllyel meg tudja mondani, hogy egy bizonyos okirat az adott kultúrkör mely részéről származik. Ismerheti a különböző titkos jelzéseket is, s megpróbálkozhat azok reprodukálásával is. Ha ilyen iratot állít elő, az azt tanulmányozók módosító nélkül tehetik Érzékelés-próbájukat, minden egyéb alkotása csak -5-ös módosítóval leplezhető le.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Érzékelés 17, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Jog 4. fok, Heraldika 3. fok, Szimbólummágia 1. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett hamisítók már huszonöt különféle – az adott kultúrkörre jellemző – okirattípus főbb ismérveivel vannak tisztában. Pontosan azonosítani tudják, hogy egy-egy okirat az adott kultúrkör mely részén született. Ha titkos jelzésekkel ellátott iratot hamisít, akkor az azt vizsgálók -5-ös módosítóval tehetik Érzékelés-próbájukat a leleplezésére. Egyéb munkái hasonló helyzetben -7-es módosítót jelentenek a vizsgálódóknak.

Felismerik, ha mágikus írással találkoznak, noha annak pontos jelentésével nem lesznek tisztában. Bármikor tökéletesen képesek lemásolni egy-egy ilyen iratot, ám az soha nem fog mágiát sugározni.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Érzékelés 18, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Jog 5. fok, Mágiahasználat 1. fok
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: A képzettség igazi varázslói az adott kultúrkör majd minden okirattípusát ismerik, csupán 5% az esély arra, hogy valamely ismeretlen irat kerüljön a kezük közé. Ha titkos jelzésekkel ellátott iratot készít, az azt vizsgálók -7-es módosítóval dobják Érzékelés-próbájukat; ez az érték egyéb hamisítványok esetében -9.

A képzettség ezen foka már azt is lehetővé teszi számukra, hogy mágikus jelekkel is ellássanak bizonyos iratokat. Maguktól nem tudnak hiteles varázsrúnákkal ékes iratokat készíteni, azon egyszerű oknál fogva, hogy fogalmuk sincs, melyik szimbólum mit is jelenthet. (Hacsak nem ismerik magasabb fokon a *Szimbólummágia* nevű képzettséget.) Ettől függetlenül, ha mágikus iratok kerülnek eléjük, arról tökéletes másolatokat készíthetnek, s később már látniuk sem kell azokat, meg tudják ismételni a varázslatot. A *Mágiahasználat* képzettségük lehetővé teszi, hogy az így elkészített iratok mágiát sugározzanak. Ezek természetesen nem fognak működni, ám az avatatlanokat mindenképpen megtévesztik majd.

Csak az leplezheti le a hamisítót, aki magasabb szinten ismeri a *Szimbólummágiát,* mint ő.

Alvilági harci képzettségek

Aljas fortélyok, jól irányzott szúrások, hátbatámadás, egyenlőtlen feltételek. Ilyen és ehhez hasonló általánosságok jutnak mindenki eszébe, ha az Ynev árnyékvilágában tevékenykedők harci tetteit kell felemlegetni. Való igaz. Nem sokat adnak a becsületes küzdelemre, elsőrendű szempont számukra, hogy ők túléljék, ellenfeleik viszont megszenvedjék az összecsapást. Mindannyian tisztában vannak vele, hogy bármelyik verekedésük –

mert valljuk be őszintén, jobbára erről van szó semmint komoly harcról – akár az utolsó is lehet, mindent megragadnak hát, hogy végül ők kerekedjenek felül.

Kocsmai verekedés

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Ezt a harci képzettséget szinte mindenki a saját kárán tanulja meg. Nincsenek iskolák, ahol oktatnák, s jószándékú mesterek sem bukkannak fel minden próbálkozó mellett. Akadhatnak persze tanácsadók, de általában ők is már csak azt tudják megmondani – utólag –, hogy mi volt az, amit a karakter rosszul csinált.

Yneven számos olyan csapszék, vendégház, fogadó található, amelyet – éppen késdobáló hírük miatt – csak a bátrabbak látogatnak, illetve azok, akik bíznak a szerencséjükben. Azok, akik magukkal szemben is bizodalommal vannak, általában olyan alakok, akik nem esnek kétségbe, ha komolyabb összezördülésre kerül sor. Ők legtöbbször nem értenek a különféle fegyverek forgatásához, a kezük ügyébe kerülő berendezési tárgyakkal viszont akár egy bajvívót is elintézhetnek, ha annak nincs módja saját harcmodorát alkalmaznia. A gyakorlott kocsmai verekedőknek általában akadnak kedvenc harci eszközeik – ám ez nem jelenti azt, hogy a képzettséget külön-külön fel kellene venni a korsóktól kezdve a fakupákon és székeken át a kármentőből kitépett deszkákig. Viszont mindegyikük kiválaszthat magának egyet – teszem azt a széklábat – amelyet úgymond különösen jól forgat, s ha csak teheti azt keríti elő valahonnan. Ez az ő úgynevezett *egyéni fegyvere.* Ha ezt használja, akkor értékei valamelyest jobbak, mint a többi „fegyverrel". Ezek bővebben az adott fok leírásakor kerülnek ismertetésre.

A különféle „fegyverek" harci értékeit, sebzését a helyzet ismeretében a KM-nek kell megállapítania. Az alábbi táblázat csupán tanácsadó jellegű, ettől mindkét irányban el lehet térni, attól függően, hogy az adott eszköz miből készült, mekkora a mérete, milyen állapotban van, stb. Ha valami nem szerepel itt, arra a KM nyugodtan kitalálhat új adatokat.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 8, Gyorsaság 9, Erő 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ahhoz, hogy valaki ilyen fokon elsajátítsa ezt a képzettséget, legalább 5 komoly kocsmai verekedésben kell résztvennie. Ezalatt el kell döntenie, melyik lesz az ő egyéni fegyvere. Csak az öt „ütközet" végeztével válik jogosulttá a fok adta előnyök alkalmazására. Ezután már tudni fogja, miként célszerű helyezkednie, nagyjából helyesen tudja felmérni ellenfelei képességeit, de még így is előfordulhat, hogy olyanokkal akaszkodik össze, akikkel nem kellene.

Az 1. fokon képzett karaktert nem sújtják a *Képzetlen fegyverforgatásból* származó hátrányok, ha az egyéni fegyverével harcol. Minden egyéb tárgy esetében a következő hátrányokkal kénytelen küzdeni: KÉ: -5, TÉ: -15, VÉ: -10.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 10, Gyorsaság 10, Erő 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Ahhoz, hogy valaki ilyen fokon elsajátítsa ezt a képzettséget, legalább 10 komoly kocsmai verekedésben kell résztvennie. Csak a tíz „ütközet" végeztével válik jogosulttá a fok adta előnyök alkalmazására. Ebből legalább ötször az egyéni fegyverével kell hadakoznia, különben nem élhet a fok és az egyéni fegyver biztosította előnnyel. Bármilyen „fegyverrel" küzdjön is, nem sújtják a *Képzetlen fegyverforgatásból* származó módosítók.

Ha az egyéni fegyverével harcol, minden sebzéséhez +1-et adhat.



Fegyver	Tám.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ
Korsó	1	1K6/2	10	4	2
Szék	1/2	1K6	5	6	8
Székláb	1	1K10/2	8	9	6
Deszka	1/2	1K6	5	8	10
Hordó (kis)*	1	1K10/2	2	6	2
Hordó (közepes)*	1	1K6	-	10	1
Gyertyatartó	1	1K6	8	10	3

**A hordókkal csak egyetlen támadás intézhető, hiszen hajítani kell őket, védekezésre pedig szinte alkalmatlanok. A sebzés üres állapotban értendő, ezen a KM nyugodtan változtasson, ha úgy ítéli meg, hogy a karakter képes elhajítani. Ugyancsak ez határozza meg a távolságot is, ameddig eldobni képes.*

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11, Gyorsaság 12, Erő 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ahhoz, hogy valaki ilyen fokon elsajátítsa ezt a képzettséget, legalább 15 komoly kocsmai verekedésben kell résztvennie. Csak a tizenöt „ütközet" végeztével válik jogosulttá a fok adta előnyök alkalmazására. Ebből legalább nyolcszor az egyéni fegyverével kell hadakoznia, különben nem élhet a fok és az egyéni fegyver biztosította előnnyel. Ezen a szinten a karakter már felismeri, ha valaki nálánál ügyesebb kocsmai harcossal találkozik, csupán látnia kell verekedés közben. Ha az egyéni fegyverével harcol, minden sebzéséhez +2-t adhat.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Gyorsaság 13, Erő 12
Képzettség-követelmények:
Piszkos csel 2. fok
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: Ahhoz, hogy valaki mesterfokon elsajátítsa ezt a képzettséget, legalább 25 komoly kocsmai verekedésben kell résztvennie. Csak a huszonöt „ütközet" végeztével válik jogosulttá a fok adta előnyök alkalmazására. Ebből legalább tizenötször az egyéni fegyverével kell hadakoznia, különben nem élhet a fok és az egyéni fegyver biztosította előnnyel. Ha az adott tárgy lehetővé teszi, és mindkét keze alkalmas a harcra, egy körben mind a két kezével támadhat. Legfeljebb két támadás hajtható végre ily módon egy körben. A két kézzel való támadás valódi fegyverek esetében csakis akkor érvényes, ha egyébként a karakter járatos a *Kétkezes harc* képzettségben. A mesterfokú kocsmai verekedő, ha egyéni fegyverével támad, nem csupán minden általa okozott sebzéshez adhat +3-at, de tapasztalata hozzásegíti, hogy a mesterfokú *Fegyverhasználatnál* leírtak szerint módosítsa egyéni fegyverének harcértékeit. Ezek szerint harcértékei a következőképpen fognak változni: KÉ: +5, TÉ: +10, VÉ: +10. Ezek az értékek azonban csak akkor lesznek életben, ha az egyéni fegyvert a jobbik (értsd ügyesebb) kezében tartja.

Ha nem az egyéni fegyverével küzd, minden sebzéséhez +1-et adhat.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Gyorsaság 15, Erő 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 27 Kp
Ismertetés: Ahhoz, hogy valaki mesterfokon elsajátítsa ezt a képzettséget, legalább 35 komoly kocsmai verekedésben kell résztvennie. Csak a harmincöt „ütközet" végeztével válik jogosulttá a fok adta előnyök alkalmazására. Ebből legalább húszszor az egyéni fegyverével kell hadakoznia, különben nem élhet a fok és az egyéni fegyver biztosította előnnyel. Ha az egyéni fegyverével támad, minden sebzéséhez +4-et adhat.

Bármelyik kezével forgassa is az egyéni fegyverét, minden esetben megkapja hozzá a mesterfokú *Fegyverhasználat* biztosította előnyöket.

Ha nem az egyéni fegyverével küzd, minden sebzéséhez +2-t adhat.

Orvtámadás

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Rendkívül aljas, de meglehetősen hasznos ismeret – vallják avatott mesterei. Legkülönb alkalmazói jobbára a különféle alvilági testvériségek, tolvajklánok, orgyilkoscéhek, boszorkánymesterek közül kerülnek ki, de mindig akadnak olyanok is, akikről senki nem feltételezné, hogy ilyesfajta tudással vértezték föl magukat. A képzettség nem csupán mások hátbaszúrását teszi lehetővé. Mint neve is mutatja, magába foglal minden olyan támadási formát, amelyet gyilkos szándékkal, aljas módon követnek el, függetlenül attól, hogy szemből vagy hátulról rontanak az áldozatra. *Bármilyen formában érkezzen is a támadás, legfontosabb feltétele, hogy* meglepetésszerű *legyen, hogy az ellenfél ne számítson rá, hogy ne legyen ideje reagálni.* Rendkívüli gyorsaságot és ügyességet kívánó képzettség, hisz alkalmazóinak minden esetben meg kell előzniük áldozatukat vagy az ő életére vigyázókat. Orvtámadást kizárólag kicsiny, jól kezelhető kézifegyverekkel lehet elkövetni. Kardok, hatalmas, feltűnő fegyverek erre alkalmatlanok. Puszta kézzel csak azok hajthatnak végre ilyen támadást, akik az *Ökölharcban* legalább 4. fokon képzettek. Az ő bónuszsebzésük azonban az adott foknál leírtak fele. A képzettség nyújtotta bónuszok kizárólag egyetlen támadás erejéig biztosítanak előnyt, minden további támadás a hagyományos harci szabályok szerint zajlik. *Ha nem sikerül* meglepni *az áldozatot, ha az bármilyen módon gyanút fog, a módosítók ugyanúgy értelmüket vesztik, hiszen az így okozott komoly sebzéseknek éppen az a lényege, hogy az ellenfél védtelenségét használják ki.* Olyan fegyverrel, amelyet az orgyilkos nem ismer, nem hajthat végre orvtámadást.

A célzófegyverekkel való orgyilkossághoz a *Mesterlövészet* nevű képzettség ismerete szükséges. Ha valaki így akar gyilkolni, az ott leírtakhoz kell magát tartania. Ebben az esetben a CÉ-je növekszik. Ahhoz, hogy a célzott lövése orvtámadásnak minősüljön, elegendő lesben állnia. Így azonban nem kap plusz sebzésmódosítókat.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Gyorsaság 13
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az ilyen fokon képzett orgyilkosok még távolról sem érezhetik magukat mindenható mestereknek. Tudományuk mindössze arra terjed ki, hogy gyorsak, ügyesek és feltehetően vakmerőek. Ismerik annyira fegyverüket, hogy meg merjenek kockáztatni egy ilyen veszélyes akciót. Ha sikerül becserkészni áldozatukat,

vagy el tudják altatni annak éberségét, minden sikeres orvtámadásuk sebzéséhez fegyverük alap-sebzésén kívül 1K6-ot adhatnak.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Gyorsaság 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett orgyilkosok már rendelkeznek annyi tapasztalattal, hogy egy sikeres orvtámadás esetén komolyabb sérüléseket tudnak okozni áldozatuknak. Nagyjából tudják, melyek azok a pontok, ahol valóban hatásos támadásokat hajthatnak végre. Ha sikerül becserkészni áldozatukat, vagy el tudják altatni annak éberségét, minden sikeres orvtámadásuk sebzéséhez fegyverük alap-sebzésén kívül 2K6-ot adhatnak.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények:
Anatómia 2. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon kezdenek elválni egymástól a tapasztalt késelők és a valódi gyilkosok. Ezen a szinten az orgyilkos már pontosan tudja melyek ellenfele testének azok a pontjai, ahol valóban komoly sérüléseket tud okozni. Az így ejtett sebek már nem „egyszerű" szúrások vagy ütések – kivétel nélkül életfontosságú szerveket vesznek célba. Ha sikerül becserkészni áldozatukat, vagy el tudják altatni annak éberségét, minden sikeres orvtámadásuk sebzéséhez fegyverük alap-sebzésén, és az eddig kiérdemelt 2K6 Fp-n kívül 1K6/2 Ép veszteséget is adhatnak.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Gyorsaság 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A képzettség mestereitől joggal retteghetnek Ynev-szerte a haragosaik. Orvtámadásaik rendkívüli gonddal és nagy tapasztalattal végrehajtott „műremekek". Minden esetben komoly sérülést okoznak. Ha sikerül becserkészni áldozatukat, vagy el tudják altatni annak éberségét, minden sikeres orvtámadásuk sebzéséhez fegyverük alap-sebzésén és az addig kiérdemelt 2K6 Fp-n kívül 1K6 Ép veszteséget is adhatnak.A mesterfokon képzett orgyilkosok – ha ismerik az adott fegyver használatát legalább 3. fokon – már hajítófegyverekkel is végrehajthatnak orvtámadást. Ekkor a fegyver sebzéséhez 2K6 újabb Fp-veszteség járul.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Gyorsaság 18
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat 4. fok
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: Azok az orgyilkosok, akik ilyen szinten jártasak ebben a képzettségben, rettegett alakok. Jóllehet nevüket kevesen ismerik, cselekedeteikről, gyilkosságaikról legendákat mesélnek. Ha valakinek sikerül megtalálnia, és rávennie őket egy gyilkosságra, meglehetősen borsos árat fognak kérni szolgálatukért. Egy-egy általuk végrehajtott gyilkosság ára 50 aranynál kezdődik, s az áldozat ismeretében ez a csillagos égig szökhet. Ha sikerül becserkészni áldozatukat, vagy el tudják altatni annak éberségét, minden sikeres orvtámadásuk sebzéséhez fegyverük alap-sebzésén és az addig kiérdemelt 2K6 Fp-n kívül 1K10 Ép veszteséget is adhatnak.A legkitűnőbb orgyilkosok – ha ismerik az adott dobófegyver használatát legalább 4. fokon – hajítófegyverekkel is végrehajthatnak orvtámadást. Ekkor a fegyver sebzéséhez 2K6 újabb Fp és 1K6 Ép-veszteség járul.

Rejtett támadás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul Nehéz)

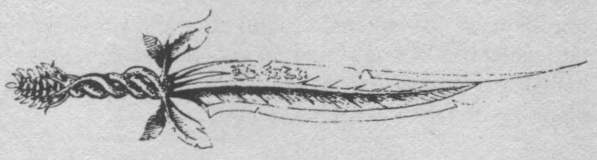
Ez a képzettség az orgyilkosság magasiskolája. Segítségével lehetővé válik a gyilkos számára, hogy olyan módon hajtsa végre tettét, hogy senkinek ne szúrjon szemet azonnal, hogy valójában ő a tettes. Erre természetesen nem mindenki képes, és alacsonyabb képzettségi szinten csakis nagyobb tömegben, megfelelő takarásból lehetséges végrehajtani. Segítségével a gyilkos tökéletesen el tudja rejteni a fegyverét, gyakorta olyan álcát választ, hogy szinte azonnal kizárják őt a lehetséges gyanúsítottak közül. A támadás lényege, hogy a gyilkos valami módon áldozata közelébe kerül, s azután rejtett vagy megfelelőképpen álcázott fegyverével gyorsan, könyörtelenül végez vele. Az így végrehajtott támadások szinte kizárólag olyan pontokon érik az áldozatukat, ahol a sérülés azonnal végez az illetővel. Nem látványos események, s olyan gyorsak, hogy gyakorta maga az áldozat sem döbben rá azonnal, mi is történt: nekisodródott valaki, egyhén megütötték, valaki ellépett mellette. Nem ritkán még fájdalmat sem éreznek, s mire eljutna tudatukig a kín, már meg is haltak. Általában ezt az időt, s a kavarodást használják ki a képzettség alkalmazói, hogy felszívódjanak.

Végrehajtására kizárólag képzett orvtámadók képesek. Csakis kicsiny, jól forgatható és rejthető kézifegyverek alkalmasak a képzettség használatára. Zúzó- és vágófegyverekkel, valamint hajító- vagy célzófegyverrel nem lehetséges rejtett támadást végrehajtani. Azok az orgyilkosok, akik csak a felsorolt fegyverek forgatásában járatosak 2. fokon, nem használhatják a *Rejtett támadás*t.

A képzettség alkalmazásával csupán egyetlen támadásra nyílik esély. Ha a karakter mégis újabbakkal kísérletezik, akkor azokra már nem vonatkoznak a képzettségnél leírt előnyök.

Mindazok a sebzésbónuszok, amelyeket a karakter az *Orvtámadás* képzettségéből megszerez, érvényesek akkor is, ha a *Rejtett támadást* használja. A képzettség hiányában lehetetlen bármifajta ehhez hasonló támadást végrehajtani. Az ilyen próbálkozók eleve kudarcra ítéltettek: helytelenül mozognak, rosszul mérik fel a lehetőségeiket, a körülményeket, nem sikerül tökéletesen ál-

cázni a fegyvert, rossz helyen próbálkoznak. Ha a támadásuk mégis sikeres, akkor nem tudják megfelelő módon leplezni magukat, s hamar nyomukra bukkanhatnak, magukra terelik a gyanút, stb. Azok, akik képzetlenül próbálkoznak az ilyen gyilkossággal, nem kapnak semmiféle bónuszt sem a sebzésre, sem a támadásra. Ilyesmit csakis akkor használhatnak, ha azt valamely más képzettségük vagy tulajdonságuk lehetővé teszi számukra. A képzettség nélkül a lebukásra – felfedezésre – 85% esélyük van.



1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Gyorsaság 13
Képzettség-követelmények:
Orvtámadás 4. fok, Álcázás 4. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen szintje azt teszi lehetővé az alkalmazója számára, hogy sikeresen megközelítse áldozatát, hogy megfelelő álcát tudjon választani, hogy pontosan fel tudja mérni a körülményeket és az esetleges következményeket. Ezen a szinten a képzettség csak nagy tömegben alkalmazható. A gyilkosság után az elkövető könnyen el tud keveredni a sokadalomban, s csak 35% esélye van arra, hogy valami hibáját leleplezve utánaeredjenek. Nem kell túl sok időt elpazarolnia a támadás megtervezésével: 25-30 perc alatt minden előkészületet megtehet.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Gyorsaság 14
Képzettség-követelmények:
Álöltözet 3. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakterek már előnyt tudnak faragni a mind tökéletesebb helyezkedésből, sokkal komolyabb álöltözetek készítésére képesek, ügyesebben terelik el magukról a gyanút. A képzettség ezen a szinten is csak nagyobb tömegben alkalmazható, viszont a karakter már akkor is megkapja a *Támadás hátulról* módosítót, ha félhátulról, s a *Támadás félhátulról* módosítóit, ha szemből támad. Az alapfokon képzett karaktereknek már csupán 25% esélyük van arra, hogy valami leleplezi őket. Egy merénylet előkészületeivel pedig 20-25 perc alatt végeznek.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Gyorsaság 15
Képzettség-követelmények:
Színészet 3. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen foka segítségével a karakter könnyebben közelítheti meg áldozatát, s a későbbiekben is sikeresebb lesz a menekülése. Nagyobb forgatagban csupán 10% esélyük van arra, hogy valamin rajtavesztenek. Ezen a szinten a képzettség már arra is lehetőséget biztosít, hogy alkalmazója nem csupán nagy tömegben, de kisebb összejöveteleken, néhány fős társaságban – esetleg testőrök között is – észrevétlenül meg tudja közelíteni áldozatát, majd dolga végeztével odébbáll. Jó módszerük, hogy olyan eseményeket készítenek elő, amely elvonja a figyelmet a tevékenységükről, s elegendő idejük marad az eltűnésre. Ilyen esetekben 35% esélyük van a lelepleződésre. Egy merénylet előkészületeire 15-20 perc elegendő számukra.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Gyorsaság 17
Képzettség-követelmények:
Lélektan 3. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakterek Ynev legrettegettebb orgyilkosai. Nem jelent számukra gondot, hogy nagyobb tömegben észrevétlenül végezzenek bárkivel is, és könnyedén megoldják az olyan problémákat, ami egy adott ember megközelítésével, majd a merénylet utáni meneküléssel függhetnek össze. Ez igaz akkor is, ha csupán néhányan vannak jelen az eseménynél. Gyakorta maguk is döbbenetet színlelnek, esetleg sikerrel „lepleznek le" orgyilkosokat is, majd távoznak. Kisebb társaságban csak 15% esélyük van a lebukásra. Akkor is megkapják a *Harc hátulról* módosítóit, ha szemtől-szemben támadnak. Egy merénylet előkészületeire 10-15 perc elegendő a számukra.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 19, Gyorsaság 18
Képzettség-követelmények:
Arctalanság 3. fok
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: Elenyésző a száma azoknak, akik ilyen szinten birtokolják ezt a képzettséget. Mégha szemrevételezik is őket, akkor is sikerülhet jelentéktelennek, gyanún felül állónak mutatniuk magukat. Elképesztő hatékonysággal gyilkolnak, és úgy is csupán 5% esélyük van a lebukásra, ha csak néhány ember van jelen az eseménynél. Ők is mindennél hamarabb fognak valami furcsa varázslatra gondolni, mint arra, hogy valaki a jelenlevők közül a tettes, még akkor is, ha elég közel állt az áldozathoz. Ha *Rejtett támadást* használnak, a fentieken túl +10-et kapnak TÉ-jükre. Egy merénylet előkészítésére 5-10 perc elegendő a számukra.

Lesvetés

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Stratégiai képzettség, melynek segítségével a karakter képessé válik arra, hogy valakinek (valakiknek) kelepcét állítson, elérje, hogy ellenfelei abba belesétáljanak. Első-

sorban az adott hely minél magasabb szintű ismeretét, jó szervezőkészséget, a körülmények helyes felmérését, az esetleges hibák kiszűrését, tehát jó Intelligenciát igényel. Alkalmazói megteremtik a feltételeket ahhoz, hogy a kelepce mindenképpen meglepetésnek minősüljön, így első támadásukra még akkor is megkapják a 2. fokú *Orvtámadás* módosítóit, ha egyébként ők maguk nem rendelkeznek ezzel a képzettséggel. Egyedülálló módon ezeket a pluszokat harcban is érvényesítik, ekkor azonban az szükséges, hogy a harcoló feleket sikerüljön – hátrálással, látszólagos meneküléssel – a rajtaütés helyszínére irányítani. Ez az ún. martalékra csalás. Ekkor a harcolóknak csakis akkor járnak a sebzésbónuszok, ha társaiknak sikerül meglepniük a lépre ment ellenfeleket.

Minél magasabb fokon ismeri az adott karakter a képzettséget, annál több társát képes „felruházni" az említett módosítókkal, annál sikeresebbé válik így a támadás.

A fenti módosítókat csakis abban az esetben kapják meg a *Lesvetés* résztvevői, ha sikerült megfelelőképpen előkészíteni a terepet. Ha ez nem sikerül, vagy valamilyen okból kiderül a tervük, csupán a hagyományos harci szabályok szerint van módjuk cselekedni.

Az, hogy a karakter hány embert irányít az adott rajtaütésben, az csakis tőle, és nem a képzettségtől függ. Annak foka csupán azt befolyásolja, hogy az ő előkészítő, tervező képességeinek függvényében hány emberre tudja kiterjeszteni az *Orvtámadás* bónuszait.

Amennyiben a kelepceállításban résztvevők már amúgy is ismerik az *Orvtámadás* képzettséget, akkor az eggyel magasabb fokúnak minősül az első támadás során. Természetesen ebben az esetben is igaz, hogy amennyiben tervük kudarcot vall, akkor csakis a saját értékeiknek, képzettségeiknek megfelelően harcolhatnak. Ha nem sikerül a *Lesvetés*, akkor támadásaikhoz természetesen nem járulnak a meglepetés – és így az *Orvtámadás* módosítói sem. Ha valaki nem birtokolja a képzettséget, akkor is próbálkozhat *Lesvetés*sel, ám ilyenkor sokkal kevesebb az esélye a sikeres végrehajtásra. Minél bonyolultabb a terv, minél több résztvevője van, annál nehezebb Képességpróbákat kell az illetőnek tennie a sikerhez. (Érzékelés, Intelligencia). A módosítók meghatározása a körülmények ismeretében mindig a KM feladata.

Ugyanakkor a leleplezésre is nagyobb ilyenkor az esély. Az ellenfél egyetlen sikeres Érzékelés-próbája tönkreteheti a gondosan felépített kelepcét. Ha valaki képzetlenül próbálkozik egy ilyen csapda megszervezésével, akkor a társai csakis akkor kapnak a fentebb említett bónuszokat, ha ők maguk rendelkeznek az *Orvtámadás* képzettséggel.

Az ellenfelek Érzékelés-próbáját mindig egyetlen dobás hivatott eldönteni, nem lehet sorban mindenkinek próbálkoznia. Így ha többen vannak, minden esetben a legmagasabb Érzékelés értékkel bíró személynek kell próbálkoznia.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Rejtőzés 30%, Helyismeret 3. fok (vonatkozó város vagy tartomány)
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az első fokú ismeret birtokában a támadás vezetője saját magán kívül egy emberre képes a módosítókat kiterjeszteni. Egy kelepce helyének kijelöléséhez, a rajtaütés megszervezéshez legalább egy napra van szüksége. Ha ellenfeleinek -2-vel nehezített Érzékelés-próbája sikeres, akkor a csapda lelepleződik, s a bónuszok sem érvényesülnek.

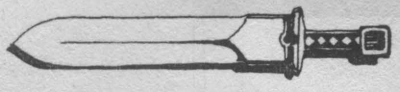


2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alapfokú ismeret birtokában a támadás vezetője saját magán kívül három emberre képes a módosítókat kiterjeszteni. Egy kelepce helyének kijelöléséhez, a rajtaütés megszervezéshez legalább fél napra van szüksége. Ha ellenfeleinek -4-gyel nehezített Érzékelés-próbája sikeres, akkor a csapda lelepleződik, s a bónuszok sem érvényesülnek.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Lélektan 2. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A harmadik fokú ismeret birtokában a támadás vezetője saját magán kívül öt emberre képes a módosítókat kiterjeszteni. Egy kelepce helyének kijelöléséhez, a rajtaütés megszervezéshez legalább öt órára van szüksége. Ha ellenfeleinek -6-tal nehezített Érzékelés-próbája sikeres, akkor a csapda lelepleződik, s a bónuszok sem érvényesülnek.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Taktika 2. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokú ismeret birtokában a támadás vezetője saját magán kívül hét emberre képes a módosítókat kiterjeszteni. Egy kelepce helyének kijelöléséhez, a rajtaütés megszervezéshez legalább három órára van szüksége. Ha ellenfeleinek -8-cal nehezített Érzékelés-próbája sikeres, akkor a csapda lelepleződik, s a bónuszok sem érvényesülnek.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Pszi 2. fok
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: Az ötödik fokú ismeret birtokában a támadás vezetője saját magán kívül tíz emberre képes a módosítókat kiterjeszteni. Egy kelepce helyének kijelöléséhez, a rajtaütés megszervezéshez legalább egy órára van szüksége. Ha ő szervezi a támadást, ellenfeleinek nincs esélye annak leleplezésére, így az első támadás mindenképpen meglepetésnek számít majd – s a lesvetők a megfelelő bónuszokat is megkapják.



Méregkezelés

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A képzettség szintje arról tájékoztat, hogy az illető menynyire van tisztában az adott méreggel, méregtípussal, képes-e azt „büntetlenül" kezelni, alkalmazni. Elengedhetetlen minden olyan kalandozó számára, aki valamilyen módon kapcsolatba kerül a különféle toxikus anyagokkal.

A képzettséget mindig az adott méregcsoportra vonatkozóan kell felvenni *pl. Méregkezelés: fegyvermérgek. 2 fok.*

A képzettség ismerete nem jelenti azt, hogy az illető már elő is tudja állítani az adott mérgeket, vagy akár sikerrel próbálkozhat a semlegesítésükkel. Erre a *Méregkeverés* képzettség szolgál. (A legtöbb, amit a védekezésről tudhat, legfeljebb annyi, hogy meg kell hánytatni azt, aki mérget nyelt, célszerű levágni a méreggel fertőzött testrészt, stb. Még arra sem vállalkozhat, hogy enyhíteni próbálja a mérgezést.) A képzettség csupán azt jelzi, hogy az adott csoporton belül hány mérget ismer, tudja, hogy azok milyen hatást fejtenek ki, milyen jellemzőik vannak, mennyire veszélyesek, miként kell őket tárolni, mennyi ideig használhatóak. A mérgezési tünetekből több-kevesebb sikerrel azonosítani tudja, hogy mely anyag váltotta ki azokat, meddig tart még a hatás, menynyire komoly a mérgezés. Ugyanakkor megkönnyíti az adott méreg felismerését, azonosítását, felhasználását. Az általa ismert mérgekről tudja, hogy miként fejtik ki hatásukat, milyen a hatóidejük, s milyen várható következményekkel kell számolni esetükben. Mindazok, akik általuk ismeretlen méreggel találkoznak, könnyedén kitehetik magukat azok káros hatásainak, s egyhamar a túlvilágon találhatják magukat. A sötétben tapogatózók számára ez nem csupán veszélyeket, de különféle hibalehetőségeket is tartogat. Pl. nyugodtan mérgezhetik a fegyvereiket, ám nem fogják tudni, hogy az így felvitt méreg mennyi ideig fejti ki a hatását, tönkremegy-e, sikerült-e elegendő mennyiséget felhasználniuk, stb. (lásd később).

A képzettség nélkül is lehet foglalkozni a különféle mérgező anyagokkal, és az is előfordulhat, hogy az illetőnek szerencséje van és ép bőrrel megússza a dolgot. Ha meg nem issza vagy eszi, akkor az étel és italmérgek aligha árthatnak neki, ha nem vágja meg magát a tőrével (vagy mással), akkor a fegyvermérgek sem jelenthetnek különösebb veszélyt a számára. Ugyanakkor a kontaktmérgek vagy a légimérgek továbbra is halálos veszedelmet jelentenek számára, hiszen fogalma sincsen miként kellene kezelni őket, hogyan kell tárolni, milyen eszközökkel lehet manipulálni velük, mire hogyan reagálnak, stb. Ugyanez hatványozottan igaz a különféle több komponensű mérgekre. Mindazok, akik nem ismerik a rájuk bízott vagy a megszerzett mérgeket, megfelelő tanácsadó, konkrét ismeret híján könnyedén elronthatják, ha valakit meg akarnak mérgezni. Túl sokat használnak, elszíneznek, gyanús állagúvá, illatúvá tesznek ételeket, magukat is megmérgezik (belélegzik vagy megfogják), áruló nyomokat hagynak, túl keveset használnak, nem érik el a céljukat, stb. A KM figyeljen oda ezekre az apró – vagy aprónak tűnő – dolgokra, s kíméletlenül bün-

tesse játékosait, ha azok olyan dolgokba kontárkodnak, melyek veszélyeivel nincsenek pontosan tisztában!

Ha valaki a *Méregkezelés* képzettség hiányában akarja megmérgezni a fegyverét, akkor azt csakis akkor teheti, ha az adott fegyvert legalább 2. fokon ismeri. Így is elképzelhető azonban, hogy a mérgezés nem lesz tökéletes. Legalább 25 mérgezési próba szükséges ahhoz, hogy az általa használt méregből – és csak abból – eltalálja, hogy mennyi az, ami az adott fegyverhez – és csak ahhoz – optimális. Addig vagy túl sokat használ (esetenként annyit is, hogy az már nyugodtan nevezhető pocsékolásnak – három, négyszeres mennyiséget), vagy túlságosan is keveset. A mérgek árait figyelembe véve ez pedig korántsem olcsó mulatság.

Ugyanakkor a KM-nek azt is figyelembe kell vennie, hogy bizonyos mérgek megfelelő tárolást igényelnek, nem mindegy, mikor kenik őket a fegyverre. Beszáradhatnak, bizonyos anyagokkal kölcsönhatásba lépve tönkremehetnek, veszíthetnek erejükből, stb. A képzettség ismeretében mindez elkerülhető.

A fegyverekhez szükséges mérgek mennyiségéről az alábbi táblázat tájékoztat:

Fegyver	adag
Tű	1
Nyílvessző	1
Tőr	2
Rövidkard	4
Hosszúkard	6
Lovagkard	7

Ha valaki ennyit használ, még nem élvezi a többletméregre vonatkozó szabályokat. Ennél kevesebbet használva, a méreg hatása egy szintet esik minden egyes hiányzó adag után. A feltüntetett adagnak legfeljebb a kétszeresét lehet egy fegyverre kenni.

Ha valaki más méregcsoportra is fel kívánja venni a képzettséget, akkor – az átfedések és a hasonló technikák miatt – az eggyel alacsonyabb Nehézségi kategóriájúnak (Egyes-Könnyű) minősül.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A képzettség ilyen szintű ismerete legalább három különféle méreg kezelésére jogosít az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit, felhasználásuk korlátait, módozatait. Intelligencia- és Érzékelés-próbájához +1 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik.



2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A képzettség ilyen szintű ismerete legalább öt különféle méreg kezelésére jogosít az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit, felhasználásuk korlátait, módozatait. Intelligencia- és Érzékelés-próbájához +2 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Fegyverismeret 2. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A képzettség ilyen szintű ismerete legalább tíz különféle méreg kezelésére jogosít az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit, felhasználásuk korlátait, módozatait. Intelligencia- és Érzékelés-próbájához +3 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik. Legalább ezen a fokon kell ismernie a képzettséget mindazoknak, akik különféle hátrányok nélkül szeretnék fegyvereiket a leghatékonyabban mérgezni.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A képzettség ilyen szintű ismerete legalább húsz különféle méreg kezelésére jogosít az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit, felhasználásuk korlátait, módozatait. Intelligencia- és Érzékelés-próbájához +5 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik.

A mesterfokú méregkezelők már nem csupán saját kultúrkörük mérgeihez konyítanak valamelyest, de ismerhetik más kultúrák leghíresebb mérgeit is. Ezek beleszámítanak a minimálisan ismert húsz méregbe.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: A képzettség ilyen szintű ismerői a kultúrkör minden mérgének kezelésére képesek az adott csoporton belül. A karakter ismeri tárolásuk körülményeit,



felhasználásuk korlátait, módozatait. Intelligencia- és Érzékelés-próbájához +7 járul, ha az általa ismert mérgek valamelyikének tüneteivel, mellékhatásaival találkozik.

A legmagasabban képzettek saját kultúrkörük mérgei mellett legalább tíz, más kultúrából származó, az adott csoportba tartozó mérget ismernek.

Piszkos csel

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Amióta világ a világ, mindig akadtak olyanok, akik nem voltak elkötelezett hívei a szabályos küzdelemnek, akik nem sokra becsülték a lovagias harcot. Ők találták ki az első megtévesztő cseleket, az aljas trükköket, amelyekkel ellenfelüket hátrányos, esetleg végzetes helyzetbe sikerült kényszeríteniük.

A képzettség nem határozza meg konkrétan, hogy milyenek legyenek ezek a fortélyok, csupán azt, hogy az adott fokon ki hány trükköt ismer, ezeket milyen gyakran alkalmazhatja ellenfeleivel szemben, s hogy milyen eséllyel használhatja fel ugyanazt a cselt még egyszer ugyanabban a küzdelemben.

A fokoknál leírt százalékos értékek mindig azt jelzik, hogy az adott trükköt másodszorra milyen eséllyel lehet hatékonyan alkalmazni. Minden újabb próbálkozás (függetlenül attól, hogy a második sikeres volt-e vagy sem) -15%-ot jelent.

Egy csel végrehajtása egy harci kört vesz igénybe, ilyenkor annak alkalmazója másképpen nem támadhat, ám fegyverét védekezésre – nem *Védekező harcra!* – használhatja. Amennyiben az ellenfél a csel ellen valamiféle próbadobással védekezhet, a képzettség szintje (fokonként -1) negatív módosítót jelent. Sikeres dobás esetén a *Piszkos csel* hatástalan.

Az alábbi példák alapján a KM játékosaival karöltve több trükköt is kidolgozhat, de tartsa szem előtt, hogy egyik se biztosítson alkalmazójának legyőzhetetlenséget, s ne kerülhessen segítségükkel behozhatatlan előnybe!

Porrúgás

Harc közben a csel alkalmazója port rúg ellenfelére, megkísérelve elvakítani azt. Áldozata Gyorsaság-próbát tehet, ellenkező esetben a Harc vakon *módosítóival kell küzdenie k6 körig. Természetesen a* Vakharc *képzettségét – ha van – használhatja.*

Zsibbasztó ütés

Evvel a csellel annak alkalmazója nem is törekszik ellenfele megsebzésére. Támadást mímel fegyverével, majd igyekszik eltalálni áldozata fegyverének markolatát, hogy annak a keze is belesajduljon, s ezáltal k6/2 körig a Harc fekve *módosítói szerint legyen kénytelen küzdeni. Nem mintha lefeküdne, ám ezek a módosítók felelnek meg leginkább az így létrejött harci helyzetnek. Az áldozat Gyorsaság-próbát tehet.*

Aljas rúgás

A csel alkalmazója igyekszik valamilyen fontos ponton megrúgni ellenfelét, miközben ő egy tessék-lássék támadás kivédésével van elfoglalva. Ez az általmadás semmilyen esetben nem okozhat sérülést! A rúgás beviteléhez sikeres támadódobásra van szükség, s ilyen esetekben k6 Fp veszteséget okoz. Nem is ez a gond, de egy sajgó ágyék, megreccsent térdkalács k6 körig a Harc fekve *módosítóival való küzdelemre kényszeríti az ellenfelet. (Ez esetben sem esik el!)*

Fegyver blokkolása

Ezzel a csellel annak alkalmazója ellenfele fegyverét képes k6/2 körig blokkolni. Általában valami ruhafélét – köpönyeget, zubbonyt, stb. – hajítanak a támadóeszközre, így azzal támadni az adott időben lehetetlen, s VÉ-jének is csak a fele (felfelé kerekítve) fog érvényesülni. Az áldozat Érzékelés-próbát tehet a csel ellenében, s ha az sikerül, akkor egy Gyorsaság-próbával kikerülheti a blokkolásra szánt eszközt. A második próbadobásra már nem kell a képzettség fokából származó módosítóval számolni.

Zavaró tárgyak

Aki ehhez a trükkhöz folyamodik, az harc közben a keze ügyébe kerülő különféle eszközökkel dobálja ellenfelét. Ezek különösebb sebzést nem okoznak, csupán az áldozatokat zavarhatják meg a harcban. Ha az illető elvéti Ügyesség-próbáját, nem tudja kikerülni a felé hajított tárgyat, s elveszíti a következő körre a támadás lehetőségét. Hiszen ellenfele éppen azt használja ki, hogy egy pillanatig mással van elfoglalva, s ekkor csap le rá. Áldozata csak védekezhet, de nem folytathat Védekező harcot.

A fentiek szellemében még néhány ötlet egyéb piszkos cselekre: Ütés markolattal, Homokdobás, Köpködés.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter egy piszkos trükköt ismer. Azonos ellenféllel szemben egy küzdelmen belül ezt a trükköt másodszorra csak 25% sikerrel tudja bevetni, ha azt a körülmények, illetve a csel természete lehetővé teszi. Két csel között legalább két harci kör eltelte szükséges.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A karakter alapfokon két különféle piszkos trükköt ismer. Azonos ellenféllel szemben egy küzdelmen belül az adott trükköt másodszorra már 35% sikerrel tud bevetni, ha azt a körülmények, illetve a csel természete lehetővé teszi. Két csel között legalább két harci kör eltelte szükséges.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Fegyverismeret 2. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a szinten már három piszkos trükköt ismer. Azonos ellenféllel szemben egy küzdelmen belül az adott trükköt másodszorra már 45% sikerrel tudja bevetni, ha azt a körülmények, illetve a csel természete lehetővé teszi. Két csel között legalább egy harci kör eltelte szükséges.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter már legalább öt piszkos trükköt ismer. Azonos ellenféllel szemben egy küzdelmen belül az adott trükköt másodszorra már 60% sikerrel tudja bevetni, ha azt a körülmények, illetve a csel természete lehetővé teszi. Akár két különböző cselt is bemutathat két egymást követő körben, az azután következőre azonban csak akkor nyílik lehetősége, ha legalább egy harci kör eltelik.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: A legaljasabb fegyverforgatók már legalább hét piszkos trükköt ismernek. Azonos ellenféllel szemben egy küzdelmen belül az adott trükköt másodszorra már 80% sikerrel tudják bevetni, ha azt a körülmények, illetve a csel természete lehetővé teszi. Akár három különböző cselt is bemutathatnak két egymást követő körben, a következőre viszont csak akkor nyílik lehetőségük, ha ezek után legalább egy harci kör eltelt.



Behatoló képzettségek

Nincs párja az alvilági testvériségeknek, ha valahova loppal, titokban kell beosonni. Akadnak teljes szekták, melyek semmi mással nem foglalkoznak, mint a besurranás, a keresés-kutatás művészetének mind tökéletesebb elsajátításával. Nem véletlen, hogy egészen kifinomult metódusokat sikerült kidolgozniuk, melyek segítségével mások számára lehetetlennek tűnő feladatokat is könnyűszerrel végrehajtanak, ravasz csapdákból vágják ki magukat, s olyan helyekre is rábukkannak, amelyeknek talán soha nem lenne szabad napvilágra kerülniük.

Rejtekhelykutatás

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Érzékelés* értékének hatszorosa
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, mely azt mutatja meg, hogy a karakter milyen eséllyel képes megtalálni rejtett átjárókat, titkosajtókat, eldugott rekeszeket, rejtekhelyeket, stb.

Alacsonyabb százalékértéknél csupán a hagyományos módszerek vehetők igénybe, úgymint: falak, padlók kopogtatása, türelmes, aprólékos vizsgálódás. 50% felett azonban a karakter már nem csupán erre hagyatkozhat. Eddigi tapasztalatait, hallomásból szerzett tudását felhasználva végigpróbálhatja mindazon helyeket, ahol nagyobb valószínűséggel kereshetők rejtekhelyek, mint másutt. Pl.: tudja, hogy az adott vidéken hol készítenek előszeretettel átjárókat, milyen típusú álcázásokat alkalmaznak a mesterek. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy amennyiben az első próbadobása sikertelen volt, akkor egy tíz perces kutakodás után újra dobhat. Ez alatt a százalékérték alatt csupán egyetlen dobás tehető.

80%-os érték felett a karakter már közvetett következtetéseket is tehet az alapján, hogy milyen a megvizsgálandó szoba, tárgy, stb. kialakítása, elrendezése, sejtheti, hogy a mesterek milyen szempontok alapján választják ki a készítendő rejtekhely végleges helyét. Amennyiben az első próbadobása sikertelen volt, öt percnyi újabb tanakodás után ismét dobhat.

Két dobásnál több egyetlen rejtekhely megtalálására soha nem tehető. Ez azt jelenti, hogy az illető vagy nem találta meg azt, amit keresett, vagy nem is található ilyesmi az adott helyiségben.

A KM különféle nehezítésekkel dobathatja a Képzettség-próbát az esetleges általános módosító körülmények (pl.: füst, sietség-kapkodás, sötét, kábulat, stb.) mellett akkor is, ha a rejtekhelyet készítő birtokában volt a következő két képzettség valamelyikének: *Iparűzés, Álcázás.* Amennyiben egy olyan mester készítette a titkos helyet, akinek ez a szakmája, minden egyes képzettségi fok után -5% negatív módosítót kell alkalmazni a százalékos próbadobáskor. Ha valaki az *Álcázás* képzettség segítségével rejtette el az adott helyet, abban az esetben a képzettség minden egyes foka -10% módosítót jelent a dobáskor. A két negatív módosító természetesen összeadódhat.

Ha valaki a képzettség ismerete nélkül próbálkozik a *Rejtekhelykutatással,* az alapesetben -4-es módosítóval tehet egy Érzékelés-próbát. Ehhez járulnak még a későbbiekben az *Álcázás* képzettségnél meghatározott negatív módosítók. Ha egy igazi mesterember készítette a rejtekhelyet, akkor újabb mínuszok járulnak a próbadobáshoz, mégpedig a mester képzettségi fokaiként -1.

FIGYELEM! Harmadik vagy magasabb fokon álcázott rejtekhelyek Érzékelés-próbával nem fedezhetők fel. Ehhez mindenképpen *Rejtekhelykutatásra* van szükség!

A mágikus úton álcázott rejtekhelyek esetében a KM saját belátása szerint nehezítse meg azok megtalálását. Ha azonban fontos, hogy rábukkanjanak, minden esetben hagyjon nekik erre esélyt!

Ha valaki megtalálja a rejtekhelyet, az még nem jelenti azt, hogy az esetleges csapdákat is észreveszi. Ezek felkutatására csakis a *Csapdakeresés* nevű képzettséggel lehet vállalkozni.

Csapdakeresés

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetsége maximuma a karakter *Érzékelés* értékének hatszorosa
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, amely arról tájékoztat, hogy a karakter milyen eséllyel képes különféle csapdákat felfedezni. Alacsonyabb értéken alkalmazójának még koránt sincs annyi tapasztalata, hogy egy-egy tárgy elhelyezkedéséből sejtse, hogy az esetleg csapdát rejt, nem ismeri az adott vidék csapdaállítási szokásait, a legkifinomultabb kelepcéket. 30% alatt a karakter semmiképpen nem találja meg a 3. vagy annál magasabb képzettségi fokon készített csapdákat. 50%-ig ha egyszer elvétette a próbadobását, akkor esélye sincs az újbóli próbálkozásra: úgy tudja, az általa vizsgált helyen nincs csapda.

50%-os érték felett a karakter – ha gyanús neki a hely, újból szemrevételezheti. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy öt perc múltán ismét kísérletet tehet.

80%-os érték felett – az említett helyzetben – a karakter már egy perc múltán megismételheti a dobást.

Kettőnél több dobás egyetlen helyzetben sem lehetséges.

A KM a különféle körülmények miatt módosíthatja a próbadobást. A csapda elrejtéséből adódó negatív módosítókat a *Csapdaállítás* nevű képzettség leírásában találjátok.

A mágikus úton elrejtett csapdák a KM belátása sze-

rint nehezíthetik meg azok megtalálását. Ha azonban odatette őket, a játékosoknak mindig adjon esélyt a felfedezésükre!

Az *Iparűzés* és az *Álcázás* képzettségekből adódó negatív módosítók ebben az esetben is érvényesek.

Csapdaleszerelés

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetsége maximuma a karakter *Ügyesség* vagy *Intelligencia* értékének hatszorosa – amelyik kisebb a kettő közül
Képzettség-követelmények:
A *Csapdaleszerelés* és a *Csapdakeresés* értékek között nem lehet 30%-nál nagyobb különbség
20% fölötti értéknél követelmény: Csomózás 2. fok
60% fölötti értéknél követelmény: Mechanika 2. fok
80% fölötti értéknél követelmény: Veszélyérzék 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, amely megmutatja, hogy a karakter milyen hatékonysággal képes egyes csapdákat szétszedni, hasznavehetetlenné tenni. A képzettség szoros kapcsolatban áll a *Csapdakeresés* nevűvel, anélkül nem igazán hatékony, s ha a két érték nagyon távol áll egymástól, nem is használható. Ennek oka, hogy maga az idő, amíg valaki megtalálja és feltérképezi az adott csapdát, rendkívül sokat elárul számára magáról a kelepcéről és annak készítőjéről, az így megszerzett tapasztalat pedig elengedhetetlen ahhoz, hogy valaki sikeresen hatástalanítsa az adott szerkezetet.

A képzettség alacsonyabb szinten csupán egyszerűbb szerkezetek, hurokcsapdák, stb. leszerelésére alkalmas, komoly szerencse, esetleg isteni közbeavatkozás (sikeres próbadobás) szükséges ahhoz, hogy valaki egy komoly, mechanikus csapdával elboldoguljon anélkül, hogy az működésbe ne lépne. Igazi sikerrel a mechanikus csapdák esetében csak a 60%-os képzettség-érték elérésével célszerű próbálkozni.

80%-os érték felett a karakter már jó eséllyel meg tudja ítélni, hogy érdemes-e tovább szöszmötölni az adott csapdával, vagy komolyabb bajba is kerülhet, ha végülis kudarcot vall.

A kelepcét készítő *Csapdaállítás* képzettsége minden egyes fokon -10%-ot jelent a Képesség-próbákra a hagyományos – körülményekből adódó – pozitív vagy negatív módosítókon kívül.

A képzettségre csak egyetlen próbadobás dobható. Ha karakter elvéti, nem nyílik lehetősége az újabb próbadobásra. Kudarc esetén két dolog történhet. Ennek eldöntése a KM hatáskörébe tartozik. Ha a rontás mértéke nagy volt, akkor a csapda aktiválódik, és kifejti a hatását, bármi legyen is az. Ha csupán kevéssel vétette el, akkor minden marad a régiben, a csapda továbbra is aktív marad, csupán a leszerelésére irányuló kísérlet vallott kudarcot.

A képzettséggel nem lehet mágikus hatású csapdákat semlegesíteni. Hogy ez sikerülhessen, ahhoz legalább 1. fokon érteni kell a csapdát létrehozó mágiaformához. Ekkor sem fogja tudni azonban egyszerűen kinyitni, csupán anélkül teszi tönkre, hogy magában bármiféle kárt okozna.

Ha valakinek sikerült egy csapdát hatástalanítania, akkor egy újabb (-20%-kal nehezített) Képzettség-próbával akár újból aktiválhatja. A fenti módosítót a KM a körülmények ismeretében saját belátása szerint mindkét irányba módosíthatja.

A tönkretett mágikus csapdák még ily módon sem aktiválhatók újra.

A képzettség ismerete nélkül nem lehet csapdákat hatástalanítani.

Zárnyitás

Elsajátítási mód: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetsége maximuma a karakter *Ügyesség* vagy *Intelligencia* értékének hatszorosa – amelyik kisebb a kettő közül
Képzettség-követelmények:
20% fölötti értéknél követelmény: Mechanika 1. fok
40% fölötti értéknél követelmény: Mechanika 2. fok
60% fölötti értéknél követelmény: Mechanika 3. fok
80% fölötti értéknél követelmény: Mechanika 4. fok
100% fölötti értéknél követelmény: Mechanika 5. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, amely arról tájékoztat, a karakter milyen eséllyel képes mechanikus szerkezetű zárak felnyitására. Mivel Yneven a legtöbb zár ebbe a kategóriába tartozik, rendkívül hasznos képzettség mindenki számára, ám elsősorban mégis a különböző alvilági szervezetek látják hasznát.

40% alatti értéknél, sikertelen próbadobás esetén a karakter nem tehet újabb kísérletet.

Amennyiben a képzettség százalékértéke meghaladja a 60%-ot, akkor a karakter tovább tanulmányozhatja a zárat, s öt perc elteltével ismét próbálkozhat.

80%-os százalékérték esetén az újabb próbálkozásra már egy perc elteltével kísérletet tehet a karakter.

Kettőnél több próbadobást egyetlen zárra sem tehető, legyen bármilyen magas is a karakter képzettségértéke.

Sikeres próbadobás esetén, a karakter egy újabb (-10%-

kal nehezített) sikeres próbadobással ismét bezárhatja. A KM a körülmények ismeretében mindkét irányban megvátoztathatja a fenti módosítót.

Mágikus zárak ezzel a képzettséggel nem nyithatók. Hogy ez sikerüljön, a karakternek legalább 1. fokon járatosnak kell lennie abban a mágiaformában, amellyel a zárat becsukták. Ekkor sem fogja azonban egyszerűen csak kinyitni, csupán a zárat teszi tönkre annyira, hogy saját magában ne okozzon károkat.

A tönkretett mágikus zárakat nem lehet visszazárni.

Amennyiben a zár egyben egy speciális csapda is, ezt a képzettség nem fogja felfedni az alkalmazó előtt. Ehhez sikeres *Csapdakeresés-*, hatástalanítására sikeres *Csapdaleszerelés-próba* szükséges.

A képzettség ismerete nélkül nem lehet zárakat kinyitni.

Ellenálló képzettségek

Bármennyire hihetetlennek vagy értelmetlennek is tűnhet egyesek szemében, akadnak olyanok, akik folytonos önsanyargatással és edzéssel próbálnak hatalmat nyerni testük felett. Ezeknek a lélekölő rítusoknak nincs semmi köze a Harcművészek szellemi tökéletességen alapuló meditatív gyakorlataihoz. Éppen ellenkezőleg: a folyamatos kínlódásnak és szenvedésnek kell a későbbiekben kialakítania egyfajta közönyt, amely segítségével a szervezet a továbbiakban nem vesz tudomást egy bizonyos küszöb alatti ingerekről. Cseppet sem egyszerű metódus ez, és meg kell vallani, hogy nem minden kockázat nélkül való. Nem egy jelölt veszítette ép elméjét vagy akár az életét is egy-egy ilyen kegyetlen procedúra alkalmával. Az elszántabbak leggyakrabban két szörnyű testi gyötrelemhez próbálják hozzászoktatni a szervezetüket: a fizikai fájdalomhoz és a mérgekhez.

Mindkét ellenálló képzettség a test oly mértékű megkínzása árán éri el hatását, amit nem lehet büntetlenül végrehajtani. Éppen ezért a 3. és a 5. fok elérésekor a karaktereknek egy-egy Ép-t *maradandóan* le kell vonniuk Életerejükből. Ez az ára mértéktelen önsanyargatásnak, s az ezáltal nyert bámulatos hatalomhoz, mellyel az elme és a szervezet felülkerekedik a fájdalmon és a mérgeken.

Amennyiben a karakter mindkét képzettséget elsajátítja, a levonások is összeadódnak.

Kíntűrés

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Elképesztő elszántság és kitartás szükséges ahhoz, hogy valaki arra vállalkozzon, hogy szenvedés által viselje könnyebben a szenvedést. Az önsanyargatás igenis üdvözítő lehet, vallják egyes szekták és szervezetek, akik nem ritkán megfelelő ideológiával is alátámasztják a kínlódás szükségszerűségét. Folyamatos gyötrődésnek, állandó fizikai fájdalomnak teszik ki a testüket, s így érik el, hogy megfelelő idő után szervezetük hozzászokjon a kínokhoz, s zokszó nélkül tűrje a legdurvább beavatkozást is. Mások „csupán" a lelkük tökéletesedéséhez vezető utat látják a testi szenvedésben, s ugyanígy eltérő módszerek is vannak a folytonos fájdalom elviseléséhez. Egyesek az apró, kis sérüléseket, ám annál nagyobb fájdalmat okozó sebeket tartják üdvösnek, mások a környezet kíméletlenségében bíznak, s zokszó nélkül viselik a vadon minden próbatételét. Bármilyen úton-módon jutnak egyre magasabbra a kínok elviselésében, két dologban mindenképp közösek maradnak: a képzettség nem képes enyhíteni a lelki fájdalmat, s csakúgy nem védelmez az Ép-sérülésekkel szemben. Rendkívüli haszonnal bír azonban minden más testi kínnal szemben, s valahányszor kockadobásra kerül sor, a karakter biztos lehet benne, hogy közel sem lesz annyira fájdalmas, mint más, a fájdalom elviselésében járatlan teremtménynek.

A levonások mértéke nem függ a kockadobás jellegétől. Akkor is csak a lent felsorolt értékeket kell levonni a sérülésből ha egyszerű (pl.: 1K6) vagy ha kombinált kockadobásról (pl.: 1K6+3 v. 3K10) van szó.

1. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A karakter minden Fp veszteséggel járó kockadobás értékéből a képzettségének köszönhetően egy Fp-t levonhat.



2. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: A karakter minden Fp veszteséggel járó kockadobás értékéből a képzettségének köszönhetően 1K6/2 Fp-t levonhat.

3. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 24 Kp
Ismertetés: A karakter minden Fp veszteséggel járó kockadobás értékéből a képzettségének köszönhetően 1K6 Fp-t levonhat.

4. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 18
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 36 Kp
Ismertetés: A karakter minden Fp veszteséggel járó kockadobás értékéből a képzettségének köszönhetően 1K10 Fp-t levonhat.

5. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 19
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 48 Kp
Ismertetés: A karakter minden Fp veszteséggel járó kockadobás értékéből a képzettségének köszönhetően 2K6 Fp-t levonhat.

Méregtűrés

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul Nehéz)

Nagyon nehezen és rendkívül körülményes módon elsajátítható képzettség. Megtanulására semmilyen más módszer nem létezik, csakis az, hogy a karakter folyamatosan és lassan hozzászoktatja a szervezetét az adott méreghez. Ennek a veszélyeiről nyilván nem szükséges külön beszélni. A mérgezéses halálnál kevés szörnyűbb halálnem létezik, s az, aki a képzettséget szeretné elsajátítani, rendkívüli veszélynek teszi ki a szervezetét. Persze azok a sötét kolostorok, fejvadászrendek, szekták, ahol ezt az ismeretet oktatják, évszázados tapasztalatokkal bírnak. Pontosan tudják, mekkora mennyiség az, ami még életben tartja a szervezetet, milyen adagokban és milyen időközönként kaphat az áldozat az adott toxikus anyagból, ahhoz, hogy a kísérlet sikeres legyen, a megkínzott szervezete elfogadja, gond nélkül feldolgozza az idegen anyagot.

A képzettséget önállóan, saját tapasztalatokban bízva kipróbálni, az öngyilkosság egy bizarr formája lehet. A krónikák sem írnak olyan vállalkozóról, akinek ez sikerült volna.

A képzettséget minden választott méregre külön fel kell venni. Nem lehetséges tehát, hogy egy fegyverméreg eltűrése minden fegyverméreg ellen bizonyos védelmet jelent majd, s csakúgy lehetetlen, hogy egyetlen légiméreg megfelelő mértékű eltűrése minden légi úton ható méreggel szemben védettséget bitosítson.

1. fok
Képesség-követelmények:
Egészség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A képzettség lehetővé teszi, hogy a választott méreggel szemben a karakter +1-t adhasson az Egészség-próbájához.

2. fok
Képesség-követelmények:
Egészség 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Az alapfok lehetővé teszi, hogy a választott méreggel szemben a karakter +2-t adhasson az Egészség-próbájához. Amennyiben a próba sikeres, és az adott méregnek még ebben az esetben is van valamilyen hatása (pl.: gyengeség, kábulat), akkor azok csak az időtartam feléig lesznek érvényben.

3. fok
Képesség-követelmények:
Egészség 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 24 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen foka lehetővé teszi, hogy a választott méreggel szemben a karakter +3-t adhasson az Egészség-próbájához. Amennyiben a próba sikeres, és az adott méregnek ebben az esetben is van valamilyen mellékhatása, úgy ezek nem érvényesülnek.

4. fok
Képesség-követelmények:
Egészség 18
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 36 Kp
Ismertetés: A mesterfok lehetővé teszi, hogy a választott méreggel szemben a karakter +4-t adhasson az Egészség-próbájához. Ha a próbadobása sikertelen lenne, abban az esetben is csupán azok a hatások érvényesülnek (ha vannak ilyenek), melyeket egy *Méregtűrésben* képzetlen karakter a sikeres Egészség-próba esetén elszenvedne.

5. fok
Képesség-követelmények:
Egészség 20
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 48 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter immúnissá válik az adott méreg hatásaival szemben.

A KM, ha akarja, megnevezheti magának azokat a mérgeket, amelyek ellen még az ötödik fokú képzettség sem nyújt tökéletes immunitást, fontos azonban, hogy ezt a játékosai tudtával tegye. Az 5. fok ekkor is +5-öt ad az Egészség-próbához. Ha a próbadobása sikertelen lenne, abban az esetben is csupán azok a hatások (ha vannak ilyenek) érvényesülnek a leírásban szereplő hatóidő feléig, melyeket egy *Méregtűrésben* képzetlen karakter a sikeres Egészség-próba esetén elszenvedne.

Példa: *Dorio Rachhini 5. fokon jártas a* Méregtűrés *képzettségben. A Keserű vér nevű idegméreghez (8. szintű, idegrendszerre ható méreg, sikertelen mentődobás esetén halált, sikeres próba esetén 1K6 óráig tartó görcsöt okoz) szoktatták hozzá gyerekkora óta Ranagol papjai. Ha a KM ennek ellenére úgy gondolja, hogy ez ellen a méreg ellen nem lehet immunitást szerezni, akkor egy ilyen méreg az öreg harcos szervezetében a következőképpen fog viselkedni: az 5. fok elérésének előfeltétele, hogy Racchininak 20-as legyen az Egészsége. Ez egykor még így volt, ma már öreg, Egészség értéke, életkora és a képzettség magas foka miatt „csupán" 16. A Keserű vér 8. szintű méreg, az Egészség-próbához -4 járul. Racchini Egészsége 16, ez így 12-t jelent. Az 5. fokú képzettség azonban +5-öt ad a próbadobásához (17), mindent összevéve tehát 7 alá kell dobnia egy tízoldalú kockával ahhoz, hogy sikerrel járjon.*

Ez nem sikerül, 0-t hajít. (Pech.) Az 5. fokú képzettsége azonban lehetővé teszi, hogy még ebben az esetben is csupán a méreg azon hatásai érvényesüljenek, amelyek akkor jelentkeznének, ha egy Méregtűrésben *képzetlen alak sikeres mentődobást hajtott volna végre (görcs), mégpedig a leírásban szereplő időtartam feléig (1K6/2 óra).*

Ha azonban 7-nél kevesebbet hajított volna, abban az esetben ez sikeres próbadobásnak minősül, és semmilyen veszedelem nem fenyegethetné. Hiszen már a 3. fokú képzettség is megvédi a sikeres próbadobáskor (képzetlenekkel szemben) mégis érvényesülő további hatások ellen.



Túlélő Képzettségek

Noha magához a harchoz, a test-test elleni küzdelemhez nem sok ponton kötődnek az alább következő képzettségek, mint nevük is mutatja, mégis komoly szerephez juthatnak, ha az Ynevet járók valamely okból szorult helyzetbe kerülnek. Hiszen nem csupán mérgezett pengék vagy gyilkos intrikák leselkedhetnek az óvatlan kalandozóra, olykor olyan egyszerűnek tűnő feladatok válnak élet-halál kérdéssé, mint egy erdőn, sivatagon való átkelés vagy egy meredekebb sziklafal megmászása. Azok, akik ezeket a jártasságokat ismerik, ha nem is viselkedhetnek pökhendin vagy túlontúl magabiztosan a vadonban, de legalább az éhhalál vagy a végzetes eltévedés miatt nem kell különösebben aggódniuk – általában anélkül is megvan a maguk baja. Ugyanakkor ezek az ismeretek nem csupán vad környezetben állják meg a helyüket, gyakran a városok szolgálnak megfelelő hátterül a gyakorlatoknak. Szép számmal akadnak arrafelé is olyan fenevadak, melyek ellen a nyers erő, az éles kard nem elegendő. Az alább következő ismeretek gyönyörűen kiegészítik egymást, s amit az egyik segítségével csak körmönfont módokon lehet elérni, ott a másik nyújt megfelelő támogatást. Olyan támogatást, melyre ezek után nem csak a magányos farkasok, de a falkában járók is rábízhatják magukat.

Vadonjáró képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Futás	3	9	15	24	30
Úszás	1	2	4	10	15
Állatismeret	2	5	10	16	25
Idomítás	3	8	14	20	26
Nyomolvasás	4	10	30	45	65
Vadászat	3	8	12	17	30
Vadászláz	5	10	20	35	50
Halászat	3	8	12	17	30
Csomózás	2	7	15	24	32
Csapdaállítás	3	10	15	20	30
Veszélyérzék	2Kp=3%				
Irányérzék	1Kp=3%				



Atlétikai képzettségek

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Egyensúlyérzék	1Kp=3%				
Akrobatika	3	10	16	25	38
Mászás	1Kp=3%				
Esés	1Kp=3%				
Ugrás	1Kp=3%				
Szabadulóművészet	3	8	12	17	30

FUTÁS

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

A *Futás* a legtöbb képzettséggel ellentétben nem azt jelenti, hogy csak az képes futni, aki a képzettséget ismeri. Mindenki képes a futásra, akit nem gátol valamiféle testi, vagy egyéb fogyatékosság abban, hogy ezt megtegye. A képzettség arra szolgál, hogy az illető futva közlekedhessen minél hosszabb ideig. Tehát nem szélsebes sprintelésről, loholásról van szó, hanem arról, hogy egyenletes tempóban, kitartóan – egyfajta farkasügetéssel – legyen képes a karakter akár órákon át futni. A képzettséget általában hírvivők, futárok ismerik a legmagasabb fokon, gyakran alkalmazzák olyan területeken, ahol a hátas állatok használata valamilyen oknál fogva lehetetlen, de előfordul, hogy egyszerűen az állatoktól, illetve a lovaglástól való iszony késztet arra valakit, hogy a közlekedésnek ezt a módját válassza.

1. fok
Képesség-követelmények:
Állóképeség 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény:3 Kp
Ismertetés: Az első fokon képzett futó mérföldeket képes komolyabb megerőltetés nélkül lefutni. Egy órán keresztül minden további nélkül futhat, ez alatt körülbelül 10 mérföld megtételére képes. Egy óra futás után azonban rohamosan lankadni kezd, ilyenkor Állóképesség-próbát köteles dobni a játékos. Ha a próba sikeres, további tíz percig folytathatja a futást, majd újabb próbát köteles tenni. Amennyiben ez is sikeres, úgy újabb tíz perc elteltével ismét Állóképesség-próbát kell tennie, de ezt már -2-vel. Ha a próbája még mindig sikerül és tovább akarja folytatni a futást, akkor minden további tíz perc elteltével köteles Állóképesség-próbát tenni, de minden esetben még -2-vel nehezedik a próba. Tehát másfél óra elteltével a próbát -2-vel teszi, tíz perccel később -4-gyel és így tovább. A karakternek ugyanannyi időt kell pihennie, mint amennyit futott. Pihenésnek számít a séta is. Ezek után ismét próbálkozhat a futással.

2. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a fokozaton képzett karakter jó futó. Két óra folyamatos ügetésre képes, ami alatt kb. 20 mérföldet hagyhat maga mögött. A két óra leteltével húsz percenként Állóképesség-próbát kell tennie. Az elsőt módosító nélkül, a következőt -2-vel, az azt követőt -4-gyel és így tovább, mindaddig, míg a próba sikeres. Amennyiben a próbát elvéti, abba kell hagynia az ügetést, és addig nem is próbálkozhat újra míg feleannyi időt nem pihen – esetleg sétál –, mint amennyit futott.

3. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 14, Akaraterő 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A harmadik fokon képzett karakter már kitartóbb, és nem ijed meg az első holtponttól. Mozgása harmonikus, nem végez közben felesleges mozdulatokat. Szintén két órát futhat egyhuzamban (kb. 20 mérföld), de ekkor Akaraterő-próbát köteles tenni. Ha a próba sikeres, további egy órán át futhat, innentől azonban félóránként Állóképesség-próbát kell tennie, az elsőt módosító nélkül, a következőt -2-vel, az azt követőt -4-gyel stb. Mielőtt újra futással próbálkozna, legalább másfél órát pihennie (sétálnia) kell.

4. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 16, Akaraterő 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 24 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter némileg gyorsabb tempót képes diktálni. Két óra alatt nem 20, hanem 30 mérföld megtételére képes, a két óra leteltével azonban Akaraterő-próbát kell tennie, ha sikeres további egy órán át futhat. Ezek után félóránként Állóképesség próbát köteles tenni, az elsőt módosító nélkül, a következőt -2-vel, az ezt követőt -4-gyel stb.

Ha nem diktálja ezt a gyilkos iramot, akkor 3 órán át ügethet (30 mérföld), amikor is Akaraterő-próbát kell tenni, ha sikeres, újabb 1 órát futhat ebben a tempóban. Az 1 óra leteltével félóránként Állóképesség-próbát köteles tenni, az elsőt módosító nélkül, a következőt -2-vel, az azt követőt -4-gyel stb.

Amennyiben valamelyik próba sikertelen, legalább két órát pihennie (sétálnia) kell, míg újra a futással próbálkozik.

5. fok
Képesség-követelmények:
Állóképesség 17, Akaraterő 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Egy ötödik fokon képzett karakter futásának a látványa igazi élmény. No persze nem kecses balett, de a maga nemében szinte tökéletes. A felvett ritmust órákon keresztül képes tartani, úgy, hogy arcán semmi jele az erőfeszítésnek. Már-már transzszerű állapotba kerül és így 3 óra alatt 45, vagy ha lassabb tempót választ, 5 óra alatt 55 mérföldet tud megtenni. Bármelyik tempót választja is, az idő leteltével Állóképesség-próbát kell tennie, ha sikerül, még félórát futhat. Ezután újabb Állóképesség-próba következik, de már -2-vel, ha ez is sikeres további félóra múlva -4-gyel és így tovább.

Mielőtt újra próbálkozna a futással, legalább két órát pihennie kell.

Azt gondolhatnánk, hogy ez az emberi teljesítőképesség határa. Vannak azonban olyan híresztelések, miszerint Enoszuke és Niare titokzatos vidékein még ennél is bámulatosabb teljsítményre képesek az erre felkészített szerzetesek. Nem is beszélve az elfekről, akikhez ezen a téren az emberek csak a legritkább esetben érhetnek fel.

Úszás

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

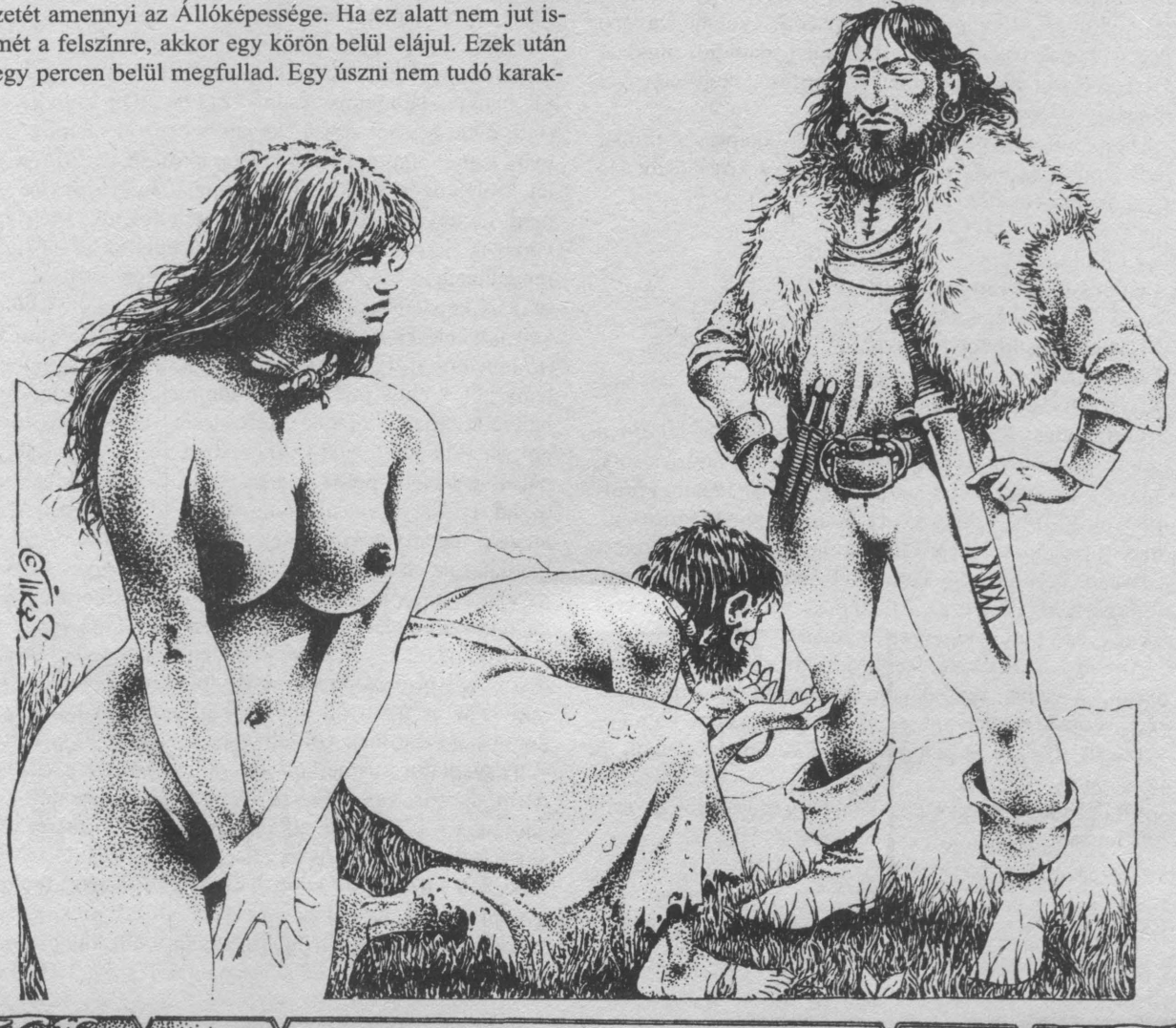
Az úszni tudás korántsem hétköznapi ismeret Ynev világán. Leginkább csak a tengerek, folyók, tavak partján élők bírják. Egyes hadseregekben alacsony szinten megkövetelik az úszás ismeretét, sőt néhány helyen komoly súlyt fektetnek az oktatására, de ez nem nevezhető általánosnak. Nem ritka az olyan ember, aki úgy éli le az életét, hogy soha nem is lát akkora vízfelületet, amiben egyáltalán lehetne úszni. Ez azonban egy kalandozó esetében kevéssé valószínű.

Akik nem jártasak az úszás képzettségében, azok sajnos elég elkeserítő helyzetbe kerülhetnek, amennyiben valamilyen oknál fogva erős sodrású patakba, vagy őket ellepő vízbe esnek. Ilyenkor a szerencsétlenül járt illető fuldokolni kezd és a *Lélegzet Visszatartása* szabály vonatkozik rá, azaz annyi körig képes visszatartani a lélegzetét amennyi az Állóképessége. Ha ez alatt nem jut ismét a felszínre, akkor egy körön belül elájul. Ezek után egy percen belül megfullad. Egy úszni nem tudó karakter csak úgy képes saját erejéből a felszínre jutni, ha könnyű ruhát visel – semmilyen felszerelés nincs rajta – és idejében eléri a víz fenekét – vagy egy kiálló sziklát – ahonnan el tud rugaszkodni. A mentésével is meg lehet próbálkozni, ám csak az járhat sikerrel, aki legalább mesterfokon tud úszni. A képzettségben járatlanok annyi körig maradhatnak a víz felszínén, amennyi az Erő értékük.

1. fok
Képesség-követelmények:
Erő 6, Állóképesség 6
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp

Ismertetés: A karakter túl tudja élni a folyóba vagy tóba zuhanást, ha nincs felszerelése és nem találkozik örvényekkel vagy sebes sodrással. Talán túlzás komikus csapkodásait úszásnak nevezni, de néhány méteres távolságot meg tud tenni, hogy kievickéljen a partra. Ha nincs esélye a kiúszásra, felszerelés nélkül Állóképességével megegyező percig képes a felszínen maradni.

Amennyiben az időt túllépi, Állóképesség-próbát köteles tenni percenként. Az elsőt módosító nélkül, a következőt -2-vel, az azt követőt -4-gyel, majd -6-tal stb. Ha elvéti, a *Lélegzet Visszatartása* szabály vonatkozik rá.



2. fok
Képesség-követelmények:
Erő 9, Állóképesség 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter már valóban tud úszni, de csak felszerelés nélkül. Át tud úszni egy gyenge sodrású, örvénymentes folyót. Folyamatosan annyiszor két percig bír úszni, amennyi az Állóképessége. Felszerelés nélkül az Állóképességének kétszeresével, kevés felszereléssel Állóképességével megegyező percig képes lebegni a felszínen.

Ha a karakter ez idő alatt nem ér célhoz, vagy nem mentik ki, percenként Állóképesség-próbát kell tennie, az elsőt módosító nélkül, a következőt -1-gyel, majd -2-vel, aztán -3-mal, és így tovább.

3. fok
Képesség-követelmények:
Erő 11, Állóképesség 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A harmadik fokon képzett úszó teljes felszerelésével is képes a víz felszínén maradni, és így néhány métert úszni. Ha megszabadul terhétől, akár 1-2 mérföldre is futja erejéből. Ez annyit tesz, hogy felszerelés nélkül az Állóképességének ötszörösével megegyező percig képes úszni, vagy a felszínen maradni, mindezt felszereléssel csak az említett Képesség kétszeresével megegyező percig képes megtenni.

Ha az időt túllépi, kétpercenként Állóképesség-próbát kell tennie, az elsőt módosító nélkül, a következőt -1-gyel, az azt követőt -2-vel stb.

4. fok
Képesség-követelmények:
Erő 15, Állóképesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Képes teljes felszerelését a víz felszínén tartani, azzal úszni is néhány percig, ha úgy hozza a sors. Átússza a legsebesebb sodrású folyót is. Ideális körülmények között 3 óráig képes nyugodt tempóban úszni, vagy a felszínen lebegni felszerelés nélkül. Felszereléssel a legnagyobb megtehető távolság terheléssel mintegy 1-2 mérföld, illetve az Állóképességének ötszörösével megegyező percig képes a felszínen maradni.

Amennyiben a karakter az időtartam lejártával még mindig a vízben tartózkodik, öt percenként Állóképesség-próbát köteles tenni, az elsőt módosító nélkül, a következőt -1-gyel, az azt követőt -2-vel, majd -3-mal, és így tovább.

FIGYELEM: fémvértezetben még mesterfokon sem lehet úszni!

5. fok
Képesség-követelmények:
Erő 16, Állóképesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A karakter nem csak kitartó úszó, de a víz alatti tevékenykedésben jeleskedik. Tüdeje alkalmazkodott a hosszabb víz alatti tartózkodáshoz, tűrőképessége sokkal nagyobb az átlagosnál, így annyi körig képes a víz alatt maradni, amennyi Állóképességének kétszerese, ha valami miatt tovább kényszerülne maradni, akkor viszont ugyanúgy egy körön belül elveszíti az eszméletét és egy percen belül megfullad. Felszerelés nélkül az Állóképességének tíz feletti részével megegyező óráig képes nyugodt tempóban úszni, vagy a felszínen maradni. Felszereléssel mindezt feleannyi ideig képes megtenni.

Ha valamilyen oknál fogva a karakter túllépi az időhatárt, tíz percenként köteles Állóképesség-próbát tenni, az elsőt módosító nélkül, a másodikat -2-vel, a következőt -4-gyel, az azt követőt -6-tal stb.

Állatismeret

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Ez a képzettség lehetővé teszi az ebben jártas karakter számára, hogy egyes állatfajok viselkedését, szokásait megismerje. A karakter tudása birtokában képes mozgása, hangja, lábnyoma, csontváza, de még kültakarója (toll, pikkely, szőr stb...) alapján is beazonosítani a számára ismert állatot. Ismeri az állat természetes környezetét, táplálkozási szokásait is. A háziállatok nem riadnak meg, ha egy képzett karakter közelít feléjük. Még egy véreb is kezes báránnyá válik közeledtére, ha az illető rendelkezik a megfelelő ismerettel (jelen esetben: kutya). A képzettséget minden egyes állatra külön-külön kell felvenni és a karakterlapon úgy kell feltüntetni. Pl. *Állatismeret (ló) 3. fok*, (*kígyó) 5. fok* stb...Van ugyan néhány bölcs Ynev földjén, aki tudományos érdeklődéstől hajtva kutatja az állatok viselkedését, de akadnak olyanok is, akik az ellenük való harcban veszik ennek hasznát. Legékesebb példa erre a dzsad Gladiátorok esete, a dzsad rendszerű viadalban ugyanis a viadorok általában állatok, netán szörnyetegek ellen küzdenek. Azok a gladiátorok, akik sokszor harcoltak már egyes állatfajokkal, kiismerik azok szokásait, erősségeiket és gyengéiket. Ezt a tudást azután kihasználják a harc során. Ez a képzettség is olyan, amit képtelenség könyvből elsajátítani. Az *Állatismeretet* csak úgy tanulhatja meg egy karakter, ha az adott faj ellen sokat harcol. A képzettség nem csak szigorúan vett állatokra vonatkozik, a harcos vagy gladiátor kiismerheti különböző szörnyek viselkedésmódjait is, van azonban egy-két megkötés, ami korlátot szab a képzettség alkalmazásának. A karakter csak akkor sajátíthatja el a képzettséget, ha elegendő lehetősége volt küzdeni az adott lénnyel és közben tanulmányozni azt. Ezenkívül az *Állatismeret* csak olyan lényre vonatkozik, amelynek Intelligenciája nem haladja meg az alacsony szintet és nem használnak fegyvert. Ha ezek

közül bármelyik feltétel nem teljesül, az ellenfél harcát nem lehet egyszerűen kiismerni, taktikázik, olykor cselez és nem mindig kiszámíthatóak a reakciói.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 9, Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter ismerete még igen csak felületes. Tudja, hogy a választott állat mit eszik, éjszaka vagy nappal tevékenyebb, magányos avagy társas lény. Felismeri, ha látja, esetleg még a hangja alapján is.

Az 1. fokú képzettségben jártas karakter az általa ismert állatok ellen a következő módosítókkal harcol: KÉ +2, TÉ +3, VÉ +3.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 10, Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már jóval több mindent tud az adott állat szokásairól. Ismeri az életmódját, vérmérsékletét, kedvelt táplálékát, párzási szokásait. Hangjelzéseiből is következtethet az állat kedélyállapotára, hogy az riadt, elégedett, gyanakvó, dühös, stb. Ha háziállatról van szó, tökéletesen el tudja látni, tisztán tartja, s gyengéit kihasználva akár megnyugtathatja, lecsendesítheti. Az igazán komisz természetű állatokkal azért még meggyűlik a baja. Ismeri az adott állat lábnyomát s a hangja alapján akkor is azonosíthatja, ha az egyébként nem túlságosan jellegzetes.

A képzettségben jártas az általa ismert fenevadak ellen a következő módosítókkal harcol: KÉ +2, TÉ +5, VÉ +5.



3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 11, Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon jártas karakter koponyacsont, fogazata, elmosódott lábnyoma és röpte, futása, stb. alapján is képes már felismerni a választott állatot. Mozgásából, alkatából, 50% eséllyel meg tudja saccolni az állat korát. Ha közelebbről megvizsgálja (fogazata, csontozata, kültakarója stb..), akkor 70% az esélye. Természetes élőhelyét könnyedén megtalálja. Az ismert állat nem fog rátámadni, ha betartja a vele kapcsolatos előírásokat. Türelmes munkával megszelídíthet vadállatokat, ha azok valamilyen balesetből, betegségből kifolyóan kerültek hozzá. Jó eséllyel fel tudja mérni, ha az állat „erősebb" nála, s ilyenkor célszerűbb nem erőltetni a barátkozást. Képes a gondjaiba vett állatok sérüléseinek ellátására, s a kisebb betegségeket is orvosolni tudja.

Az általa ismert fenevadak ellen a következő módosítókkal harcol: KÉ +3, TÉ +10, VÉ +5.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter az ismert állatot potyadéka, köpete, stb. alapján is azonosítani tudja. Korát 70% eséllyel megmondja, ha megvizsgálja akkor az esély 90%. A karakter igazi állatszelídítő. A legmakacsabb vadakkal is megtalálja a hangsúlyt, a háziállatokat pedig kifejezetten megnyugtatja, s azok olyan dolgokat is megtesznek neki, amire másnak aligha lenne reménye. Tökéletesen ismeri az adott állatfajt, különböző példányokról is viszonylagos pontossággal megmondja mire képesek, mit lehet várni tőlük. Ha az adott állat közeli rokonságába tartozó állatokal találkozik, és azok életmódja, táplálkozási szokásai, stb. hasonlítanak, akkor az ezekkel kapcsolatos képzettsége 2. fokúnak minősül, anélkül, hogy erre költenie kellett volna a Kp-iből. Csupán annyi szükséges hozzá, hogy legalább egyké napot a társaságukban töltsön.

Példa: A karakternek 4. fokú képzettsége van a lovakra. Ezért a hasonló állatokra (szamár, zebra, öszvér stb...) felveheti a 2. fokot, amit ezután tovább fejleszthet.

Mesterfokot elérve a harcban is javulnak a módosítók: KÉ +5, TÉ +15, VÉ +10.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 14, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Nem ritka, hogy ezen a szinten a karakter már jobban megérti magát az állatokkal, mint saját fajtársaival. Az állat korát ránézéssel közelítően pontosan (1-2 év eltérés) képes megmondani. Csakúgy a különböző betegségeket is, melyek kezeléséhez nála jobban alig-

ha értenek. Kívülről úgy tűnhet, az illető beszélget az állattal. Jobban ismerheti szokásait, mint a környezetében élő társaiéit. A rokon állatokat 3. fokon ismertnek tekintheti, elegendő néhány órát a társaságukban eltöltenie – hacsak azok életmódja, szokásai gyökeresen nem térnek el az általa ismert fajétól.

Ha harcra kerül sor, a harcértékei a következőképpen módosulnak: KÉ +10, TÉ +20, VÉ +15.

Idomítás

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Ynev világán rengeteg olyan állat akad, amely betanítható az ember szolgálatára. Ezeknek csak jelentős, de nem kizárólagos hányadát jelentik a lovak, ökrök, kutyák és egyéb háziállatok. Hiszen vannak akik, farkasokat, madarakat édesgetnek magukhoz. Az *Idomítás* képzettsége felruházza a karaktert annak képességével, hogy állatokat tanítson be különféle feladatok végrehajtására. Ezt különféle módszerekkel teszik, és kölönböző fokon művelik az idomárok. Vannak akik ostorral és vashegyű ösztökével képesek a dolgot megoldani, míg mások szolidabb, kevésbé látványos módszerrel próbálkoznak, és természetesen vannak akik tudni vélik, hogy melyik állatnál milyen módozat a célravezető.

Úgy tűnik, e képzettség magas fokú elsajátításának kulcsa az empátia. Alacsony szinteken az idomár még elboldogul bottal és korbáccsal is, ez a módszer azonban bizonyos határon túl óhatatlanul kudarcot vall. Innen már csak akkor lehet továbblépni, ha a karakter őszintén megszereti az állatot, önálló egyéniséget tisztel benne, érzelmileg ragaszkodni kezd hozzá. Ez persze korántsem úgy kell elképzelni, hogy mostantól fogva egyfolytában babusgatni és becézgetni fogja! Még az is könnyen előfordulhat – különösen falkában élő ragadozóknál –, hogy időről időre kénytelen kegyetlenül eltángálni, anélkül azonban, hogy komolyabb testi károsodást okozna neki.

1. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 12, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (meghatározott állatra) 3. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ezen a fokán a karakter még csak arra képes, hogy egy egyébként is szelíd, aránylag magas intelligenciával rendelkező, könnyen idomítható állatot néhány egyszerű feladat elvégzésére betanítson. Ilyen például egy kutya engedelmességre szoktatása – parancsra ültetése stb. –, de ilyen a ló betörése is, akár lovaglásra, akár igavonásra.

2. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 13, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Állatismeret (meghatározott állatra) 4. fok
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A képzettség alapfokú ismeretével még mindig csak aránylag hétköznapinak számító állatok idomítása lehetséges, de már bonyolultabb feladatok betanításával is megpróbálkozhat a karakter. Egy alapfokon képzett idomár ki tud képezni például egy kutyát terelésre, de háziállattal rokon vadak idomítására is képes. Például egy farkast engedelmességre tud szoktatni, de birkák terelésére nem lesz képes betanítani. Be tud törni egy vadlovat vagy vadszamarat.

3. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 14, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 14 Kp
Ismertetés: A harmadik fokon képzett karakter már nemcsak közönséges állatokat, hanem egzotikus ragadozókat, kígyókat, esetleg állati intelligenciájú szörnyeket is megszelídíthet, egyszerűbb mutatványokra taníthat.

4. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 16, Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A Mesterfokon idomító karakter állatait már mindenféle különleges kunsztok végrehajtására is képes betanítani. Remek példája ennek az, ami a vándor cirkuszokban történik. A könnyen idomítható állatokat szinte bármilyen feladatra képes megtanítani, aminek végrehajtására azok fizikai felépítése alkalmas. Ám még ők sem képesek az igazán nehezen idomítható állatokat és szörnyeket természetüktől eltérő viselkedésre kényszeríteni.

5. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 17, Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 26 Kp
Ismertetés: Az idomító karakter olyan hűséges társsá képezheti ki a kiválasztott állatot, aki több tucat parancsnak képes engedelmeskedni, még meglehetősen finomaknak, árnyaltaknak is. Így igazi kalandozótársra tehet




szert, aki megvédi vagy őrködhet helyette. Az idomár és választott társa között általában sajátos érzelmi viszony alakul ki.

Az Idomítás *igazi nagymesterei az elfek, ám ők féltékenyen őrzik tudományukat. Így lóidomítását a karakter legmagasabb szinten yllinori vagy ilanori csikósoktól, vérebek betanítását abradói legényektől, sólymok reptetését pedig Arel papjaitól sajátíthatja el.*

Nyomolvasás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A *Nyomolvasás*ban járatos karakter képes követni mások nyomait, pusztán a nyomokból kiolvassa, hányan jártak arra őelőtte és nagyjából mit történt a helyszínen.

Ez a képzettség kimondottan azok közé tartozik, melynek legmagasabb szintű művelői között még mutatóba sem igen akad ember. Ugyanakkor azonban meg kell jegyeznünk, hogy az elfek – noha emberi szemmel nézve kétségtelenül hihetetlennek tűnik, mi mindenre képesek – a többi értelmes félhumán faj közül már korántsem emelkednek ki ennyire a teljesítményükkel. Az ork hegyi vadászok például ugyanolyan kitűnő nyomolvasók, mint az elf erdőjárók, csak éppen a módszereik térnek el alapvetően egymástól; az orkok elsősorban kifinomult szaglásukra, míg az elfek inkább éles szemükre hagyatkoznak. Ebből értelemszerűen következik, hogy nem jelenthetjük ki kategorikusan egyikükről vagy másikukról, hogy „ők a jobbak". Kopár, sziklás-köves terepen például, ahol a szagcsapán kívül kevés más nyom marad meg, az orkok vannak fölényben; az erdős vidékeken viszont a sokféle egymásba vegyülő szag igen zavarónak bizonyulhat, míg az elfek sasszeme nem csupán az avarosgöröngyös talajon, hanem a cserjeszint növényzetében, a fák kérgén, az alacsonyabb ágakon is találhat nyomokat. És, ha már a félhumán fajokról van szó, jegyezzük meg azt is: mesterséges, alacsony és szűk, rosszul világított, földalatti járatokban orkot-elfet egyaránt lepipál egy képzett tarini tárnavadász!

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 12, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A karakter képes felfedezni az olyan nyomokat is, melyekre a nyomolvasásban járatlan társai fel sem figyelnek. Könnyű terepen – laza, puha talaj, amelyen a nyomok néhány óránál tovább is észlelhetőek maradnak – az egy napnál nem régebbi nyomokból képes megállapítani, hogy ember (humanoid) vagy állat hagyta azokat hátra. (Azt, hogy a nyomok milyen állattól származnak csak akkor képes megállapítani, ha rendelkezik az adott állatra vonatkozó *Állatismeret* képzettségnek legalább az első fokával.) Az ilyen egyértelmű nyomokat követni is képes.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett nyomolvasó könnyű terepen az egy napnál nem régebbi nyomokból nem csak az tudja megállapítani, hogy ember vagy állat hagyta azokat, hanem hozzávetőlegesen azt is, hogy hányan voltak. Ilyen terepen három nap távlatából is képes a nyomon haladni, amennyiben azt nem próbálták meg eltüntetni és az eső sem mosta el. Kissé nehezebb terepen csak az aránylag friss (egy napnál nem régebbi) nyomok olvasására és követésére képes, de a létszámra nem tud következtetni.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 14, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A karakter már közepesen nehéz – például enyhén sziklás – terepen is képes felfedezni és követni a friss, nem álcázott nyomokat. Könnyű terepen a hét napnál nem régebbi nyomokat is tudja követni. Igazán nehéz környezetben – vagy olyan típusú terepen, amilyenen még nem járt – azonban még az ő szemei előtt is rejtve maradnak nyomok.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: A mesterfokú nyomolvasó szinte bármilyen terepen felefedezi a frissen hagyott nyomot. Nehéz terepen nem, egyébként – környezettől és a nyomok állapotától függően – 3-10 nap távlatából tudja azt követni. Ezen a fokon a karakter már nem csak a létszámra következtethet a nyomok alapján, hanem a nyomot hagyó tevékenységére is. Ezt természetesen csak a jól olvasható, egyértelmű jeleknél érdemes megpróbálnia.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 16, Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 65 Kp
Ismertetés: A képzettség ötödik fokával bíró karakter nagyjából ugyanazokat képes megállapítani a nyomokból, mint egy mesterfokú nyomolvasó, azzal a különbséggel, hogy mind a létszámot, mind a tevékenységet pontosabban meg tudja határozni, valamint akár 5-15 nap távlatából is képes követni a nyomokat – természetesen azok állapotától és a tereptől függően.

A *Nyomeltüntetés* alapvetően képessége a *Nyomolvasáshoz* értő karakternek. Így az képes arra, hogy hátraha-

gyott nyomait mások elől elrejtse. Erre legfeljebb azonos fokon képzett *Nyomolvasóval* szemben képes, magasabb minősítésűvel szemben semmiképp. Sőt, azonos fokon jártas karakterrel szemben is csak akkor, ha a leplezést nagyobb alapossággal végzi, mint amilyennel a *Nyomolvasó* az utólagos vizsgálódást.

A képzettség 6. fokára vonatkozó információink igen gyérek. Az elfek históriás énekeiben például időről időre felbukkannak olyan legendás nyomolvasók, akik tévedhetetlen bizonyossággal követik zsákmányukat földön, vízen, levegőben egyaránt. Kétségtelen, hogy amennyiben a nagyon nagy tengeri állatok kiterjedt planktonmezőkön vágnak át, olyan széles árkokat vágnak belé, amelyek olykor csak napok, esetleg hetek alatt zárulnak össze teljesen. Még az is előfordul, hogy egy nagyobbfajta madár- vagy denevérféle alacsonyan repül sűrű növényzettel benőtt terepen, s eközben itt-ott összetördeli a fák lombkoronáját. Ennek alapján egy képzett és szerencsés nyomolvasó esetleg tudja követni. Nagyjából itt vonhatjuk meg a határt; a még ennél is fantasztikusabb történetek jobb esetben izgalmas mesék, rosszabbikban szemérmetlen hazugságok. Igen nehéz például elképzelni azt a ragyogó képességű nyomolvasót, aki negyven perces lemaradással indulva gyalogszerrel követ egy másfél mérföldes magasságban szárnyaló sárkányt – ahogy azt Tallerienn, a második Szálfatermetű Hadúr teszi egy régi elf hőseposzban.

Vadászat

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Igen összetett képzettség, melynek segítségével a karakter a civilizáció keretein kívül, természeti környezetben is fenn tudja tartani magát. Ez egyáltalán nem egyszerű dolog, úgyhogy a vadászat nem tartozik a könnyen elsajátítható képzettségek közé. A képzettség a zsákmány becserkészésén, elejtésén és kizsigerelésén túl magában foglalja a hús elkészítését és tartósítását, továbbá a vadállatok szokásainak alapos ismeretét is. Ezenkívül bizonyos körülmények között különféle bónuszokat biztosít a vadásznak.

Vadászni kizárólag vadon élő, állati intelligenciájú (1-3 pont) élőlényekre lehet. A házi- és idomított állatok (csatamének, harci ebek) tehát ugyanúgy nem jöhetnek szóba, mint a külsőre állatszerű, ám annál magasabb intelligenciájú lények (sárkány, pegazus, unikornis stb.); ellenük a vadászati bónuszok *nem* érvényesülnek. Az állati intelligenciájú szörnyek szabadon vadászhatók, de sohasem játékon kívül; az ilyesmit mindig külön le kell mesélni. A világ legtapasztaltabb vadásza sem veheti biztosra egy manase vagy egy mantikor elejtését!

A vadászat mindig természeti környezetben folyik. (Ami persze nem szükségképpen jelent békés, idilli tájakat; gondoljunk csak a Mélysivatag forró poklára vagy a fogcsikorgató beriqueli télre!) Ahol a környezetet művileg átalakította az értelmes lények tervszerű tevékenysége – városokban, épületekben, mesterséges földalatti járatokban –, ott legfeljebb költői értelemben beszélhetünk vadászatról, magát a képzettséget nem lehet alkalmazni. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a karakter nem kapja meg a képzettség ismeretéből adódó bónuszokat.

Persze a kétféle környezet – a természetes és a művi – általában keveredik egymással. Ilyenkor föl kell mérni az arányokat, és mindig a túlsúlyban lévő befolyás érvényesül. Ha egy gyommal felvert, ódon országút kanyarog a lakatlan ősvadonban, attól még nyugodtan vadászhatunk; ha éppen Chei király félmilliós honalapító serege táborozik ott, tegyünk le róla. Mindez persze fordítva is hatályos: Sinog Kul zsebkendőnyi díszparkjában abszurd dolog volna vadászatra indulni, a shuluri császári vadaskertben viszont nagyon is kézenfekvő, pedig mindkettő belül esik a városfalakon.

Az eltérő éghajlati és domborzati viszonyok között a vadászatnak más-más formái alakultak ki, igazodva az egyes tájegységek nyújtotta lehetőségekhez. Ismerős jellegű terepen a karakter nagyszerűen elboldogul velük, még akkor is, ha történetesen mérföldek ezrei választják el a szülőhazájától; ha azonban szokatlan környezetbe csöppen, idegen népek és állatfajok közé, bizony nem sokra megy a tudományával. Könnyű belátni, hogy – teszem azt – egy ilanori vadász azonnal otthonosan érezné magát a dél-ynevi sztyeppéken, viszont komoly nehézségei támadnának, ha hirtelen a beriqueli jégmezőkre kerülne.

A fentiekből értelemszerűen következik, hogy „vadászat" elnevezés alatt mi voltaképpen több különböző képzettséget foglaltunk össze. Nyilvánvaló, hogy a hegyekben egészen másképpen vadásznak, mint a lápvidéken; másképp a füves szavannán, mint a sivatagban. Az alkalmazott módszerek annyira nem hasonlítanak egymáshoz, úgyhogy a sokoldalúságra törekvő vadásznak külön-külön kell megtanulnia őket, mindegyiket a legelemibb alapoktól – azaz 1. fokon – kezdve. (A játékosnak a képzettség bejegyzésekor zárójelben fel kell tüntetnie utána a karakterlapon, hogy melyik tájegységre vonatkozik, és milyen módszereket ismer.) Tp-t ugyanannyit fizet érte, mint bárki más; korábbi ismeretei csupán annyiban szolgálnak előnyére, hogy akárhány változatát veszi fel a vadászatnak, valamennyit összevonhatja egyetlen tételben, a megtanulható képzettségek száma nem csökken.

Minden megtanult módszer csak a vonatkozó tájegység körülményei között nyújt bónuszokat. Más szóval: ha egy karakter *„Vadászat (erdő; lesvetés, csapdázás) – 2. fok"* és *„Vadászat (puszta; hajtás) – 4. fok"* képzettségekkel rendelkezik, a lesvetés és csapdázás módszerek ismerete miatt kapott bónusz erdőben és pusztákon egyaránt érvényesül; a hajtás módszerének ismeret miatt kapott azonban kizárólag a pusztákon.

Hogy nagyjából hány markánsan eltérő tájegység létezik Yneven, mindegyik a maga sajátos képzettség-változatával, arról a mesélőnek és a játékosnak célszerű már a karakter kidolgozásakor megállapodnia. (A másik lehetőség egy kétoldalas táblázat mellékelése lenne, ami óhatatlanul tartalmazna hibákat, és a túlszabályozás veszélyével fenyegetne.) Iránymutatásként talán annyit, hogy a képzettség-változatok összeférhetetlenségét elég szigorúra szabtuk; valószínűleg indokolatlan lenne hát különbséget tenni – mondjuk – a lombos és a tűlevelű

erdők között. A trópusi esőerdők azonban már egészen más lapra tartoznak! Vagy egy másik példa: a száraz pusztát valószínűleg egy kategóriába lehet sorolni a füves szavannával, a homoksivataggal azonban semmiképpen.

Mivel Ynev világán a jelentősebb értelmes fajok mind földhöz kötött életmódot folytatnak, némely természeti közeg – a vízfelszín, a vízmély és a levegőég – eleve idegen és veszedelmes számukra. Leleményességükre és alkalmazott mágiájukra támaszkodva ideig-óráig elbodogulnak ugyan bennük, sohasem fogják azonban otthonosan érezni magukat. Előfordulhat, hogy összetűzésekbe, csatákba, üldözéses hajszákba bonyolódnak efféle környezetben, a vadászat képzettséget azonban sohasem használhatják. Az ilyesmit hagyjuk meg a cápáknak, krákoknak és sasmadaraknak...

Végezetül még néhány szó azokról az ynevi tájakról – szerencsére elég kevés van belőlük –, amelyeket valamiféle erős mágikus kisugárzás eltorzított és a maga képére gyúrt. (Az Elátkozott Vidék; a kráni Belső Tartományok; a két Őselemi Sík erőszakos betüremkedései az Ibara szívébe.) Ezek a területek nem minősülnek ugyan művi környezetnek, elméletben tehát lehetne vadászni rajtuk. Csakhogy az egyedülálló természeti körülmények az évek során egyedülálló vadászmódszerek kifejlődéséhez vezettek; ezeket pedig kívülállónak nemigen volt alkalma kitanulni és elterjeszteni. Ékesen példázzák ezt a rettegett hírű Árnyjárók, akiknek félelmetes képességeit sokan és sokféleképpen félremagyarázták már. Pedig ők egyszerűen csak vadásznak – igaz, a maguk módján, szélsőségesen alkalmazkodva az Elátkozott Vidéken uralkodó viszonyokhoz...

Módszerek

Hurkos módszer

Képzettség-követelmények:
Nyomolvasás 2. fok, Állatismeret 2. fok

Ismertetés: Ezzel a módszerrel a „vadász" még magát is csak nehezen képes ellátni, ámbátor, ha elég nagy területen tényked ik, akkor időnként bőséges zsákmányhoz juthat. A módszer azon alapul, hogy az állatok szeretnek egy megszokott útvonalon közlekedni, így az általuk kijárt csapáson hurkot elhelyezve elejthetünk közülük néhányat. Hátránya, hogy csak időszakosan használható és nem minden állat elejtésére alkalmas. Vadkant, vagy őzet igen nehéz ilyen módszerrel elejteni, bármikor is próbálkozzunk a dologgal. Fácán fogására viszont tökéletesen alkalmas, de csak télen.

Az eljárás elengedhetetlen követelménye az elejteni kívánt vad szokásainak ismerete, némi nyomolvasó szaktudás.

Lesvetés

Képzettség-követelmények:
Nyomolvasás 2. fok, Állatismeret 2. fok, Fegyverhasználat (hajító-, vagy lőfegyver) 2. fok, Rejtőzés 30%

Ismertetés: Ezzel a módszerrel a vadász még csak önmagát tudja eltartani, nincs élelemfölöslege, amit másoknak adhatna vagy áruba bocsáthatna. Egyedül azonban már ilyen szintű ismeretekkel is korlátlan ideig elélhet a vadonban, ámbátor igen küzdelmesen, nagy fáradsággal.



Aki ezzel a módszerrel él, már valóban vadásznak nevezhető. A módszer alapja a zsákmányállat szokásainak alapos ismerete. A vadász kifigyeli a vad kedvenc tartózkodási helyeit, kiválaszt egy jól álcázott leshelyet annak közelében, és ott vár hosszú méla lesben, míg a zsákmány felbukkan. Ekkor valamilyen lövő- vagy dobófegyverrel leteríti, illetve megpróbálja leteríteni.

Bónusz: Ha az első lövést megelőzően legalább 1 körig célozhat, és a zsákmánynak nincs tudomása a jelenlétéről, a vadász CÉ-jéhez +20, az okozott sebzéshez +2 Sp járul. Ez a bónusz minden más (fajból, képzettségből, helyzetből stb. következő) módosítóval összeadódik. Csak zsákmánynak minősülő ellenféllel szemben érvényes! (Lásd a második bekezdést a képzettség leírásában.)

Csapdázás

Képzettség-követelmények:
Nyomolvasás 2. fok, Fegyverhasználat (hajító-, vagy lőfegyver) 2. fok, Csapdaállítás 2. fok, Állatismeret 2. fok x2 (a vadásznak a tájegység leggyakoribb növényevő állatainak ismeretét kell fölvennie; ragadozót nem választhat)

Ismertetés: Ezzel a módszerrel a vadász élelemmel továbbra is csak önmagát tudja ellátni, más állati eredetű termékekből – elsősorban bőrökből és agancsokból – azonban már van fölöslege. Amennyiben van kapcsolata a civilizált világgal, a fölösleg értékesítéséből szerény jövedelmet húzhat.

Az eljárás alapjaiban megegyezik a hurkos módszerrel, de a különféle csapdák alkalmazása lehetővé teszi nagyobb testű állatok elejtését is.

Bónusz: Természeti környezetben a vadásznak esélye van rá, hogy látótávolságon belül észrevegye a mesterséges eredetű csapdákat. Ha a karakter tudatosan keresi a csapdát, a százalékban mért alapesély Érzékelés képességének ötszöröse; ha ezt nem hangsúlyozza külön, akkor feleződik. (A KM belátása szerint rendelhet ehhez az értékhez további módosítókat.) A leleplezett csapdát a vadász tetszése szerint elkerülheti, leszerelheti vagy békén hagyhatja; a siker automatikus.

Cserkészés

Képzettség-követelmények:
Nyomolvasás 2. fok, Fegyverhasználat (hajító-, vagy lőfegyver) 2. fok, Lopódzás 35%, Rejtőzés 30%, Állatismeret 2. fok x3

Ismertetés: A cserkészés módszerével a vadász már önmagán kívül egy másik személyt is el tud látni élelemmel, nem feltétlenül rendszeresen és bőségesen. A karakter tudása már elérte azt a szintet, hogy civilizált vidéken is meg tud élni vadászati szakértelméből. Például beáll erdőkerülőnek egy földbirtokoshoz; trófeavadásznak szegődik; megbízásra kiirtja a közösségek határát zaklató ragadozókat. Az ilyen gyakorlott vadász növényevő állatokat már elevenen is be tud fogni.

A módszer a *Lesvetés* aktívabb formája, amikor is az elejteni kívánt állat felbukkanását a vadász nem egy biztos rejtekből várja, hanem maga indul a felkutatására, becserkészésére.

Bónusz: Természeti környezetben a vadász mozgás közben is használhatja *Rejtőzés* képzettségét, amely máskülönben teljes mozdulatlanságot feltételez. E képességét általában persze a zsákmány óvatos megközelítésére használja, de ha úgy hozza a szükség, értelmes lények elől is elrejtőzhet a vadonban.

Hajtás

Képzettség-követelmények:
Nyomolvasás 2. fok, Fegyverhasználat (hajító-, vagy lőfegyver) 2. fok, Csapdaállítás 2. fok, Lopódzás 35%, Rejtőzés 30%, Lovaglás 3. fok, Idomítás (kutya) 2. fok, Állatismeret 2. fok x3

Ismertetés: Mint a módszer nevében is foglaltatik, itt arról van szó, hogy egy kisebb – esetenként nagyobb – csapat neki áll a területről egy bizonyos irányba terelni, hajtani a vadakat. A hajtás eredményeként felvert és menekülő állatokat aztán a vadászok leöldösik, esetleg befogják.

(A képzettség követelmények kissé túlzottnak tűnhetnek, de ezt a módszert csak 4. fokon képzett vadász alkalmazhatja, akinek ekkorra már az összes többi vadászati eljárást is ismernie kell, azokhoz pedig elengedhetetlenek az itt felsorolt képzettségek.)

Bónusz: A vadász úgy hajtja a zsákmányt, hogy szándékosan elbizonytalanítsa és pánikba ejtse. Ez a taktika csak akkor vezet eredményre, ha a hajsza már legalább 1 órája tart, és az üldözők élén egész idő alatt a vadász áll. Ilyenkor a zsákmány harcértékeihez automatikusan hozzá kell rendelni a *„harc félelem hatása alatt”* módosítókat. (Ragadozók esetében ezek alkalmanként helyettesíthetők a *„harc gyűlölettel eltelve”* módosítókkal; hogy melyik érvényesül a kettő közül, azt a KM mindig a saját belátása szerint dönti el.) Ez csak zsákmánynak minősülő ellenféllel szemben érvényes! (Lásd a második bekezdést a képzettség leírásában.)

Főúri vadászat

Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat (lőfegyver) 2. fok

Ismertetés: Szót kell ejtenünk a vadászat egyes nemesek által űzött formájáról is. Az eddigiekkel ellentétben nem kifejezetten az élelmezési gondok megoldására, inkább szórakozásra szolgálnak. Ezek gyakorlatilag hajtóvadászatok, ahol a „vadászok” – az úri közönség – szebbnél szebb íjakkal várakozik, hogy a hajtók eléjük tereljék a vadakat. Ritkábban előfordul, hogy lóra kapnak és a kopók nyomába erednek, hogy a felvert vadat üldözőbe vegyék, és lándzsával leterítsék.

Ilyen alkalmakkor a „vadászok” gyakran nem is bírnak semmiféle képzettséggel a vadászathoz – kivéve talán a fegyverhasználatot. Ez nem csak a sikertelenséget garantálja, de gyakran életveszélyes helyzeteket is produkál.

Az egyes képzettség követelmények csak az adott módszerre vonatkoznak. Amennyiben valamelyik képzettség ismerete – egy korábbi módszer elsajátításából – már meg van, úgy nem kell újból fölvenni.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 11, Gyorsaság 11, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
A módszernél ismertetett képzettségek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Ezen a fokozaton a vadász még csak önmagát tudja eltartani, nincs élelemfölöslege, amit másoknak adhatna vagy áruba bocsáthatna. Egyedül azonban már ilyen szintű ismeretekkel is korlátlan ideig elélhet a vadonban, ámbátor igen küzdelmesen, nagy fáradsággal.

Az első fokon képzett vadász csak egyetlen módszert ismerhet. Származásának megfelelően a *Hurkos módszer*t, a *Lesvetés*t vagy a *Főúri vadászat*ot választhatja.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13, Gyorsaság 12, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
A módszernél ismertetett képzettségek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Ezen a fokozaton a vadász élelemmel továbbra is csak önmagát tudja ellátni, más állati eredetű termékekből – elsősorban bőrökből és agancsokból – azonban már van fölöslege. Amennyiben van kapcsolata a civilizált világgal, a fölösleg értékesítéséből szerény jövedelmet húzhat.

A második fokon képzett vadász már két módszert ismerhet. Az első fokozatnál említetteken kívül választhatja még a *Csapdázás* módszerét is.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 14, Gyorsaság 14, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
A módszernél ismertetett képzettségek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Ezen a fokozaton a vadász már önmagán kívül egy másik személyt is el tud látni élelemmel, nem feltétlenül rendszeresen és bőségesen. A karakter tudása már elérte azt a szintet, hogy civilizált vidéken is meg tud élni vadászati szakértelméből. Például beáll erdőkerülőnek egy földbirtokoshoz; trófeavadásznak szegődik; megbízásra kiirtja a közösségek határát zaklató ragadozókat. Az ilyen gyakorlott vadász növényevő állatokat már elevenen is be tud fogni.

Ezen a fokon a vadász az eddig választottak mellé automatikusan megkapja a *Cserkészés*t is. Így már három módszert ismer a vad elejtésére.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 16, Gyorsaság 15, Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
A módszernél ismertetett képzettségek
Képzettség-pont igény: 17 Kp
Ismertetés: Ezen a fokozaton a vadász képes többékevésbé folyamatosan gondoskodni egy család vagy egy szűk körű közösség – például egy kalandozócsapat – teljes élelmiszer-szükségletéről. Ezenkívül ért a nagyszabású hajtóvadászatok szervezéséhez és lebonyolításához, a műveletben részt vevő emberek és állatok tevékenységének összehangolásához. Az ilyen tapasztalt vadász elevenen is be tud fogni mindenféle zsákmányt, akár nagyragadozókat is.

A negyedik fokon képzett karakter a vadászat minden felsorolt formáját ismeri.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 17, Gyorsaság 16, Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Lovas Íjászat 2. fok, Stratégia 2. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Zoocídium. A vadászat legnagyobb mesterei egész hadseregeket és menekülttáborokat képesek élelmezni egymagukban – legalábbis egy darabig, mert tevékenységük jóvoltából a szóba jöhető zsákmányállatok hamarosan kipusztulnak, illetve elmenekülnek a környékről. Nagy kiterjedésű szűzföldek feltörésekor ők vezetik azokat a hadjáratnak is beillő hajtóvadászatokat, melyek során országrésznyi területekről irtják ki a földművelés szempontjából kártékony dúvadállományt. A vadászat ilyen mérvű űzése már felborítja a természeti egyensúlyt, ezért a természettel leginkább összhangban élő népek – például az elfek – között sohasem találunk 5. fokon képzett vadászokat.

Bónusz: Ezen a fokon a vadász számára már az időtényező a legfontosabb; igyekszik minél gyorsabban elejteni az éppen soros zsákmányt, aztán áttérni a következőre. Támadásaival mindig a legsebezhetőbb pontokat keresi áldozata testén, ahol egyetlen találat is végzetes lehet; gazdag vadásztapasztalata pedig lehetővé teszi számára, hogy másoknál könnyebben leljen rá ezekre a pontokra. Az 5. fokon képzett vadásznak nem 50-nel, hanem csupán 40-nel kell túldobnia zsákmánya VÉ-jét a Túlütéshez. Ez csak zsákmánynak minősülő ellenféllel szemben érvényes! (Lásd a második bekezdést a képzettség leírásában.)

Valószínű, bár bizonyosra nem vehető, hogy a képzettség ennél magasabb fokú művelésének Yneven egyszerűen nincsenek meg a technikai feltételei. Más kérdés, hogy szükség van-e egyáltalán efféle tudásra. Az ősi legendák közt lapozgatva egyedül az antik Godoráról szólókban találunk valami olyasmit, ami talán a jelenleg ismertnél magasabb fokú vadászati tevékenységre utal. Amikor ugyanis a titokzatos délvidéki mágusok hosszas tervezés után nekiláttak, hogy a saját igényeiknek megfelelően átalakítsák országuk tágabb környékét, a hegyekben néhány olyan állatfajtát is találtak, amely nem illett bele az elképzeléseikbe – többek között a senarram*okat és a* parais*eket. A krónikák nemigen szolgálnak részletekkel, ám tény, hogy a godorai vadászok mindkét fajt nyomtalanul kiirtották, gazdátlanul maradt élőhelyeikre pedig – a mágusok utasítása szerint – más fajokat telepítettek. A pótlásukra használt állatokból ítélve a* senarram *üreglakó hörcsögféle lehetett, a* parais *pedig közepes méretű, ártalmatlan marású kígyó; egyébként ez az egyetlen támpontunk, ábrázolás ugyanis nem maradt ránk róluk.*

Hogy mi baja lehetett a mágusoknak ennek a két békésnek tűnő jószággal, rejtély. A godorai vadászok azon-

ban alighanem jobban értették a dolgukat a mostaniaknál. Manapság ugyanis nemigen találunk vadászt, aki képes lenne megtervezni, megszervezni és lebonyolítani egy egész állatfaj kiirtását Ynev színéről, az utolsó alomra való porontyig. A legtöbben még az ötletet is őrültségnek tartanák, talán nem is minden alap nélkül.

Halászat

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Aki rendelkezik ezzel a képzettséggel, az képes élelmezni magát (és esetleg másokat) a természetes élővizekből: folyókból, tavakból, tengerekből. Ehhez felszerelésre is szüksége van, mégpedig minél nagyobb halhozamot remél, annál bonyolultabbra. Ha eltekintünk a legelemibb foktól, a halászfelszerelés előállítása több ember összehangolt szakmunkáját igényli, legalábbis fejlett háziipart; a halász nem tud úgy elszakadni a civilizációtól, mint a vadász. Egy magányos vadász a lakatlan rengetegben egészen tűrhetően boldogul; egy magányos halász a néptelen tengerparton legfeljebb nyomorúságosan eltengődik.

Ennél a képzettségnél nagyon fontos a környező vizek ismerete. Idegen környéken a karakter az ideje nagy részét azzal tölti, hogy megkeresse a legjobb fogással kecsegtető helyeket. Ráadásul a „terep" tökéletes kiismeréséhez azt is tudni kell, hogyan befolyásolja a haljárást az évszakok változása; más szóval, a karakternek egy teljes évébe kerül.

A közkeletű vélekedés ellenére a halászatnak nem feltétlen velejárója az úszni tudás. Persze jó, ha ért hozzá az ember, de egyetlen halászhajó kapitánya se követeli meg a legényeitől.

Függetlenül attól, hogy milyen fokon űzi valaki, a halászat mindig *egésznapos* tevékenység. Amelyik karakter halászatból akarja élelmezni magát, annak nemigen jut ideje kalandozásra, mert a munka pirkadattól sötétedésig lefoglalja.

A halászat legegyszerűbb formája, amikor valaki belegázol a vízbe (általában egy gyors folyású hegyi patakba vagy egy sekély, földnyelvek közé rekesztett öblöcskébe), és megpróbálja belőle puszta kézzel kikapkodni a halakat. Ez a módszer *nem* tartozik ide; semmiféle képzettség nem szükséges hozzá, csak ügyesség meg szerencse. Ebből a kettőből viszont igen nagy adag, ha valaki jól szeretne lakni vacsorára. Ilyen kezdetleges technikával a világ legügyesebb embere sem tudja tartósan élelmezni magát.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 10, Ügyesség 9
Képzettség-követelmények:
Csomózás 2. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A halász munkaeszköze itt a horgászbot és a zsinór, esetleg a merítőszák. A képzettség lapos partszegélyeken űzhető, édes és sós vízben egyaránt, bár a tengernél kevesebben foglalkoznak vele, azok is inkább szórakozásból. Idegnyugtatónak kiváló, de a fogás nem mindig bőséges. 40%-os *Helyismeret* esetén a halász megtöltheti vele aznapra a saját gyomrát; idegen vizeken erre csupán 50 % esélye van.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 12, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Hajózás 2. fok
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A halászat már csónakból, vetőhálóval történik, sekély vízen: nagyobb folyón, tavon vagy védett tengeröbölben. A halász általában egyedül végzi a munkát, ha vesz is maga mellé segítőt, az többnyire gyermek. A napi fogás 40%-os *Helyismerettel* 1k6 személy élelmezésére elegendő; idegen vizeken legfeljebb magának a halásznak.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 14, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Nyílt vízi halászat, fedélzetes bárkáról, vonóhálóval: csak a nagyobb folyókon, tavakon és a tengereken űzhető. A halászhajó legénysége négy-öt főből áll; közülük csak a kapitánynak kell 3. fokon értenie a képzettséghez, a többieknél a 2. fok is elegendő. A napi fogás 40%-os *Helyismerettel* 2k10 személy élelmezésére elegendő, és valószínűleg marad egy kis felesleg, amit piacra lehet vinni. Idegen vizeken 1k6 személy lakhat jól a kifogott halból.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 17 Kp
Ismertetés: A halászat Yneven ismert legfejlettebb módja, csak a tengeren űzhető. Legalább három olyan halászbárka kell hozzá, mint az előző fokon; általában nyolcan-tízen szoktak lenni, ha húsz körül verődnek összse, már inkább csak zavarják egymást. A kis hajók kivitorláznak a nyílt tengerre, jóval látótávolságon kívül, a nagy áramlatok közelébe. Ezután közös vezérkötélre vesznek egy hatalmas vontatóhálót, és a nap folyamán lassan úgy manővereznek egymás körül, hogy minél több hal akadjon bele. Sötétedéskor aztán közösen hazavontatják a zsákmányt.

Persze nem muszáj minden résztvevő személynek 4. fokon értenie a *Halászathoz;* elegendő minden hajón egy-egy ilyen személy, a kapitány. A legénység 2. fokú ismeretekkel is el tudja látni a feladatát.

A módszer nagy előnye, hogy a halhozam még idegen vizeken is szinte garantáltan ellátja élelemmel az összes halászt meg a családjukat a parton; 40%-os *Helyismeret* esetén pedig rendszeres fölösleget termel piaci értékesítésre. Hátránya, hogy rengeteg embert és jó pár hajót igényel, nem is szólva a temérdek felszerelésről.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 16, Ügyesség 16
Képzettség-követelmények: -
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Itt következik az, ami miatt egy kalandozónak esetleg mégis érdemes megtanulnia ezt a képzettséget. A halászatnak Yneven – legalábbis az embernépek körében – nincsenek a 4. foknál fejlettebb módozatai; egyszerűen hiányoznak hozzá a szükséges technikai eszközök. Viszont azokban a kemény halászemberekben, akik kijárták az élet iskoláját, olykor feltámad a kalandvágy, és valami más hivatást keresnek maguknak – természetesen olyat, ahol nagy a keletje az eddigi ismereteiknek. Többféle ilyen hivatás létezik, ám mind megegyeznek abban, hogy előfeltételük a Halászat képzettség első négy fokának maradéktalan elsajátítása.

A játék nyelvén szólva: a Halászat képzettség 5. fokon nem egy irányban fejlődik tovább, hanem több különböző ágra bomlik; a karakternek ezek közül kell választania. A megnevezések alatt feltüntetett követelmények a hivatáshoz szükséges legelemibb ismereteket tükrözik. Ezeket a karakternek még „halász korában" kell elsajátítania; ha nem rendelkezik velük, nem választhatja az illető fejlődési ágat. Később valószínűleg tovább fogja fejleszteni őket, ami természetesen – KM-ek, figyelem! – a hivatást űző NJK-kra is vonatkozik!

Életút-játékokban érdemes úgy időzíteni a karakter föllépését a képzettség 5. fokára, hogy egybeessen egy hosszabb lélegzetű – néhány játékéves – szünettel. Ezalatt kitanulja az új hivatását, és beilleszkedik a rá jellemző társadalmi közegbe.

Bálnavadász

Képzettség-követelmény:
Fegyverhasználat (szigony) 4. fok, Állatismeret (óriáscetek) 2. fok
Képesség-követelmények: Nincsenek

A karakter nem egyszerűen matróz egy bálnavadászhajón, hanem a szigonyosok egyike; a fegyvert természetesen mesterfokon kezeli, különben nem sokáig maradna meg ezen a poszton. Kiváló egyensúlyérzéke van, ért az óriáscetek kizsigerléséhez és feldolgozásához, nem ijed meg a nyílt tengeri hajóutaktól. Ami a gyomrát illeti, az olyan erős, hogy semmiféle bűztől, látványtól, háborgástól nem lesz rosszul; nála ilyesmit csak betegség vagy méreg okozhat.

Szigonyosban mindig nagy a hiány, úgyhogy tengerparti városokban bármikor találhatnak munkát. Ha nincs vadászidény, a kapitány inkább addig is teljes bérrel a fedélzetére veszi őket, nehogy végül valaki máshoz szegődjenek. Igaz, a karakter ilyenkor egy teljes játékévre kiesik a játékból – hacsak nem a bálnavadászhajón játszódik a kaland –, ezt az időt valahol a nyílt tengeren vándorolva tölti, megtalálni szinte lehetetlen. Ravasz kalandozók ezt a lehetőséget felhasználhatják arra, hogy hirtelen nyom nélkül eltűnjenek, ha forróvá válik a lábuk alatt a talaj. Egy-egy ilyen esztendős útról aztán 10k10 arannyal gazdagabban térnek vissza – nem feltétlenül ugyanabba a kikötőbe, ahonnan indultak.

A bálnavadászokat a matróznép mélységes áhítattal kezeli. A karaktert a kikötői kocsmákban mindig nagy tisztelettel fogadják, általában ingyen ételt-italt kínálnak neki, és legfeljebb akkor kötnek bele, ha bicskanyitogatóan pimaszul viseli magát. Nem kerül sok fáradságába megtudni a legfrissebb kikötői híreket, útmutatást is készséggel adnak neki; cserébe csak annyit várnak el tőle, hogy meséljen egyet s mást. Minél hihetetlenebb történeteket ad elő ilyenkor, annál nagyobb lesz az ázsiója.

Gyöngyhalász

Képzettség-követelmények:
Úszás 4. fok, Értékbecslés 2. fok
Képesség-követelmények: Nincsenek

A karakter abból él, hogy gyöngykagylók után búvárkodik a korallszirtek között; ez értelemszerűen csak a trópusi tengerekben lehetséges, Ynev egyenlítője körül. Ilyen vidéken nem kell anyagi gondoktól tartania, amíg van egy kése meg egy ladikja; egy hét alatt bármikor össze tud szedni 1k6 db igazgyöngyöt, egyenként 1k6/2 x 10 arany értékben. Természetesen mestere az úszásnak, különösen a mélymerülésnek. Hihetetlenül sokáig bírja a víz alatt: másfélszer annyi körig tudja visszatartani a levegőt, mint amennyi az Állóképessége.

A karakternek igen jó kapcsolatai vannak a kikötői alvilágban, különösen az orgazdák között. Olcsón vásárol lopott holmit, és némi utánajárással azt is meg tudja állapítani, hová került egy s más keresett darab. Szükség esetén könnyen szerez hitelt, viszonylag nagyobb összegre is, mert tisztában vannak a fizetőképességével; a kamatot azonban elég borsosan kalkulálják, ugyanezért.

A gyöngyhalászoknál rendszeres jövedelmi forrásnak számít az elsüllyedt hajóroncsok fosztogatása; a karakter is ismer kettőt-hármat, pontos helyük természetesen féltve őrzött titok. Igen kockázatos kölcsönök esetén a kikötői uzsorások néha ilyen információkat kérnek tőlük fedezetül, arra az esetre, ha fizetés nélkül elhalálozna. Miután a roncsból már minden hozzáférhető értéktárgyat kibúvárkodtak, még mindig szép pénzt lehet kapni érte, ha elvezetnek hozzájuk valami megszállott történettudóst.

Cápavadász

Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat (kés) 2. fok, Úszás 2. fok, Állatismeret (cápák) 2. fok
Képesség-követelmények: Nincsenek

Amikor egy-egy halászfalu körül annyira elszaporodnak a cápák, hogy a halhozam érezhetően csökkenni kezd, a lakosok cápavadászt fogadnak. A cápavadászok legtöbbje ilyen megbízatásokból él, bár ínséges időkben néha hajlandók rá, hogy jó pénzért bemutassák tudományukat a közelben sétahajókázó gazdag nemesuraknak. Toronban még néhány cápavadász gladiátor is akad, a vízzel elárasztható arénák ünnepelt hősei.

A karakter a víz alatti harc igazi mestere, ilyenkor is úgy verekszik, hogy nem járnak levonások a harcértékeihez – kivéve természetesen a CÉ-t, amely nála is 0-ra

csökken. (Képzetlen karaktereknél a levonások: KÉ -15; TÉ -20; VÉ -20; CÉ 0.) Rá is vonatkozik azonban az a szabály, hogy ilyenkor csak 30 cm-nél rövidebb fegyvereket használhat, félkézre fogva.

Minden cápavadász arcát és testét hátborzongató hegek borítják, hiszen a cápák bőre durva és érdes, már futó érintése is csúnya sebeket szaggat az eleven húsba. A karakter Szépsége legfeljebb 10 lehet; ha ennél eredetileg magasabb volt, a 10 fölötti pontokat elveszti a mesterség kitanulása közben. A legtöbb cápavadász azonban lényegesen csúnyább ennél, s többnyire meg sem kísérlik takargatni a sebhelyeiket.

A cápavadászoknak veszett hírük van a kikötőkben. Baráti fogadtatásra sehol sem számíthatnak, de kimondottan ellenségesre sem: mindenki kínosan ügyelni fog, nehogy megsértse őket. Ezt már csak azért is bölcsen teszik, mert a cápavadászok eléggé összetartó népség, és a bajban mindig egymás segítségére sietnek. (Ezt persze nemcsak a karakter várhatja el az NJK cápavadászoktól, hanem azok is tőle.) Még akkor sem haboznak kiállni a másik mellett, ha az egyébként halálos ellenségük; mivel kevesen vannak és mindenütt bizalmatlanul bánnak velük, kívülállókkal szemben mindig félreteszik a személyes nézeteltéréseiket, és összefognak.

A legtöbb cápavadásznak titkos menedékhelye is van: olyan halászfalvak, amelyeket valamikor a múltban örök hálára kötelezték. Ha felforrósodik körülöttük a levegő, itt kérdezősködés nélkül elrejtik őket bárki elől, akár évekre is.

Rabszolgafogdosó

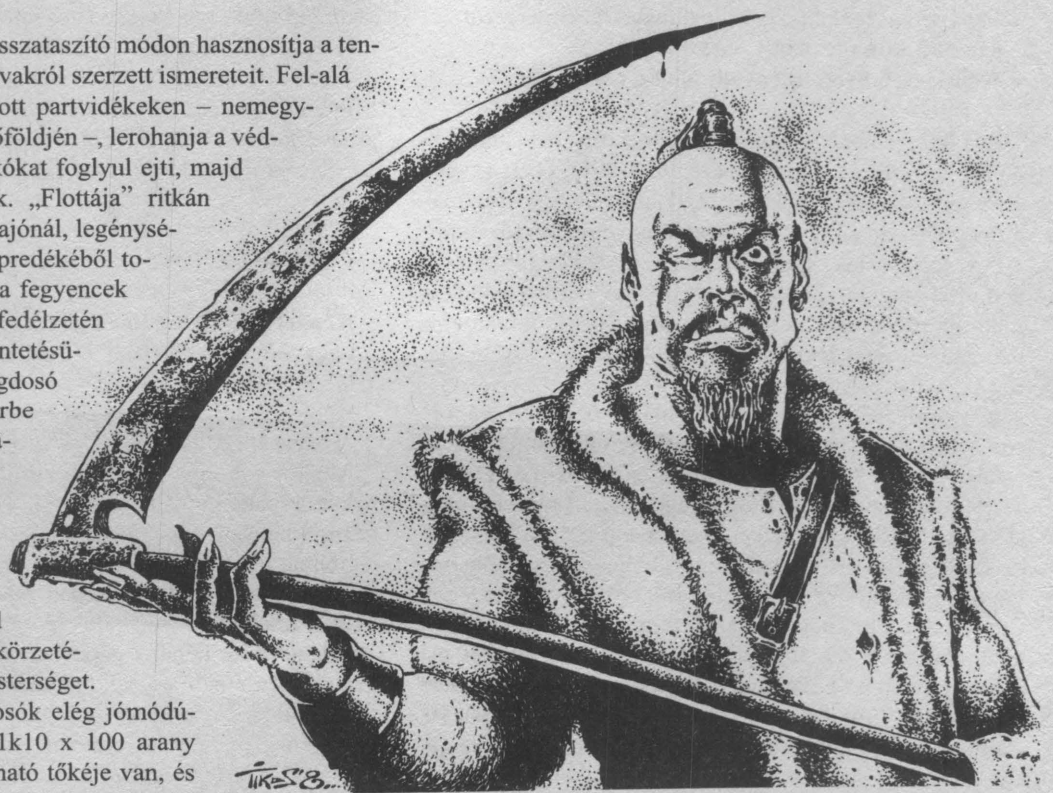
Képzettség-követelmények:
Fegyverhasználat (korbács) 2. fok, Pénzügyek 2. fok, Kínzás 2. fok
Képesség-követelmények: Nincsenek

A karakter elég visszataszító módon hasznosítja a tengerről és a halászfalvakról szerzett ismereteit. Fel-alá hajózik az elmaradott partvidékeken – nemegyszer a tulajdon szülőföldjén –, lerohanja a védtelen falvakat, a lakókat foglyul ejti, majd eladja rabszolgának. „Flottája" ritkán áll többől egy-két hajónál, legénységét a társadalom söpredékéből toborozza. Toronban a fegyencek néha ilyen hajók fedélzetén szolgálják le a büntetésüket; a rabszolgafogdosó szabályszerűen bérbe veszi őket a birodalomtól. A karakter értelemszerűen csak a nagyobb rabszolgatartó országok – Toron, Krán, a dzsad államok – vonzáskörzetében űzheti ezt a mesterséget.

A rabszolgafogdosók elég jómódúak; a karakternek 1k10 x 100 arany bármikor mozgósítható tőkéje van, és körülbelül tízszer ennyi befektetésekben lekötve. Nem is muszáj már személyesen részt vennie a rablóutakon – bár persze megteheti –, mert az üzlet nélküle is megy, és rendszeres jövedelmet biztosít számára. A hivatás legfőbb előnye mégsem ez, hanem a vele járó társadalmi kapcsolatok.

A karakter kiterjedt ismeretségi körrel bír az alvilágban, a rabszolgatartó országokban éppúgy, mint azokban az államokban, ahol ez törvényellenes. Ingyen természetesen semmit sem kap, de ha valami kétes árura vagy szolgáltatásra van szüksége, azonnal tudja, kihez kell fordulnia. Ezenkívül befolyásos pártfogói vannak, kettőkettő mindkét oldalon; részben zsarolással tartja a markában őket, részben a lekötelezettjei valami miatt. Akárhogy is legyen, mindenképpen hajlandók komoly kockázatot vállalni az érdekében, és a lehetőségek végső határáig támogatják.

A pártfogókat a játékosnak a KM-mel egyetértésben kell kidolgoznia. Nem csatlósokról vagy bérverekedőkről van szó: ezek előkelő, rangos emberek, akik inkább a színfalak mögött vetik latba a befolyásukat. Az erejük nem a fegyverükben van, hanem abban, hogy sokan függenek tőlük, sokan hallgatnak a szavukra. Valamennyien a hatalom második-harmadik vonalába tartoznak, és különböző területeken (politikai, egyházi, gazdasági stb.) működnek. Nemcsak azt kell előre meghatározni, hogy mi mindenre képesek, hanem azt is, hogy meddig hajlandók elmenni a rabszolgafogdosó érdekében, és hogy egyáltalán miért támogatják. Ha például a karakter a Quiron-tengeren működik, egyrészt pártfogolhatja egy megzsarolt Regitor Imperalis, akinek az anyjáról csak ő tudja, hogy valójában nem is volt kyr származású; és egy megszállott gianagi bányagróf, akinek az a rögeszméje, hogy az érckitermelés hatékonyságát csak a rabszolgamunka visszaállításával lehet fokozni.



A hátrányokat fölösleges volna ilyen bőbeszédűen ecsetelni. Szintén az emberi kapcsolatok terén jelentkeznek, és egyetlen mondatban összefoglalhatók. A rabszolgafogdosókat mindenki utálja és megveti, ki nyíltan, ki titokban; ez alól még a pártfogóik sem kivételek.

Tengermélyi küldött

Képzettség-követelmények:
Nincsenek

Ez egy igen sajátos „hivatás", játékos karaktereknek nem ajánlott; annál érdekesebb kalandhoz vezethet egy ilyen típusú NJK felbukkanása.

Öreg, tekintélyes halászokkal előfordul néha, hogy alkonyattájt egyszerre csak rajzani kezdenek a bárkájuk körül a halak. A legtöbben ilyenkor beérik az eddigi fogással, és megindulnak hazafelé. Akadnak azonban néhányan, akik túlságosan bíznak a tengerjáró tapasztalataikban, és nem hallgatnak a legénységük intéseire sem. Ezek ismét parancsot adnak a háló kivetésére, megrészegülve a dús zsákmánytól.

A háló valóban feszülni fog a halaktól; csakhogy mire izzadva beemelik őket a bárkába, leszáll az éjszaka, a csillagos égre sötét felhő borul, és a habok hirtelen háborogni kezdenek körülöttük. Legyen bármilyen jó hajós a kapitány, képtelen lesz hazatalálni; ellenkezőleg, egyre kijjebb sodródik a nyílt tengerre.

A legsötétebb kétségbeesés pillanatában aztán egy hullám lesodorja a vén halászt a fedélzetről. Miközben az életéért küzd, megjelenik előtte egy hínárba öltözött asszony, és megígéri, hogy mindenkit biztonságban hazajuttat, ha cserébe a fiává fogadhatja. Ha a kapitány nemet mond, elnyeli a hullámsír a hajójával meg a legénységével együtt. Ha belemegy az alkuba, a hínárasszony a szavának áll, és virradatra mindnyájan megmenekülnek. Mindnyájan, kivéve a kapitányt; test szerint ugyan hazatér ő is, a lelke azonban fogadott anyjánál marad mindörökre. Megszűnik embernek lenni, és tengermélyi küldött lesz belőle.

A hínárasszony tudniillik egy yamm-haikan, az alkut kötő halandó pedig a szolgájává válik. (Az igazi anyja – ha él még – szörnyethal abban a pillanatban, amikor ő igent mond a hínárasszonynak.) Önálló személyiségét nem veszti el, de jelleme Káosz, Halálra változik, és amíg csak él, gondolkodás nélkül engedelmeskedik a szörnyetegnek.

A yamm-haikan valamely – csak általa ismert – módon átruházza rá varázserejének egy részét. A tengermélyi küldött elméje maximálisan 20 Mp-t fogad be; ugyanakkor képessé válik minden olyan boszorkánymesteri rontás használatára, amely alaperősítésen ennél kevesebbe kerül. Az elhasznált pontok automatikusan újratermelődnek, minden körben egy. (Egyébként ahány élő küldöttje van a yamm-haikannak, annyiszor 20 ponttal csökken a maximális Mp-értéke.)

Érdekes módon a szörnyek nem zaklatják sokat így szerzett szolgáikat, az első két-három évben általában rájuk se néznek. A karakter azt csinál újonnan szerzett hatalmával, amit akar; többnyire persze válogatott gazságokat. Egy-két hónap alatt vagy a falu zsarnokává növi ki magát, vagy elkergetik. Néha előfordul az is, hogy saját elhatározásából kerekedik fel, valahol másutt próbálván szerencsét a világban. Ha a yamm-haikan hideg hangja megszólal az agyában, azonnal engedelmeskednie kell neki; ettől eltekintve azonban teljesen a maga ura, csak megváltozott jelleme sarkallja válogatott gonosztettekre.

A yamm-haikanoknak bizonyára célja van a szolgák létrehozásával, de hogy ez mi lehet, mindmáig mélységes rejtély. Elképzelhető, hogy a dolog hátterében valami áttekinthetetlenül szövevényes terv húzódik meg, amelynek teljes kibontakozása évszázadokat vesz igénybe; de az sem lehetetlen, hogy a szörnyetegek teljesen rendszertelenül cselekednek, egyfajta érthetetlen szeszélytől hajtva. Tudunk olyan küldöttekről, akik hajlott korban haltak meg, és egyetlenegyszer sem látták viszont fogadott anyjukat. Borúlátó becslések szerint a Quiron-tenger partvidékén minden ötödik faluban lappang egy tengermélyi küldött. Ez persze badarság; annyi yamm-haikannak emésztené fel a teljes varázserejét, amennyi nincs is a világon.

Legalábbis remélhetőleg.

Csomózás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Legősibb mondáinkból ismételten visszaköszön ránk a „kioldhatatlan csomó" motívuma, amellyel a gonosz boszorkányok rontást bűvölnek a hősre. A profán mágia egyes művelői – főleg az ún. „fekete javasok" – valóban használnak varázscsomókat a vajákoskodásukhoz, ezek azonban közönséges felcsercsomók, távolról sem kioldhatatlanok. Ám egy mostanában hozzáférhetővé vált kráni forrás – közismert címén a Rah Gul-i kézirat – mintha új fényt vetne a régi gyerekmesékre.

Ebben a vérfilozófiai értekezésben szó esik a démonlovasok tudományáról; a tapasztalati mágiának ez az ága Kránon kívül nem létezik. A szöveg nem bocsátkozik részletekbe, de úgy tűnik, hogy a démonlovasok nem pecsétekkel, hanem csomókkal kötik magukhoz a démonokat. A csomó valóban erősebb szimbólum lehet a pecsétnél, mert nem sík-, hanem térbeli alakzat; ugyanezen okból azonban az elkészítése is bonyolultabb. Bonyolultabb, ám nem lehetetlen.

Ha egy hosszúkás papírcsíkot középen megtekerünk, majd a két végén összeragasztjuk, abszurd idomot kapunk eredményül, amelynek voltaképpen nem is szabadna léteznie a térben, mivel csak egyetlen oldala van. A démonlovasok hasonló módszereket használnak varázscsomók hurkolására. Miután megkötötték őket, ezeket a csomókat valóban nem lehet többé kioldani, legfeljebb kettévágni, ugyanis ellentmondásba kerülnek a térbeli kiterjedés törvényeivel. Látens varázshatalmukat nem könnyű felmérni, valószínű azonban, hogy jóval erősebbek a Kránon kívül haszált szimbólumok zöménél; talán a mágikus rúnákkal lehet összevetni őket.

A Rah Gul-i kézirat szűkszavú útmutatása alapján többen megpróbálkoztak már kráni varázscsomók hurkolásával, egyelőre hiába. A démonlovasok tudománya makacsul őrzi titkait.

A kötélhasználat mesterei, a hurkok és bogok legjobb ismerői mindig is a hajósnépek voltak: Északon a Quiron, Délen főleg a Gályák Tengerének matrózai. Idővel a szárazföld kalandorai is felismerték a kötélhasználatban rejlő lehetőségeket és egyre rátermettebben kezdték alkalmazni. A kötél csomózásának – mint látni fogjuk – számtalan módja létezik. Szimpla csomót kötni szinte mindenki tud, de vannak esetek amikor ez már korántsem elég. A kalandozók egyik legjobb barátja a kötél, de akkor válik igazi segítőtárssá, ha jól tudunk vele bánni.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter biztonságosan rögzíthet nagyobb terheket, és ellenfeleinek gúzsba kötése vagy biztonságos fához, nyeregkápához rögzítése sem okoz problémát. Már ezen a fokon is jó néhány csomó, bog, hurok megkötésének módját ismer a karakter:

Szimpla csomó. Ezt legtöbben már gyermekkorukban megtanulják. Rögzítésre alkalmas, egyszerű, gyorsan megkötheto és viszonylag biztonságos. Akik azonban értenek valamelyest a kötelekhez, ritkán alkalmazzák, mert nem túl megbízható, könnyen szétcsúszik. Több csomót egymás után kötve már tartósabb, de szükség esetén nehéz gyorsan kioldani.

Hegymászók és kalandozók gyakran hívják segítségül a *szorító nyolcast,* ami a lehető legegyszerűbb rögzítő kötés. Villámgyorsan elkészíthető és azzal a jó tulajdonsággal bír, hogy bármelyik szárát húzzák is, erősen szorul, függetlenül attól, hogy a másikat terhelik-e vagy sem.

A szimpla hurok kettős, bonyolultabb változata a *dupla hurok,* amit a leggyakrabban két bot, rúd, gerenda vagy hasonló tárgy egymás mellé rögzítésére használnak, de jól szolgál bilincsként is, mert minél jobban feszegeti az áldozat, annál jobban szorul.

Egyszerű, legtöbbször csak ideiglenes rögzítést ad a boghoz hasonló *félbog.* Ez nem két kötél, hanem egy kötél és egy rúd vagy bot egymáshoz rögzítésére szolgál.

A *csúszóhurok* gyakorlatilag nem más, mint egy szimpla hurok, amin egyszer átvezetjük ugyanazt a kötelet, ezáltal az átvezetett szál el tud csúszni a hurokban, és egyszerű lasszóként működhet. Hátránya, hogy húzásra a szimpla hurok is szorul, ezért egyre nehezebben csúszik el benne a másik szár. Jó tulajdonsága a gyors oldhatóság: ha a hurokban nincs semmi, a kötél két végét megrántva a csomó azonnal szétesik.





2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 7 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már szinte minden csínját ismeri a csomózás művészetének. A már első fokon is ismert *szorító nyolcas* kis gyakorlás után akár fél kézzel is megkötheto a levegőben, és úgy tehető rá bármire. Természetesen kioldani is egyszerűbb, mint a két szimpla csomót, hiszen csak addig szorul, amíg húzzuk.

Természetesen még további eljárásokkal is megismerkedik:

Különös, ámde hasznos csomó a *macskaköröm.* Duplán hajtott kötélből masszív rögzítést érhetünk el vele. Általában tárgyak felakasztására használják. Ennek a huroknak is elég egy szárát húzni, hogy megszoruljon.

A *tengerészcsomó* a matrózok által közkedvelt hurok két kötél egymáshoz rögzítésére. Gyakorlott kezek pillanatok alatt fűzik egymásba a szálakat, erős csomót kötve. A bog lényegében a tengerészcsomó ritkábban használt változata.

A vitorlások fejlődésével született meg a vitorlákat rögzítő *vitorlacsomó,* a tengerészek és hajósok gyakran használt eszköze.

A *rögzítőhurok* a dupla hurokhoz hasonló de eggyel több csavarás van benne, ezért valamivel jobban tart.

Igen erősen és tartósan fogja össze két kötél végét a különböző gyógyítók által is jól ismert *felcsercsomó.*

Szomorú, de elég közismert dolog az *akasztófahurok.* A csúszóhurokhoz hasonlatosan ez is el tud csúszni, bár valamivel nehezebben. Persze sokféle hurokkal lehet embereket és egyéb teremtményeket megfojtani, ám mindezidáig ez bizonyult az adott célra a legalkalmasabbnak. A babonás hóhérok (és ki hallott már más fajtáról?) pontosan hétszer tekerik körbe a kötelet a csúszószáron. Mondják, ettől az akasztott lelke nyomban a túlvilágra távozik, és nem tér vissza kísérteni... Mindenesetre nem árt az óvatosság.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter megtanul néhány újabb csomót használni, sőt az eddig ismerteket is gyorsabban képes megkötni, illetve nagyobb tapasztalattal rendelkezik, hogy melyiket milyen helyzetben a legcélszerűbb alkalmazni.

Az íjászok specialitása az igen erősen szoruló *íjhurok.* A csomót meghúzva kialakul egy hurok, amit az íjfa végébe akasztanak, és amin elég egyszer meghúzni a csomót, attól kezdve nem tud elcsúszni.

Ha túl hosszú a kötél, de nem akarunk levágni belőle, jól jöhet a *kurtító bog,* amivel tetszőlegesen rövidíthetünk.

Ha csak kevés kötelünk maradt, hogy újabbat kössünk a végére, de olyan csomó kell, ami egyszer megszorul és

aztán csak nehezen oldódik ki, keresve sem találhatunk jobbat a *szarvkötélbognál*.

Bonyolultabb, de jó szolgálatot tehet a *kettős csúszóhurok*, melyet nagy gonddal kell megkötni, mivel azzal a különleges tulajdonsággal bír, hogy csak annyira szorul meg, amennyire az elején megkötöttük, függetlenül attól, mekkora erővel húzzuk a szárát. Ezzel a csomóval lehetséges adott súlyú tárgyakat előre meghatározott, egyenletes sebességgel leengedni. Természetesen ehhez rengeteg gyakorlás és tapasztalat szükségeltetik.

A szimplához hasonlóan a kettős csúszóhurok is egyetlen rántással eltűntethető.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 24 Kp
Ismertetés: A Mesterfokot elért kötélhasználó köthet olyan csomót, amelynek egyik szárát húzva szorul, a másikat húzva kioldódik a hurok. Hasznát vehetik e fogásnak mindazok, akik valamely szakadék felett akarnak átkelni, de idegenkednek attól, hogy túlparton rögzített kötelüket hátrahagyják.

A kötél szakavatott kézben egykettőre kezes bárránnyá változik. A Mesterfokot elért csomózó akár fél kézzel, egy-két gyors mozdulattal képes az általa ismert hurkokat megkötni, és nem kell töprengeni azon, hogy az adott helyzetben melyiket is kelljen választania.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 32 Kp
Ismertetés: A karakter tudása tovább tökéletesedik, így a kötél szinte engedelmes szolgájává válik használójának. Olyan helyekre is képes hurkot vetni, kötelet rögzíteni, melyek az átlagember számára lehetetlennek tűnnek.

A karakter képes apró csecsebecsék, egyszerűbb használati tárgyak – pl.: tarisznya – elkészítésére is csomózással, de az ismereteiket fölötébb ritkán szokták erre felhasználni. Ilyen tárgyak elkészítésében egyébként makramézók (*Iparűzés*) jeleskednek, ők viszont nem képesek a művészetüket „hétköznapibb" problémák megoldására alkalmazni. Legalábbis nem olyan gyorsan és nem olyan olajozottan.

A bevezetőben már volt szó arról, hogy mi mindenre lehet a csomókat használni. Természetesen még számtalan felhasználása lehetséges, például: Gorvik hegyei közt élő Calorra klán sajátos „írást" használ. A piqual látszólag nem egyéb néhány apróbb-nagyobb csomónál egy kötéldarabon – valójában azonban rejtjeles üzenet, melynek kihüvelyezésére csak beavatottak (azaz a klán tagjai) képesek.

Csapdaállítás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Csapdákat készíteni nem ördöngősség, sőt még jó csapdákat készíteni sem az. Bár az igazán jó csapdák előállításához már nem kevés ismerettel kell rendelkeznie az embernek. Azt sem árt persze tudni, hogy mire is akarjuk használni, hiszen egy alacsony intelligenciájú állat befogásához nem kell bonyolult szerkezetet készíteni, viszont egy okosabb bestia – nem is beszélve egy humanoidról – már könnydén kiszabadulhat valamilyen egyszerűbb tákolmányból. Érdemes hát alaposan megfontolnunk: mire, mit használunk.

Csakhogy ez nem minden.

Csapdát állítani és készíteni nem ugyanaz a dolog, sőt előfordul – nem is ritkán –, hogy a kelepcét nem az készíti, aki felállítja. (Azért a felhasználónak is tisztában kell lennie a működésével, hiszen ez elengedhetetlen a felszereléshez és az esetleges újra aktiváláshoz.) Itt is alaposan szem előtt kell tartani, hogy milyen célt is fog szolgálni a csapdánk, és, hogy ki vagy mi ellen irányul. A képzettség természetesen főként arra való, hogy a csapdákat tudjon a karakter felállítani. Persze gyakran a készítés nem választható el az állítástól (pl.: veremcsapda). A csapda megfelelő elhelyezésén és elrejtésén gyakran több múlik, mint működési elvének kifinomultságán. Sőt egy rosszul álcázott csapda nem biztos, hogy csak egy rosszul álcázott csapda …

A csapdák felfedezésére a karaktereknek kétféle lehetőségük is van, az egyik a *Csapdakeresés* képzettség alkalmazása. Ha a karakter jártas ebben a képzettségben, és bejelenti a KM-nek, hogy szeretné használni, akkor – bármilyen egyéb módosítón kívül – az egyes fokoknál ismertetett módosítók figyelembe vételével próbálkozhat a kereséssel. Abban az esetben ha a karakter nem ismeri a fent említett képzettséget, de tudatosan keres valamit (legjobb ha csapdát) – azaz szól a KM-nek, hogy alaposan körülnéz –, akkor Érzékelés-próba tételére jogosult. A *Csapdaállítás* első fokú ismeretével felállított csapda 3-mal, az alapfokú (2. fok) ismeretekkel állított csapda 4-gyel nehezíti a próbát.

FIGYELEM! Harmadik vagy magasabb fokon állított csapdák Érzékeléssel nem fedezhetők fel, ezek csak *Csapdakeresés* alkalmazásával találhatók meg!

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Intelligencia 11, Érzékelés 9
Képzettség-követelmények:
Csomózás 2. fok, Csapdakeresés 20%, Csapdaleszerelés 10%
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A karakter a képzettség első fokú ismeretével már összeállíthat egyszerű bukózsineges vagy veremcsapdát, esetleg egyszerű csapdával láthat el egy ajtót. Az így összeállított csapda legfeljebb K6 Fp vesztést okozhat, de zajjal vagy más módon riasztásra is alkalmas. A karakter ezen a fokon még nem tudja álcázni a

csapdát, de ha megfelelően helyezi el, akkor nincs is rá igazán szükség.

Az ilyen csapda -3-mal módosítja az Érzékelés-próbát, de a *Csapdakeresés* képzettségre nem ad módosítót.



2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 12, Érzékelés 10
Képzettség-követelmények: Álcázás 1. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A karakter képes embert vagy mindenféle állatot foglyul ejtő, vagy akár csak figyelmeztető jellegű csapda elkészítésére. Ezzel Ép veszteséget nem okozhat, Fp veszteséget max. 2K6-ot, továbbá ember foglyul ejtésekor nagyon valószínű, hogy az kiszabadul. Az alapfokon állított csapdák már álcázottak, ezért az Érzékelés-próbát -4-gyel módosítják, a *Csapdakeresés*t pedig max. 10%-al nehezíthetik (*Csapdakeresés* 10%).

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 13, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények: Álcázás 2. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A karakter által készített csapdák már igazi, veszedelmes berendezések, belőlük kiszabadulni nem könnyű, sebzésük pedig legfeljebb 3K6 Fp illetve K6/2 Ép lehet. Az ilyen csapda jól elrejtve legfeljebb -20% módosítót adhat *Csapdakeresés*re.

A harmadik, vagy magasabb fokon állított csapdákat Érzékeléssel már nem lehet felfedezni.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Intelligencia 14, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Álcázás 3. fok, Mechanika 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter képes embert is tartósan fogvatartó csapda készítésére, vagy a csapdával 3K10 Fp-t ill. 1K6 Ép-t sebezni. A legmagasabb csapdakeresési módosító ezen a szinten -40%.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Intelligencia 16, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Álcázás 4. fok, Mechanika 3. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter olyan jól ismeri a csapdákat, hogy gyakorlatilag bármilyen mechanikus szerkezetet összeállíthat, és ezeket nagyon jól el tudja rejteni. Így felfedezésére akár -50% módosító is lehet. Bár csapdái lehetnek azonnal halált okozók is, játékos karaktert és a kalandban szereplő főellenséget egy csapdával, minden beavatkozási lehetőség nélkül megölni nem etikus, illetve nem szórakoztató.

A képzettség magasiskoláját kétségkívül a manacsapdák *készítése jelenti. Félreértés ne essék: ez a fogalom nem azt takarja, hogy a mechanikus csapdákat varázserővel ruházzák fel! Az ilyesmi viszonylag egyszerű dolog, a csapda működési elvén nem változtat, csak a hatásfokát javítja; mindössze egy ügyes mesterember meg egy jelmágus hosszabb-rövidebb együttműködését igényli.*

A manacsapdák ezzel szemben merőben mágikus jellegű konstrukciók, szervesen beépülnek a manahálóba; legtöbbjük egyáltalán nem is létezik az Elsődleges Anyagi Síkon. Akkor lépnek működésbe, ha a közelükben felszabaduló manamennyiség átlép egy bizonyos határértéket. Hatásuk kétféle lehet: vagy pillanatok alatt kiszippantanak a környékről minden manát, vagy éppen ellenkezőleg, elárasztják külső utánpótlással. Valószínű, hogy minden elvezető mana-csapdának van egy feldúsító párja, és a rendszer valamiféleképpen hozzájárul a globális mana-egyensúly fenntartásához.

A helyzet azonban kissé bonyolultabb, ugyanis a manacsapdák nincsenek helyhez kötve, hanem állandóan vándorolnak. Az ember sohasem tudhatja, hol botlik beléjük. Még arra is volt példa, hogy az egyik – egy elvezető lék – egy dorani mozaikmágus nyomába szegődött, és három éven át nem tágított mellőle. A szerencsétlent kis híján öngyilkosságba kergette ezzel; mivel a manacsapdákat semmilyen ismert módszerrel nem lehet hatástalanítani, testvérei kénytelenek voltak száműzni ot Doranból.

Struktúrájuk elemzése alapján biztosra vehetjük, hogy a manacsapdák mesterséges szerkezetek; kapacitásuknak valószínűleg csak a környezetükben jelenlévő manamennyiség szab határt. A mai mozaikmágusok sem elpusztításukra, sem utánzásukra nem képesek, és eddig hiába próbálkoztak az irányításukkal is. Nagyobb gond,

hogy fogalmunk sincs, kik és miért hozták létre őket. Sokan godorai mágusokra gyanakodnak, erre azonban ugyanúgy nincs semmi bizonyíték, mint a többi elméletre. Az illetők kétségkívül alapos mágiaelméleti ismeretekkel rendelkeztek, ám egyúttal jeles művelői voltak a csapdatervezésnek is. Céljaikat illetően csupán ködös találgatásokba bocsátkozhatunk. Felvetődött a gondolat, hogy a csapdákkal asztrál- és mentállényekre vadásztak, vagy az elterjedésüket akarták korlátok közé szorítani. Tény, hogy időnként valóban beszippantanak egy-egy arra tévedő álomrablót vagy tébolykeltőt, ám ez teljesen esetlegesnek tűnik a részükről, nem valamiféle terv részének.

Időnként kósza hírek röppennek föl másféle típusú manacsapdákról is. Az egyik állítólag a varázstárgyakban megkötött mágikus energiát is felszabadítja és elvezeti; egy másik nem feldolgozatlan manát, hanem véletlenszerűen összefűzött mágiamozaikokat zúdít a világra. Az ilyen és ehhez hasonló pletykákat mindeddig nem sikerült hiteles adatokkal alátámasztani; mindenféle mendemondával pedig fölösleges tovább bonyolítani a rejtélyt, elég átláthatatlan az már anélkül is.

Veszélyérzék

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)
Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Érzékelés* értékének hatszorosa
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, mely megmutatja, hogy a karakter milyen eséllyel fedezi fel a rá leselkedő veszélyforrásokat. Már-már misztikus tudás, magas szintű ismerői a legapróbb jelekből is helyes következtetésre juthatnak, ha a környezetük fenyegető jelenségeit elemezni próbálják. Nem feltétlenül a karakter veleszületett képességét jelöli, inkább azt jelzi, hogy a különféle tapasztalatokból mennyi mindent tud magának leszűrni, hogyan tudja azokat a későbbiekben hasznosítani. Nem fog feltétlenül gyanakodni, ha egy csukott ajtót lát, ám jó eséllyel felismeri a veszélyhelyzetet, ha azt megelőzően a körülményekből sikerül kiokoskodnia, hogy amögött valaki elrejtőzhetett, ha érzi a szagát, ha megpillantja az ajtó alatt az illető árnyékát.

Alacsony értéknél (25% alatt) a karakter nem igazán figyel környezetére, illetve ha mégis ezt teszi, jó eséllyel téves következtetésre jut. Ezek az illetők gyakran kiáltanak farkast a legártatlanabb helyzetben is, könnyen céltáblájává válva ily módon mások haragjának. „Megérzéseik" könnyedén megcsalhatják őket, s leggyakrabban még az egészen félreérthetetlen jelek mellett is gond nélkül elmennek.

30% feletti értéknél már megfontoltabban képesek bánni az információikkal. Körültekintőbbek, hiszen elegendő tapasztalatuk van már arról, milyen következményekkel jár, ha elsiklanak bizonyos jelek mellett vagy téves következtetéseket vonnak le belőlük. Ők már könnyebben „olvasnak" a körülöttük állók mozdulataiból, egy-egy tárgy elhelyezkedéséből, esetleges hiányából.

50% feletti értéknél néha már maguk is elhiszik, hogy minden mögé belátnak, s a legsötétebb szándékról is könnyen lerántják a leplet. Ha azonban nem elbizakodottsággal kezelik tudásukat, valóban hasznukra válhat, s nem kell feltétlenül kudarcként megélniük esetlegesen téves döntéseik következményeit.

80% felett már-már ösztönszerűen képesek ismereteiket alkalmazni. Ekkor már nem csupán a környezet helyes elemzésére képesek, de „ráérezhetnek" a leselkedő veszélyekre, s ha nem is képesek pontosan meghatározni annak jellegét vagy mértékét, intuícióik egyre gyakrabban hagyják cserben őket. Ha akad a csapatban ilyen karakter, a KM szabadon dönthet, hogy dobat-e a játékossal egy próbát, amennyiben valami veszély fenyegeti őket (akkor is, ha azt ő előzőleg nem jelenti be), s annak sikerétől függően tájékoztathatja játékosát.

100% feletti értéknél a KM-nek minden komoly veszélyt, fenyegetést jelentő esetben dobnia kell, akkor is, ha azt a játékos nem jelenti be előre. Az ilyen szintű tudás szinte megmagyarázhatatlan, valóban afféle hatodik érzék, amely mégsem adatik meg bárkinek, hiszen a rengeteg tapasztalat eredménye. Ezen a szinten sem deríthető ki azonban a veszély pontos forrása vagy iránya, azonban a veszélyérzet szinte azonnal jelentkezik.

A képesség nem alkalmazható olyan esetekben, amikor még nem létező fenyegetéssel kell szembesülniük a játékosoknak. Tehát nem fogja jelezni egy egyén hirtelen hangulatváltozásait, egy politikai lépés vagy bármilyen cselekedet következményeit. Ha ilyenkor mégis veszélybe keverednek a karakterek, annak előjelei szinte minden esetben teljességgel nyilvánvalóak lesznek a számukra.

A képzettség kizárólag tiszta fejjel, a lehetőségek mérlegeléséhez szükséges maximális koncentrálási körülmények között működik. Minden olyan tényt, amely zavaró lehet – részegség, kábultság, érzékelést súlyosan befolyásoló tényezők (füst, maró bűz, elviselhetetlen zaj), stb. – a KM-nek figyelembe kell vennie, s azok függvényében a megfelelő levonásokkal kell számolnia. Ha a levonásokkal az alapérték 100-, illetve 80% alá esik, az alacsonyabb értékeknél leírtak szerint kell döntenie, ha a játékosai helyett akar dobni.

Irányérzék

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)
Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Érzékelés* értékének hatszorosa
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, mely megmutatja, hogy a karakter milyen eséllyel boldogul ismeretlen környezetben, mekkora százalékkal találja meg a helyes irányt egy számára idegen helyen. Miként tudja megszerzett ismereteit hasznosítani. Mindazok, akiknek ez az értéke alacsony (25% alatt), nem rendelkeznek annyi tapasztalattal, ami alapján egyenesen céljukhoz érnének egykettőre elkeverednek a városokban, körbe-körbe mászkálnak az erdőkben.

30% fölötti értéknél már találnak maguknak megfelelő támpontokat, amihez később viszonyíthatnak: kidőlt fákat, magas tornyokat, jellegzetes épületeket. Így azután saját helyzetüket betájolhatják, s ez alapján megpróbálhatnak eljutni a célállomásukra, s kevesebb esélyel vétik el az utat, ha egy ismeretlen helyen vissza akarnak érni a kiindulási pontra.

50% feletti értéknél már különféle módszereket is ismernek, ami alapján nagyobb távolságokra is biztonsággal eljuthatnak. Felhasználhatják a csillagok állását, madarak vonulási irányát, fák mohos törzsét, a jellemző szeleket, stb.

80% fölötti értéknél a karakter már nyugodtan az ösztöneire támaszkodhat. Jó eséllyel akkor is tudni fogja, hogy egy bonyolult alaprajzú épület vagy egy város mely pontján van, ha már jó ideje folyamatosan mászkál.

100% fölötti értéknél a karaktert már nem érheti komoly meglepetés. Akkor is pontosan tudni fogja merre jár éppen, ha egy labirintusban tartózkodik. Azt ugyan nem fogja megtudni, merre is van a kijárat, viszont az eddig megtett út alapján jó eséllyel meg tudja tippelni, hogy pl. a bejárattól milyen messze és milyen irányban távolodtak el. Még arra is képes, hogy föld alatt, csatornákban haladva elképzelje, hogy fejük felett a város épp melyik pontja lehet.

A KM a körülmények ismeretében különféle módosítókkal sújthatja vagy segítheti a tájékozódni próbáló karaktereket. Ilyen befolyásoló tényezők lehetnek a Helyismeret *vagy annak hiánya, tökéletes vagy cudar látási viszonyok, egyenes út vagy egy bonyolult labirintus, stb.*

Atlétikai képzettségek

Egyensúlyérzék

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas kategória (Közepes)
Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Ügyesség* értékének hatszorosa
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1Kp=3%
Ismertetés: Százalékos képzettség, mely arról tájékoztat, hogy a karakter olyan helyzetekben, ahol különösen fontos szerephez jut a mozgás, az egyensúly, a stabilitás miként állja meg a helyét. Nélkülözhetetlen képzettség, szerephez jut minden olyan esetben, amikor a karakter valamilyen bonyolultabb mozgássort végez, amikor – gyakran kritikus helyzetben is – meg kell maradnia a lábán.

Alacsonyabb százalékértéknél az illető meglehetősen labilis, az olyan esetekben, amikor hirtelen mozdulatsorokat vagy hosszan tartó koncentrációt követelő mozgásokat kell végrehajtani nem áll biztosan a lábán. Ne egyensúlyozzon kötélen vagy *imbolygó* erkélyeken...

Magasabb értéknél természetesen pont az ellenkezője történik: a karakter magabiztosan, lazán mozog, nem jelentenek neki különösebb akadályt a bonyolult, esetleg akrobatikus mozdulatsorok, a legnagyobb tengeri viharban is megmarad a talpán, s nem esik kétségbe, ha különféle tárgyak elől kell elmozognia.

A KM minden olyan helyzetben próbára teheti a karakterek *Egyensúlyérzékét,* amikor úgy véli reális esély van arra, hogy az illető lehuppanjon, megtántorodjon vagy bármi olyan mozgást, mozdulatsort kell tennie, ami komoly odafigyelést, koncentrációt, egyensúlyt igényel.

Amennyiben a próbadobás sikeres, a karakter állva marad, sikeresen befejezheti a megkezdett mozdulatot. Ha kudarcot vall, akkor bizony elesik, s vállalnia kell ennek minden következményét.

A KM természetesen a helyzet ismeretében különféle módosítókkal teheti nehezebbé vagy épp ellenkezőleg könnyítheti meg a karakterek dolgát.

Akrobatika

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A képzettségben jártas karakter a legkülönlegesebb ugrások, perdülések, szaltók, passzív és dinamikus hajlékonysági elemek végrehajtására lesz képes; ezeket akár harc közben is alkalmazni tudja. Elsősorban az akrobatikus mozgáselemekre épít: gyors szaltók, kézen átfordulások, s mindez tökéletes, olajozott egymásutánban zajlik. Nemesi házakban vagy királyi udvarban a képzettség ismerője biztos megélhetésre lelhet (3. fok). De ha úgy akarja akkor ismeretét bármely vándorcirkuszban is kamatoztathatja.

Ynev egyik leghresebb akrobatikus társulata a Forgószél néven emlegetett artistacsoport. Tagjai a Hammul el Adahem család sarjaiból kerülnek ki és századok óta mást nem is vesznek fel soraikba. A négy férfiból és négy nőből álló társulat az év legnagyobb részében a Taba el-Ibara egyik államában, Anhul al Ebmeir nagyvezírt szórakoztatja. De az év második felében Erion urait és lakóit nyűgözi le, legendás mutatványaival. Sokan csak azért érkeznek a Városok Városa falai közé, hogy láthassák bámulatos és már-már hihetetlennek tűnő perdüléseiket. Leghíresebb műsorszámukat, mindkét kézben forgatott handzsárral mutatják be és bizony a műsor ideje alatt az életük csak egy hajszálon függ. Igaz vannak, akik azt állítják, hogy Niare bércei között szép számmal akadnának vetélytársak.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Gyorsaság 12, Erő 11
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 25%
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter akrobatikus tudása csak néhány perdülésre, forgásra terjed ki. Gyakorlatlansága miatt mozgása még nem harmonikus és az akrobatikai elemeket nem képes folyamatosan elvégezni. Épp ezért a képzettséget harcban, csak minden második körben képes használni.(A bónuszt is csak azokra a körökre kapja meg, amikor képzettséget alkalmazza). Az

1. fokon +5 HM-et kap, amit tetszőlegesen oszthat szét VÉ-je és TÉ-je között. Arra a körre, amikor a jártasságot használja, fegyvertől függetlenül, maximum csak egy támadásra van lehetősége és a teljes harc során legfeljebb az Ügyesség értékének harmadával megegyező számú akrobatikus elemet képes végrehajtani.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Gyorsaság 13, Erő 12
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 45%
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter, már könnyedén képes az ismert akrobatikus elemek (szaltó, forgások) egymásba fűzésére. Az alapfokú képzettség birtokosa a harc során automatikusan kap +2 TÉ-re, +2 VÉ-re és még +5HM-et, amit saját belátása szerint oszthat szét TÉ-je és VÉ-je között. Alapfokon is csak minden második körben használhat akrobatikus ugrásokat és körönként még mindig csak egy (bónuszokkal támogatott) támadásra nyílik lehetősége. De Ügyesség értékének felével megegyező számú ugrást tud elvégezni a harc ideje alatt.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 17, Gyorsaság 14, Erő 13
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 65%
Képzettség-pont igény: 16 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon már egy hátraszaltó sem okoz gondot a képzettség ismerőjének. A karaktert a harc alatt a következő bónuszok illetik meg: +3 TÉ, +3VÉ, +2 KÉ és +5 HM, amit szétoszthat VÉ, TÉ-je között. 3. fokon is csak minden második körben képes akrobatikus elelmek használatára, de fegyverétől és képességeitől függően már körönként két (bónuszokkal támogatott) támadásra van *lehetősége*. Legfeljebb Ügyesség értékének megfelelő mennyiségű ugrást képes elvégezni egyetlen harc alatt.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 18, Gyorsaság 15, Erő 14
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 85%
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterfokán egy gyors és meglepő perdüléssel képes a karakter az ellenfelét megzavarni. Ezért a harc első csapása őt illeti meg. A harc során csak az első támadás lehet ily módon az övé. Csak olyan ellenféllel szemben jár ez a bónusz, akivel eddig még nem került összetűzésbe és az nem ismerheti képességeit.

A harc során +15 HM-et oszthat szét tetszőlegesen KÉ-je, TÉ-je és VÉ-je között. A mesterfok ismerője harc közben minden körben látványos perdülésekre, szaltókra, irányváltásokra képes anélkül, hogy a küzdelmet megszakítaná. Ha azonban Ép sérülést szenved, Állóképesség-próbára jogosult (-2-vel). Ha próbája sikertelen, ugrássorozata megszakad és csak -2-vel módosított, sikeres Akaraterő-próbával lesz képes újra kezdeni. Fegyver típusától és képességeitől függően körönként két (bónuszokkal támogatott) támadásra van *lehetősége*. Az eddig elsajátított akrobatikus elemeket már jóval kisebb területen tudja – ugyanolyan hatékonysággal – használni. (Minimum 3x3 láb alapterületre és 3 láb magasságra azonban így is szüksége van). Ha megszakad a mozgássor *és képtelen újra elkezdeni*, a módosítók elvesznek.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 19, Gyorsaság 16, Erő 15
Képzettség-követelmények: Egyensúlyérzék 105%
Képzettség-pont igény: 38 Kp
Ismertetés: Az 5. fok ismerőjét is megilleti a 4. foknál lert kezdeményezési bónusz. Azzal a különbséggel, hogy ismerős ellenfél ellen is hatásos, mivel több és változatosabb akrobatikus elemet ismer, amelyeket tetszőlegesen variálhat, fűzhet egybe. A harci bónuszok: +5 TÉ, +5 VÉ és tetszőlegesen +10 további HM-et is elosztható TÉ-je és VÉ-je között. Sorozatos ugrásait csak egy legalább 2 Ép-t okozó sebesülés törheti meg. Az ilyenkor szükséges Állóképesség-próbát módostók nélkül dobhatja. Sikertelenség esetén ugrássorozata megszakad, de egy sikeres Akaraterő-próbával (módosítók nélkül) újra használhatja képzettségét. Ha ez is sikertelen, akkor már nem képes a jártasság használatára a harc idején.

Mászás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes kategória (Könnyű)
Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Ügyesség* értékének hatszorosa.
Képzettség-követelmények:
A képzettség nem vehető fel az Egyensúlyérzék 25%-os ismerete nélkül.
Képzettség-pont igény: 1Kp=3%
Ismertetés: A *Mászás* képzettség a fák, falak (természetes és mesterséges alkotások) megmászásában való különleges jártasságot jelenti. Azt, amikor a karakter fürgén és biztosan kúszik fel az átlagember számára megmászhatatlannak ítélt meredélyeken is. Ismeretei kiterjednek a megmászandó „tárgy" anyagminőségére is. Tudja, hogy az adott terepen milyen mászási módszer alkalmazása a legkifizetőbb. Például különböző technikák alkalmazása szükségeltetik egy fára vagy egy várfalra való feljutásnál. A jó mászók előtt nem létezik akadály. A gyakorlott falmászók hihetetlenül sima felületeken is képesek kapaszkodót, támaszt találni. Nem jelentenek számukra különösebb gondot a várak, lakóházak falai, a függőleges, vagy akár negatív dőlésű sziklák sem. És ha nem sikerül az akadályt legyőzni a puszta ügyességgel és szerencsével, akkor még mindig ott vannak a mászásban segítséget nyújtó speciális tárgyak is. A mászókarmok, csavarok, cövekek, kampók, ékek, kötelek, csáklyák és mindenféle – a karakter életét óvó – biztonsági rögzítések. (Az ilyen tárgyak felfelé módosíthatják a karakter *Mászás* képzettségének százalékos értékét. A pontos változó meghatározása a KM feladata. Azonban ne felejtsük el, hogy ezek a tárgyak csakis a beavatottak számára jelentenek plusz módosítókat, ugyanis ők azok,

akik értenek rendeltetésszerű használatukhoz. Mások számára ugyanazok a körülmények még hátrányosak is lehetnek.) De a magabiztos és ügyes mászók ezek nélkül is hihetetlen dolgokra képesek, sőt lenézően legyintenek azokra a társaikra, akik tárgyi segítség nélkül nem képesek leküzdeni az előttük magasodó akadályokat.

A *Mászás* képzettségben való Százalékos Jártasság értéke olyan falra, fára vonatkozik, melyet nagy szerencsével egy ügyes, de gyakorlatlan karakter is képes lenne megmászni. Ilyenkor módosító tényező nincs. Ha a fal nehezebben vagy könnyebben leküzdhető, akkor a KM a karakter hátrányára vagy előnyére levonhat vagy hozzáadhat százalékot a jártassághoz. Átlagos nehézségűnek minősül a függőleges, egymásra rakott dinnyényi kövekből halmozott várfal, ahol a kiálló kövek, és a repedések sűrű és könnyű kapaszkodót kínálnak.

A Képzettség-próbát minden megtett 25 ynevi láb (avagy 3 perc tétlen kapaszkodás) után meg kell ismételni. Így egy 50 láb magas várfal leküzdése két sikeres képzettségpróbát is igényel. Sikertelen próbálkozás esetén érdemes felütni az *Első Törvénykönyv*et a 82. oldalon, hogy a *Zuhanás*ból származó sérülésmódosítókat szemrevételezzük. Mindez nem azt jelenti, hogy a karakter csak 25, 50, 75, stb. láb magasról zuhanhat le. Ezek csak azok a határértékek, ahol dobni kell. A pontos magasság eldöntése mindig a KM feladata.

A *Mászás* leginkább a tolvajok sajátja, de sokan űzik ilyen vagy olyan – akár még az övéknél is magasabb – szinten.

Esés

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)
Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter Ügyesség értékének hatszorosa.
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1Kp=3%

Ismertetés: Az a karakter aki az *Esés* képzettség birtokosa, biztos lehet benne, hogy kalandozásai során sok felesleges sebesüléstől és fájdalomtól kíméli meg magát. A jártasság segtségével az eséseit képes ügyesen kigurulni, letompítani. De a képzettség nem csak azt jelenti, hogy a karakter ügyesen és karcolás nélkül tud hasra esni. Már esése vagy zuhanása közben gyors helyzetfelismerésének köszönhetően képes a keze ügyébe akadó tárgyak segítségével lefékezni esetleg megállítani zuhanását. Az esésben képzett karakter tehát nem esik pánikba és nem kapkod rémületében hiábavaló segítség után – amivel csak nagyobb bajt okozhat magának – hanem begyakorolt és biztonságos mozdulatsort alkalmaz zuhanása, esése közben. Az a karakter viszont, aki nem rendelkezik e fontos jártasságban, zuhanását nem tudja irányítani, akaratától függetlenül elpörög és egyszerűen földhöz csapódik. De ez nem jelenti azt, hogy a képzett karakter horzsolás nélkül megúszhat bármilyen magasról való leesést vagy leugrást. Ha mondjuk egy katedrális tetejéről zuhan a mélybe, azt minden bizonnyal megérzi. Az ilyen nagy esést még Tiadlan harcművészei sem élhetik túl, hacsak a fal tövében nem húzódik egy mély vizesárok vagy esés közben nincs valami „akadály", amit ügyesen kihasználva lassíthatja zuhanását. (Ötven láb magasról lezuhanó, *Esésben* képzett karakter is csak akkor élheti túl esését, ha pl. friss hóba, mély vízbe, stb... esik bele. Száz láb fölötti zuhanást azonban mágia, isteni beavatkozás nélkül nem lehet túlélni). Tehát a magasság, a talaj minősége valamint az, hogy önszántából ugrik le valaki vagy épp ledobják valahonnan, ez a Képzettség-próba esetén mind-mind befolyással van a jártasság értékére. A KM a helyzettől, a magasságtól, talajtól függően, saját belátása szerint csökkentheti vagy növelheti a karakter képzettségének százalékos értékét. Gondoljunk csak bele, hogy nem ugyanolyan érzés szénakazalba esni húsz láb magasból, vagy utcakőre ugrani tíz lábról.

Minden két láb zuhanás után a karakter k6 Fp-t veszt, (Átlagos terepen: homokos, füves talaj stb...) de az esés Képzettség-próba sikere vagy sikertelensége befolyásolhatja a veszteséget. Ha a Képzettség-próba sikeres volt – a KM módosítóival vagy anélkül –, akkor a sebzés értékéből 1k10 levonódik. Amennyiben a karakter képzettségének értéke meghaladja az 50%-ot, 2k6-tal, ha a 90%-ot, akkor 2k10-zel csökkentheti minden esésből, zuhanásból származó sérülését. Ha a levonással a sebzés értéke nulla vagy az alá esik, akkor a karakter földre érkezése tökéletesen sikerült, így nem szenvedi el a magasságból származó sebzést, sőt jóval könnyebben talpra is keveredik. Amennyiben a Képzettség-próba sikertelen és a sebzés (Fp) meghaladja az Állóképességének értékét, a fennmaradó sebzés automatikusan az Ép-ből vonódik le. Zuhanásnál a páncél SFÉ-je nem érvényesül, épp ellenkezőleg, a vértek csak nehezítik a karakter dolgát, így az adott vért MGT-je hozzáadódik az elszenvedett sérüléshez. Az MGT plusz sebzése csak fémvértek esetében jelentkezik és kizárólag Fp veszteséget okozhat. Ezt a szabályt semmisnek kell tekinteni akkor, ha a karakter megdobta Esés képzettségét!

Máshogy alakul a helyzet akkor, ha a karakter önszántából ugrik le a „mélybe". Ilyen esetekben négy láb magasságig átlagos talaj esetében nincs sebzés, ám e fölötti magasság után újra érvénybe lép a két lábankénti K6-os sebzés. Ha tehát valaki szabad akaratából ugrik le, abban az esetben 6 láb után lesz csak a sebzés k6. (Azonban minden újabb két láb innen kezdve ismét k6-ot sebez.)

A képzettség harcban is jó szolgálatot tehet ismerőjének. A viaskodás során ugyanis az esésekből származó ütések, a beavatott számára könnyen tompíthatók. A legtöbb ynevi harcos iskolában először is az ifjakat a tökéletes és sebesülés nélküli esésre tanítják meg az oktatók. Majd csak amikor már tökéletesen képesek az esések tompítására, (abasziszi zsoldosok szavaival élve, „beértek"), akkor küzdhetnek acéllal. Így a képzettség elsajátítása után a lehető legkevesebb sérülést szenvedik el az iskolai küzdőtéren.

Az *Esés* avatatlan nagymesterei mindenképpen a harcművészek. Ám az az utazó, aki a Taba el-Ibara homoktengerében látott már dzsad gladiátorokat *arénában* vagy azon kívül küzdeni, nem biztos, hogy a harcművészeket tartja az „esés Ynev elsőszámú nagymestereinek".

Ugrás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Egyes kategória (Könnyű)
Képesség-követelmények:
A százalékos érték lehetséges maximuma a karakter *Erő* értékének hatszorosa.
Képzettség-követelmények: Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1Kp=3%
Ismertetés: Az *Ugrás* képzettség, az *Akrobatikával* ellentétben nem a szaltók és látványos, harmonikus ugrások, művészi perdülések elemeit foglalja magában, hanem azt mutatja meg, hogy a karakter milyen magasra vagy messzire tud ugrani.

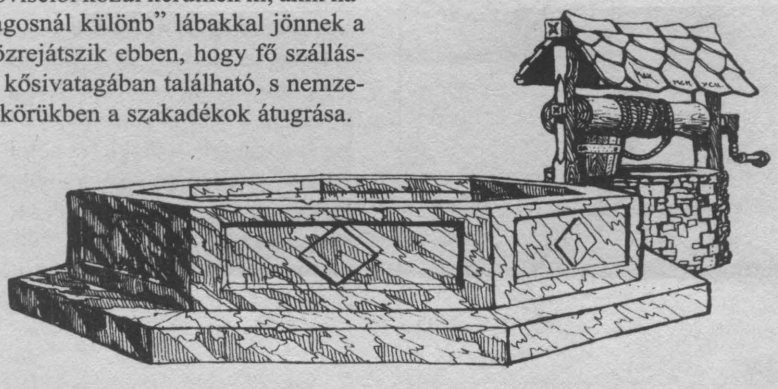
Ennél a képzettségnél nem az Ügyességre van elsősorban szükség; itt leginkább az Erő a mérvadó. Minden karakter rendelkezik *Ugrás* képzettséggel, ami alapszázalékban (egyedülálló módon) megegyezik az Erejének teljes értékével. Tehát 1. TSz.-ű kalandozó általában minden gond nélkül át tud ugrani két-három láb széles szakadékot vagy másfél láb magas sáncot. Aki viszont ennyivel nem elégszik meg, *Ugrás* képzettségét tökéletesítheti, hogy nekifutás nélkül is képes legyen a fenti távolság leküzdésére.

A képzettség alkalmazásakor minden esetben a KM köteles meghatározni azokat a módosítókat, melyek az adott ugrást – hogy ez magasba, vagy inkább messzebbre történik, az voltaképpen mindegy – pozitív vagy negatív irányba befolyásolhatják. Az egyszerű fejesek, falakról való leugrás, fa alsó ágának elérésekor nem kell feltétlenül ehhez fordulni, hiszen valószínűleg a karakter képes lesz rá. Ha viszont kérdéses, hogy át tud-e ugrani egy széles hasadékot vagy fel tud-e rugaszkodni egy lelógó kötélig, akkor érdemes ehhez a képzettséghez fordulni.

Az alábbi értékek csupán tájékoztató jellegűek és az emberekre igazak. A KM nyugodtan változtathat rajtuk saját belátása szerint:

Százalékos érték	Súlypontemelkedés	Ugrás helyből	Ugrás nekifutásból
03-25%	60cm	3 láb	5 láb
26-50%	80cm	4 láb	6 láb
51-75%	1 láb	4,5 láb	7 láb
76-100%	1 láb, 20 cm	5 láb	8 láb
101-%	1,5 láb	5,5 láb	9 láb

A képzettség ugyan elsősorban adottság kérdése, azt mégis ki lehet jelenteni, hogy kiemelkedő képviselői a dzsad *Hefred* törzs képviselői közül kerülnek ki, akik hagyományosan az „átlagosnál különb" lábakkal jönnek a világra. Talán az is közrejátszik ebben, hogy fő szállásheljük az Ibara egyik kősivatagában található, s nemzeti sportnak tekinthető körükben a szakadékok átugrása.



Szabadulóművészet

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul Nehéz)

Az Ynev-szerte felbukkanó vándorcirkuszosok között gyakran találhatunk úgynevezett szabadulóművészt, aki tudásával képes elszóraktatni a közönséget. Gyorsan megszabadul a rávetett csomóktól, hurkoktól, s nemritkán még bonyolult zárakkal is hamar megbirkózik. Tudását nemcsak született képességeinek, hanem a rengeteg – és néha igen nagy kínokat okozó – gyakorlásnak is köszönheti.

De nem csupán a mutatványosok köreiben bukkanak fel a bilincseiktől megváló szabadulóművészek. Az alvilági szervezetek, titkosügynökök köreiben is akad néhány igen jól képzett szabaduló, aki tudásával okozott már némi fejtörést bíráinak esetleg hóhérainak.

A képzettséggel rendelkező karakter, ha ismeretét a megfelelő fokra fejleszti, rövid idő alatt képes kiszabadulni, ha megkötözik, béklyóba verik. Láncok, rácsok, lakatok, börtönfalak és mechanikai zárak sem állják útját sokáig. Szabadulásához több módszerhez is folyamodhat: kötelékeit eldörzsöli, elrejtett pengéit, álkulcsait ügyesen kezeli, testét kígyószerűen hajlékonnyá edzi, izmait a helyzet függvényében feszíti vagy ernyeszti, hogy a megfelelő pillanatban megválhasson kötelékeitől.

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Csomózás 2. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az 1. fokon képzett karakter még egyáltalán nem nevezhető szabadulóművésznek. Tudását csak szerencsével tudja kamatoztatni, a véletlennek is segítenie kell, hogy helyzetéből szabadulhasson. Csak olyan kötésből szabadulhat, ahol a csuklóra-lábakra bogozott kötelet avatatlan kezek hurkolták, vagy akad a közelében valami, amin óvatosan elnyiszatolja béklyóit. Már *Csomózásban* 1. fokon képzett személy képes úgy megkötözni, hogy a karakter nem tud megválni bilincseitől, s így fogoly marad.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Ez a fok arra elegendő, hogy a karakter egyszerűbb hurkokból képes legyen kiszabadulni. Ilyen például a hátul összekötött kéz, vagy ha a bokájánál kötött csomókkal lógatják fel. Szabadulását még nem tudatosan végzi, inkább csak próbálgatja a kínálkozó lehetőségeket, hogy megváljon kötelékeitől. Bonyolultabb béklyókból csak úgy képes szabadulni, ha a köteleit elvágja vagy elroncsolja. Ismerete csak néhány alapcsomó kioldásához elegendő. Ha *Csomózásban* 2. fokon képzett személy kötözi meg, akkor esélye nincs szabadulásának.



3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Csomózás 4. fok
Képzettség-pont igény:12 Kp
Ismertetés: Az ezen a fokon képzett karakter már tudatosan használja ismereteit. A legtöbb hurkot felismeri és tudja megoldásuk, meglazításuk módját. Ha felkészülhet rá, hogy meg fogják kötözni, végtagjait, izmait a kellő módon és feltűnés nélkül képes megfeszíteni. Tüdejét, gyomrát levegővel szívja tele, majd mikor izmai elernyednek, a levegőt kipréseli tüdejéből, s a kötelék engedni fog szorításából, így valamennyi kis mozgást biztosítva a karakternek. Ezt a kis teret kihasználva testét, végtagjait – hozzá nem értő számára – természetellenes pózba képes kicsavarni. Ízületei már elég lazák ahhoz, hogy kisebb sérülések – esetleg törések – árán ledobja a köteleket. Még most sem képes azonban olyan kötésekből szabadulni, ahol láncok, lakatok és különböző mechanikai szerkezetek segítségével fosztották meg szabadságától. Ugyanígy meggyűlik a baja azokkal a hurkokkal és csomókkal, amelyeket egy legalább 3. fokon képzett csomózó készített a számára. Aki a *Szabadulóművészet* 3. fokát ismeri, mutatványosok, vándorcirkuszosok köreiben biztos megélhetésre számthat.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 18
Képzettség-követelmények:
Zárnyitás 40%
Képzettség-pont igény: 17 Kp
Ismertetés: A mesterfokú szabadulót már a bonyolultabb, szakértő által készített csomók sem tartják sokáig vissza: hasztalan kötik gúzsba, karikára. Mesterfokon a láncok ledobása vagy a lakatok kinyitása ugyan még okoz némi gondot, de ismeri ellazításuk, kinyitásuk módját, ha nem is képes még rá. Izmai, ízületei teljesen lazák és képes kisebb horzsolások árán természetellenes pózba kicsavarodni, esetleg rejtett álkulcsokkal manipulálni. *Csomózásban* 3. fokkal bírók készítette kötelékből is képes megszabadulni, ám a 4. fokon képzettek munkái már kifognak rajta.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 19
Képzettség-követelmények:
Akrobatika 2., Zárnyitás 75%
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ők az igazi szabadulóművészek, nem csak kötelek, de bilincsek, lakatok vagy a hírhedt gorviki kalodák sem állják útjukat sokáig. Rengeteg gyakorlás és a test feletti tökéletes uralom szükségeltetik a „művészet" elsajátításához – vallják a mesterek. Tudásukat a legtöbben titokban próbálják tartani. Sokan közülük titkos szervezetek mesterei között élik életükek. Az 5. fokon jártas csomózó által készített hurok azonban még rajtuk is kifog. Ebből még ők sem képesek szabadulni.

Elméleti Képzettségek

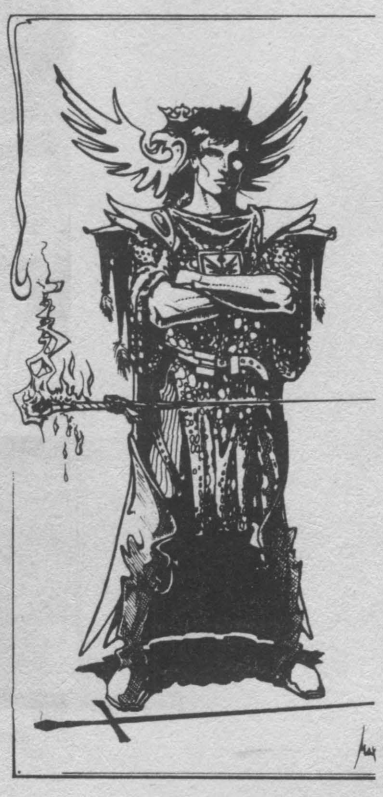
Az alább ismertetett képzettségek segítenek eligazodni és elboldogulni Ynev hatalmas és zűrzavaros kontinensén. A kalandozók nagyrésze képes meglenni az *elméleti képzettségek* legcsekélyebb ismerete nélkül is, sőt akadnak közöttük olyanok, amelyeket bizonyos kasztok tagjai soha nem tanulhatnak meg. Tudományos ismeretekről van itt szó, melyek az egyszerűnek mondható betűvetéstől, a hétköznapinak korántsem nevezhető geometrián keresztül elvezetnek a titkok világába, ahol akár még a drágakövek mágikus tulajdonságaival is barátkozni lehet. Legtöbbjük mindenki számára megismerhető, ha nem is teljes egészében, és bár nem mindegyiket könnyű elsajátítani, nem árt elgondolkodni azon, hogy egy-egy elméleti ismerettel a háttérben mi minden kerül elérhető közelségbe, s hogy a fegyver jelenti-e mindig a legjobb megoldást.

Közkeletű elméleti képzettségek (tanok)

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Írás/Olvasás	2	4	6	13	25
Legendaismeret	2	6	10	18	35
Térképészet	2	4	10	18	35
Ásványtan	2	4	6	13	25
Herbalizmus	2	6	10	18	35
Időjóslás	2	4	8	13	25
Jövendőmondás	3	8	15	25	40

Szakértő elméleti képzettségek (tudományok)

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Holt Nyelv	5	10	18	30	45
Történelem	3	8	13	20	30
Jog/Törvénykezés	2	6	13	20	30
Vallás	2	4	6	13	25
Kriptográfia	2	6	13	20	30
Politika/Diplomácia	2	4	6	13	25
Antissjárás	1	5	10	20	32
Számtan	1	2	5	15	25
Mértan	1	2	5	15	25
Mechanika	2	4	6	13	25
Építészet	1	2	5	15	25
Alkímia	2	5	12	20	30
Anatómia	2	4	6	15	30
Orvoslás	2	5	12	20	30
Balzsamozás	1	3	9	15	25
Méregkeverés	2	6	13	20	30
Pszi	1	3	10	22	40



Titkos elméleti képzettségek (misztériumok)

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Vulgármágia	2	4	8	20	40
Szakrális mágia	2	4	8	20	40
Magasmágia	2	4	8	20	40
Szimbólummágia	2	4	13	25	45
Mestermágia	2	4	8	25	45
Drágakőmágia	2	4	8	20	40
Élettan	1	3	6	15	35
Auraelemzés	2	4	8	20	40
Démonológia	5	10	17	25	38

Titkos szervezeti hagyományok (tradíciók)

Képzettség	Képzettség-pont igény 1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Auraleplezés	5	7	15	30	45
Mágiaismeret	5	15	30	45	60
Mágiahasználat	5	15	30	45	60
Titkos Pszi	5	12	20	30	45



Közkeletű elméleti képzettségek (tanok)

Ezen helyen találjuk a leggyakoribb elméleti képzettségeket. Akik nem fegyverrel vagy mágiával egyengetik boldogulásuk útját – csakúgy a játszó, mint a nem játszó karakterek közül –, azok többet is használnak valamilyen szinten. Magasabb fokú ismeretük olykor már valóban átvezet a tudomány világába, de némelyek alapjaival még egy harcosnak sem árt tisztában lenni. Már a kisebb városokban is nagy valószínűséggel találhatunk mestert, aki képes és hajlandó is átadni ilyen ismereteket – persze ne azonnal a *Jövendőmondás*ra gondoljunk – némi ellenszolgáltatás fejében, és nem is olyan nagy ördöngősség ezeket megtanulni. Akadnak aztán olyan tanok is, amelyek elsajátításához még oktatóra sincs szükség, hiszen jóformán csak ráragad az emberre az ismeret.

Írás-Olvasás

Elsajátítási mód: Tanulással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Az *Írás-Olvasás* azon kívül, hogy a kommunikáció egyik alapformája, az ismeretek továbbadásának és megőrzésének egyik legegyszerűbb módja. Ennek ellenére mégsem nevezhetjük túlságosan elterjedtnek ezen a világon. Megtanulása nem különösebben nehéz, mégsem tartozik egy átlagos ynevi ismereti körébe, mivel igazából nincs is rá szüksége. Elsajátításához feltétlenül szükséges az adott nyelv és a hozzátartozó alfabétum ismerete. Aki arra adja a fejét, hogy megtanulja ezt a képzettséget, az először is a betűkkel ismerkedik meg. Miután már a betűk alakját ismeri, képes lesz akadozva olvasni, persze ez a sok gyakorlás során mind folyékonyabbá válik, s szépen lassan az írással is próbálkozhat. Ám a betűvetést is alaposan gyakorolni kell ahhoz, hogy valaki folyóírással jegyzetelhessen. Ha valaki egy másik alfabétummal szeretne megismerkedni, és persze azt alkalmazni is akarja, megteheti, de ahhoz a sajátját már igencsak jól kell tudnia használni. Az is elképzelhető, hogy valakit a nem emberi vagy a holt nyelvek irományai érdekelnek, van lehetőség az ilyen nyelvek írásának, olvasásának elsajátítására, de ezeknek a megtanulása már nem gyerekjáték.

Yneven manapság a legelterjedtebb alfabétum a pyarroni, ez érthető is, mivel a ez a kultúrkör a legnagyobb kiterjedésű, és a kultúra legfőbb hordozója minden esetben a nyelv és annak írott formája. A humán népek betűvetésének alapja, kevés kivételtől eltekintve gyakorlatilag azonos. A godoni kultúra öröksége az az alfabétum, melyet Pyarron is átvett, terjesztett és terjeszt ma is. Délen kivétel nélkül erre épül az írás és olvasás. Ezeknek az államoknak a jórésze nem csak a betűvetésben viseli a pyarroni befolyás egyértelmű nyomait, hanem kultúrájukat is elsősorban tőle kapták. Ordan ugyan más kultúrát őriz, de annak is a pyar nyelv a hordozója, egyértelmű, hogy az írásuk építőkövei is azonosak. Shadon és Gorvik nem Pyarrontól vették át az írásjeleket, de lévén, hogy azonosak a gyökerek – godoni örökség –, ezért az eltérés annyira csekély, hogy a két alfabétumot azonosnak tekinthetjük. (A különbség nagyjából olyan mértékű, mint a kelet-európai és nyugat-európai betűkészlet közötti eltérés.) A déli népek közül egyedül a dzsadoknak van ettől eltérő írásrendszerük, mivel ők a dzsenn hagyományok örökösei, így az alfabétumuk is annak alapján alakult.

Az északi területeken már némileg más a helyzet, mivel a pyarroni mellett más, egészen eltérő kultúrák hatása is tapasztalható. Ez főként Tiadlanra áll, ahol a niarei kultúra beszivárgása révén az ő írásrendszerük terjedt el. A Tiadlanból induló karakter, amennyiben írástudó, biztos, hogy a niarei írás jeleit sajátította el. Ez persze az enoszukei kalandozókra is maradéktalanul igaz. Toronban azonban sem a pyarroni, sem más kultúrák nem voltak képesek teret nyerni a Kyr örökség mellett. Így a Toronban ma használatos alfabétum a kyr írásjeleken alapul, melyet befolyási övezetében is elterjesztett és uralkodóvá tett. Egy írástudó toroni karakter tehát a kyr-toroni alfabétum ismeretében indul kalandozni. Abasziszban mind a kyr-toroni, mind a pyar írásjelek elterjedtek, az itteni írástudók mindkettővel megismerkednek tanulmányaik során, vagyis egy abaszisi, ha kitanulja az írás-olvasás mesterségét, mindkét alfabétumot automatikusan ismerni fogja. Még egy különleges esetről érdemes szót ejteni Észak kapcsán, mégpedig a dwoon kultúráról. A dwoonok érdekes módon megőrizték saját kultúrájukat, nem engedtek sem a pyarroni, sem a toroni befolyásnak. Nekik saját alfabétumuk van, melyet rajtuk kívül igen kevesen ismernek Yneven, viszont egy írni-olvasni tudó dwoon csak ezt tanulhatta meg, hacsak valami nagyon különös oknál fogva alaposabban bele nem ártotta magát ebbe a tudományba.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 7
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Aki az *Írás/Olvasást* még éppen csak elkezdte tanulni, az az írásjeleket már ismeri, írni még nem, olvasni pedig csak akadozva tud. Ennek megfelelően nehezen és lassan olvas, sőt a szöveget sem érti meg azonnal, többször el kell olvasnia és azután értelmeznie.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már szinte folyékonyan olvas, ha alaposan odafigyel, akár első olvasatra is megérti a szövegeket. Az írással is próbálkozhat, az eredmény nagy nehézségek árán kisilabizálható ákombákomok tömkelege lesz, pedig akkora gondot fordít a betűk megformázására, mintha rajzolná azokat. Mindezt természetesen csak a saját kultúrkörében használatos írásrendszeren képes megtenni.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Aki ezen a fokon ismeri a képzettséget, folyékonyan olvas, a könnyebb szövegek megértéséhez elegendő annak gyors átfutása, sőt már folyóírásra is képes.

Ismeretlen nyelvű szövegek olvasása és írása (másolás) sem okoz különösebb gondot számára, ha azok az általa ismert írásjelekkel lettek lejegyezve, de nem ért belőlük semmit az illető nyelv ismerete nélkül.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: A karakter mesterfokon már ismeri az összes humán abécét – pyarr, kyr-toroni, niarei, dwoon –, írni-olvasni persze csak azokon képes, melyeknek a nyelvét is legalább második fokon ismeri.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 5. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Az ötödik fokon képzett karakter már képes egy inhumán, vagy egy holt nyelv olvasására ill. írására, ha az adott nyelvet legalább második fokon beszéli. Természetesen ez nem képzelhető el anélkül, hogy az adott nyelv írásjeleit ismerné.

További holt vagy inhumán nyelvek írás-olvasásának elsajátítására is van lehetőség. Ennek feltétele a vonatkozó nyelv alapfokú ismerete, és valaki, aki írott szöveg segítségével megtanítja erre az illetőt. Ezek megtanulására darabonként 40 Tapasztalati Pontot kell áldoznia a játékosnak.

A képzettség 6. fokán a karakter minden kockázat nélkül olvashat mágikusan kódolt és védelmezett – például aquir nyelvű – szövegeket. Az olvasás révén működésbe lépő átkok és rontások nem aktivizálódnak, ha ő olvassa el őket – még akkor sem, ha fennhangon teszi. Ezenkívül a kriptográfia mesterévé válik; amennyiben elegendő idő áll a rendelkezésére, a legbonyolultabb belső kulcsos titkosírások értelmét is ki tudja hüvelyezni (feltéve persze, ha ismeri a nyelvet, amelyen fogalmazták őket). Az érem másik oldala, hogy ugyanakkor képes olyan rejtjelezési rendszereket kifejleszteni, amelyeket legfeljebb a képzettségnek egy másik 6. fokú ismerője fejthet vissza; mindenki más értetlenül áll a szöveg előtt, bármennyit küszködjön is vele, hacsak nem használ mágiát. Valószínű, hogy a Pyarroni Titkosszolgálat egyes kriptográfusai ezen a fokon művelik az Írás/Olvasást.

LEGENDAISMERET

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Szinte minden helyhez kapcsolódnak történetek, titkok, legendák. Némelyiknek az eredete korszakokkal nyúlik vissza az időben, míg mások csak néhány évtizedes múlttal büszkélkedhetnek. Nem csak a hőseposzok és mitologikus elbeszélések tartoznak a legendák körébe, hanem azok az egyszerű kis történetek is, melyeket talán már a szomszéd falu lakói sem ismernek. Minden olyan történet, melynek valós elemei nem egyértelműek, legendának minősülnek. Ki ne hallott volna már káprázatos történeteket az istenek viselt dolgairól; hősökről, akik soha nem látott vidékeken kóborolva ismeretlen kincseket kutattak fel; vagy a fél kontinensen áthúzódó barlangrendszerről; égi hajókról, melyek olyan óriásiak, hogy emberek százait képesek szállítani. De említhetnénk a „mindennapos" titkokat pl.: a szomszéd présházát és a hegy tetején álló titokzatos kolostort katakombarendszer köti össze, amit törpék építettek és manapság élőholtak lakják.

A legendákról általában azt tartják, hogy kedves, szórakoztató történetek, melyeket mesélőik a ködös múltba helyeznek, hogy hangulatát fokozzák és egyben a hitelesség látszatát keltsék. Sőt, gyakorta vádolják meg az előadókat azzal, hogy maguk találták ki a történetet, ami – valljuk be – nemritkán megesik. Csakhogy a legendáknak igen komoly értéke van, ha hozzáértő fül hallgatja. Kellő ismerettel és tapasztalattal meg lehet állapítani, hogy az elhangzott történet teljes kitaláció vagy valódi alapokkal rendelkezik; sőt azt is, hogy a mekkora és mi a valóságalapja.

A Legendaismeret gyakorlatilag azt takarja, hogy az illető milyen alapossággal ismeri az adott kultúrkör legendáit és, hogy mennyire képes ezeknek a valóságmagvát kihüvelyezni. A képzettség elsajátítása bizonyos szempontból nem különösebben nehéz, hiszen akit érdekelnek a legendák, azok szívesen hallgatják, olvassák azokat, nem sajnálják az időt és a fáradságot arra, hogy felkutassák ezek lelőhelyeit. Némileg más a helyzet, ha a valóságalapjával is szeretnénk tisztában lenni a történeteknek. Ez valamivel nehezebb feladat, de természetesen nem lehetetlen.

FIGYELEM!
A *Legendaismeret* mindig egy adott kultúrkörre vonatkozik. Amennyiben a karakter más kultúra legendáit is meg akarja ismerni, úgy arra kultúrkörre is fel kell vennie a képzettséget.
A képzettséget a karakterlapon a kultúrkör megnevezésével kell feltüntetni.
Pl.: Legendaismeret (erv kultúrkör)

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 6
Képzettség-követelmények:
Helyismeret 1. fok, Kultúra 1. fok, Élő nyelv 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter nemcsak a konkrét lakóhelyé-

nek legendáit és a közkézen forgó, mindenki által ismert történeteket hallotta már, hanem némi plusz tudással is rendelkezik az ismert héroszokról. Saját környezetének is több titkáról tudomást szerzett, mint általában a járókelők. Társait jól el tudja szórakoztani néhány estén keresztül, amennyiben ismeretei kellő előadói készséggel párosulnak. Ezen a fokon még igen csekély reménye lehet a karakternek egy általa ismert legenda valóságmagvának megállapítására, de ha az istenek úgy akarják, ráérezhet az igazságra. Ilyenkor a játékos Intelligencia-próbát tehet -4-es módosítóval.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Helyismeret 2. fok, Kultúra 2. fok, Élő nyelv 2. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: A karakter lakóhelyének valamennyi történetét ismeri, olyan hősökről, lényekről, helyekről is tud, melyekről mások még nem is hallottak. Ezen történetek igazságmagvának megállapítására -2-es módosítóval tett Intelligencia-próbával van lehetősége.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Helyismeret 3. fok, Kultúra 3. fok, Élő nyelv 3. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az egész kultúrkör valamennyi legendáját nem ismeri még az illető ezen a fokon sem, de lakóhelye tágabb környezetének majd minden történetét hallotta már. A mitológikus elbeszélések szerkezetével, jellegével is tisztában van nagyjából. Felismeri, ha a egy legendának valamilyen helyi változatával találkozik, sőt akár a kategorizálásukkal is kísérletezhet. Ha megpróbálkozik a legendák valóságalapjának feltárásával, módosító nélküli Intelligencia-próbát kell tennie.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 2. fok, Helyismeret 4. fok, Kultúra 4. fok, Élő nyelv 4. fok
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter tudása tovább nő, újabb és újabb történetekkel gazdagodik ismert legendáinak – már eddig sem lebecsülendő – tárháza. Már egészen jól átlátja az illető kultúra mitologikus szövevényét, könnyedén felismeri az alapvető motívumokat és az esetleges szimbolikus jelentőségű elemeket is, bár azok jelentését nem biztos, hogy képes megfejteni. Egy történet valóságmagvának megtalálása már nem jelent különösebb akadályt a számára, az ilyenkor szokásos Intelligencia-próbát +2-vel teheti.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Kultúra 5. fok, Élő nyelv 5. fok
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: Az illető igen alapos ismerője a kultúrkör legendáinak, amennyiben ambicionálja, közmegbecsülésnek örvendő tudós embernek tartják. A történetek valóságalapját +4-es módosítóval tett Intelligencia-próbával találhatja meg.

FIGYELEM!
A fent említett Intelligencia-próba értékelése némiképp elüt a megszokottól:
Ha a karakter a próbát elvéti, nem tudja megállapítani, mi az igazság a történetben, esetleg téves következtetésre jut. Ha a módosító ellenére sikeres a próba, akkor megtudja, hogy mennyi igazság rejlik a legendában. Ha a dobás – és a módosító összesített – eredménye egyenlő a képesség tíz feletti értékével, akkor a játékos nem újabb próba tételére jogosult, hanem megtalálja a történet valóságalapját, de hogy az meddig terjed, nem képes megállapítani.

KM!
Ha a karakter olyan kultúrkörből vett legenda igazságmagvát próbálja megkeresni, melynek legendaismeretével semmilyen fokon nem rendelkezik, belátásod szerint megteheti azt, de a negatív módosítók fokozását javasoljuk!

Kétség sem férhet hozzá, hogy ennek a képzettségnek legkiválóbb művelői a vándor dalnokok; Enika Gwon tudása, aki a P. sz. XVIII. században az erigowi herceg vendégszeretetét élvezve összeállította a Legendák és Enigmák *címen ismert monumentális elbeszélés-gyűjteményt, aligha szorítható be például a fent felsorolt öt kategóriába. A P. sz. XXXVII. század elején két olyan bárd is élt Észak-Yneven, aki 6. fokon bírta a képzettséget. Az idősebbik Gerum Olofra volt, akinek nevét filozófiai tankölteménye, az* Istentelen ének *tette hírhedtté szerte a kontinensen. Az ifjabbik Iriogo Orel, akinek a főműve a* Himnuszok a teremtő káoszhoz *címet viselte. Az Inkvizíciós Szék mindkét könyvet Indexre tétette.*

A legendák ilyen magas szintű ismerete azt jelenti, hogy egészen Yneven nincsen már olyan titkos tudomány, amiről a karakter ne hallott volna rebesgetni valamit; igaz, a hír gyakran nem több kósza szóbeszédnél, alaposabb ellenőrzésére nincs mód. A 6. fokú legendaismerő ingyen és automatikusan megkapja 1. fokon a repertoárjából hiányzó összes elméleti képzettséget, még a tiltottnak minősülőket is! Ezek aztán szabadon fejleszthetők tovább, mint másodlagos képzettségek.

Térképészet

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Nem nehéz belátni, milyen nagy szüksége lehet egy jó térképre annak, aki ismeretlen területen kóborol. Esetenként megteszi egy hevenyészett vázlat, vagy egy részletes útleírás, de valójában egyik sem helyettesíthet egy szakszerűn megrajzolt, pontos térképet.

Már a térképek másolásához is elengedhetetlen néhány elméleti ismeret, ha azonban valaki sajátkezűleg szeretne a bejárt területről használható dokumentációt készíteni, annak még több elméleti és nem kevés gyakorlati tudással kell rendelkeznie. Egy jó térkép elkészítéséhez nem csak szemmérték és rajztudás szükséges, a térképésznek bizonyos geometriai, mértani ismeretek birtokában is kell lennie, valamint ha szükséges, magabiztosan kell tudnia kezelni a megfelelő műszereket.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Ügyesség 10
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok, Kultúra 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter még csak a legalapvetőbb kartográfiai jeleket ismeri, de azért egy egyszerűbb térképen némi üggyel-bajjal kiigazodik.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 2. fok, Festészet/Rajzolás 2. fok, Mértan 1. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A képzettségben alapfokon jártas karakter már elég nagy biztonsággal eligazodik szinte bármilyen, de nem túl bonyolult térképen, feltéve, ha az általa is ismert kartográfiai jelekkel készítették és a nyelvet is ismeri, melyen íródott. Már maga is megpróbálkozhat térkép készítésével, s ha elég ideje van rá, akkor az általa rajzolt térkép használható is lesz.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Mértan 2. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Harmadik fokon a karakter már tapasztalt térképolvasónak minősül, sőt maga is képes jó térképeket készíteni. Már a kartográfiában használt műszerek többségét is magabiztosan forgatja, számításai csak ritkán tévesek, de akkor sem igazán veszélyes mértékben. A harmadik fokon képzett kartográfusok már képesek hajózva feltérképezni egy-egy partszakaszt, bár az ő szemük előtt még gyakran rejtve marad egy-egy víz alatti zátony.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Mértan 3. fok
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett kartográfus már minden – térkép készítéshez szükséges – műszert ismer, azok használatával is tisztában van. Számításaiba szinte soha nem csúszik hiba. Ha hajózva térképez fel egy partszakaszt, azt a parttól távolabbról is képes megtenni, így nagyobb partszakaszt képes egyszerre vizsgálni. Figyelembe veszi az áramlatokat és a legkisebb zátony sem kerüli el a figyelmét.

Szinte tökéletes pontosságú és minden apróságra kiterjedő részletességű térképet képes készíteni. Egy számára ismeretlen jelekkel, idegen írással elkészített térképet is képes hozzávetőlegesen helyesen értelmezni.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Mértan 4. fok
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen fokával bíró karakter már teljesen idegen írással és jellekkel ellátott térképen is nagy biztonsággal eligazodik. Az általa készített térkép abszolút pontos és részletes. Helytálló jegyzetekből, leírásokból is képes olykor használható vázlatot készíteni.

Ásványtan

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

A világot felépítő kőzetek, ásványok, kövek sok titkot rejtenek. Avatott szemlélő számára el is árulják titkaikat, mesélhetnek korszakokkal ezelőtt lezajlott eseményekről, a föld mélyén rejtőző dolgokról, rég kihalt lényekről. Persze az ásványtan képzettsége nem jogosítja fel az embert a kövek minden titkának kifürkészésére, de ha kellő tudományos alapozottsággal rendelkezik valaki, sokat megtudhat az élettelen környezet által megőrzött rejtélyekből. Nagy tapasztalattal rendelkező, tanulatlan emberek is képesek messzemenő következtetéseket levonni a kőzetek vizsgálatából, de ez a tudás eltörpül a szakavatott ásványtan-tudor ismeretei mellett.

Maga a tudomány magában foglalja az ásványok összetételének, szerkezetének ismeretét. Ezek alapján a képzett karakter tisztában lehet fizikai tulajdonságaival (pl: keménység, hőtűrés, oldhatóság stb.) és egyes kémiai jellemzőivel is. Egy általa ismert kőzetről képes megmondani, hogy milyen körülmények között alakult ki, esetleg milyen idős lehet.

Ez a tudás a karatereknek nagy hasznára válhat a kalandok során. Egy méregkeverőnek az ásványi mérgek előállításához elengedhetetlenül szükséges az ásványtan ismerete. De nem csak az ásványi mérgek készítésében játszik nagy szerepet ez a tudomány, sőt nem is csak a

mérgek előállításában. Egy bányásznak tudnia kell, hogy a kőzet hogyan viselkedik – esetleg beomolhat a tárna –, milyen ásványokat, érceket rejthet. De a kincskeresőknek is hasznára válhat az ilyenfajta tájékozottság, hiszen drágaköveket, termésaranyat nem minden kőzet rejt magában. Abban is sokat segíthet az ásványtan, hogy egy tűzvarázsló alvó vulkánra leljen, ahol a kráter mélyén ott fortyog az élő tűzfolyam. Az ilyen helyek veszélyesek, így egy szunnyadó tűzhányó közelében nem árt, ha néhány hozzáértő ember figyelemmel kíséri az ásványok változását, amiből következtethet egy közelgő kitörésre.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 10, Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az ásványtan első fokán a karakter egy ásványról, hogy milyen típusú kőzetből származik (vulkanikus, üledékes, stb.). tapasztalatai alapján tudja, hogy a különböző módokon kialakult kőzetek milyen szerkezeti eltérésekkel rendelkeznek.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 11, Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter tudja, hogy az egyes kőzettípusok milyen fontos ásványokat, érceket, stb. tartalmazhatnak. Némi vizsgálódás után egy kőzetmintából képes megállapítani, hogy az tartalmaz-e valamilyen fontosabb, elterjedtebb ásványt.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter már azt is képes megállapítani helyszíni vizsgálatok után, hogy érdemes-e tárnát nyitni egy-egy ásvány kitermelésére az adott helyen. Tudja, hogy egyes kőzetek milyen statikai sajátosságokkal rendelkeznek, így azt is, hogy elméletben mennyire veszélyes az adott kőzetben a bányászat, s hogy érdemes-e az ásvány a kitermelésre, vagy a felmerülő nehézségek olyan mértékűek lesznek, hogy jobb nem bántani a területet.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 14, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter már azt is jó eséllyel megállapítja, hogy az adott terület alatt milyen kőzetrétegek helyezkedhetnek el. Így látszólag a semmiből képes megmondani, hogy itt és itt érdemes tárnát nyitni, mert alatta értékes ásványra fognak bukkani, noha az ásvány jelenlétére gyakorlatilag semmi nem utal.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Mértan 3. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter képes felméri az adott terület szinte teljes geológiai jellegét. Néhány mintából is messzemenő következtetéseket vonhat le a talaj szerkezetére vonatkozóan hihetetlen mélységekig.

Az Ásványtan *igazi mesterei – nem véletlenül – a törpék közül kerülnek ki. Ők az egész világ szerkezetét ismerni vélik, titkos földalatti laboratóriumaikban néhány merész kalandozó térbeli metszeteket vélt látni, amin nem csak Ynev, de az egész világ (bolygó) látható volt. Az ő nagy tudású bölcseiket is felülmúlja azonban néhány kivételes tehetségű és mérhetetlen tudásanyaggal rendelkező filozófus mágus, akiknek gyakorta megalapozott teóriájuk van még a kristályszférák szerkezetére és felépítésére is.*

Herbalizmus

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Ki ne tudná, milyen nagy jótétemény, hogy az istenek nem csak értelemmel megáldott lényeket és állatokat teremtettek, hanem jókedvükben létrehozták a növényeket is. (Bár esetenként joggal lehetne vitatni a jókedv meglétét, mert ugyebár tudjuk, hogy a sztrichnin is növényi eredetű méreg, nem is akármilyen.) Nem szabad azonban arról elfelejtkeznünk, hogy a növények által termelt és belőlük kivont anyagok gyakran veszélyesek, még ha kis mértékben jótékony hatásúak is.

Mindenki tisztában van azzal, hogy a kamilla milyen kedvező hatású és milyen az illata, de nem mindenki ismeri fel, ha a mezőn találkozik vele, sőt sokan azt sem tudják, hogy frissen nem is szokás felhasználni, csak szárított állapotban. Akár a legelterjedtebb, legismertebb gyógynövényről is igen keveset tud egy átlagos kalandozó. De még ha a növények hatásával tisztában is lenne, sőt még jártában-keltében fel is ismerné a növényt, akkor sem túl sokra menne vele, hiszen a hatóanyagok többségét valamilyen módszerrel ki kell vonni a növényből. S az általában még ez sem elegendő, hiszen gyakran tisztítani kell az anyagot, más szerekkel keverni, főzni, lepárolni és csak az istenek tudják, hogy hány és hány módja van annak, hogy végül egy valóban hatásos szerhez jussunk. Ez az, amit a herbalistáknak tudniuk kell. Növényi részeket, őrleményeket elegyítenek ásványi anyagok porával, állatok váladékával vagy belsőségeivel, hogy hosszabb-rövidebb procedúra után végül előállhassanak a megfelelő főzettel.

A herbalisták elsőként az alapanyagokkal, és azok beszerzésének módjaival ismerkednek meg, majd az egy-

szerűbb kencék, főzetek elkészítésének módjával, s szép lassan haladnak az egyre összetettebb, bonyolultabb szerek előállítása felé.

Bár a herbalisták képesek olyan főzetek előállítására, melyekkel különböző betegségek gyógyíthatók, a betegségek felismerése nem az erősségük. A gyakoribb betegségeket persze jó eséllyel diagnosztizálni tudják, de kevésbé ismertekkel szemben már gyakran értetlenül állnak. Az orvoslók, gyógyítók azonban éppen fordítva állnak ezzel a dologgal, gyakran fordulnak segítségért (főzetért) herbalistákhoz, mivel nem képesek a betegség gyógyszerét előállítani. Így előállhatnak olyan furcsa helyzetek, hogy az gyógyító felismeri a betegséget, mégsem tud segíteni, vagy éppen ellenkezőleg, a herbalista képes lenne ugyan a gyógyfőzet elkészítésére, viszont nem ismeri fel a betegséget, ezáltal nem tud segíteni a betegen.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Ügyesség 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a herbalista jó néhány gyógynövényt ismer, melyek különösebb előkészítés nélkül is alkalmazhatók sebesülések kezelésében, s nem kevés olyat is, melyek szintén előkészítés nélkül alkalmasak mérgezésre. Természetesen már az egyszerűbb kenőcsök, főzetek elkészítése sem jelent számára gondot. A képzettség ezen fokán a karakter képes olyan kenőcs előállítására, mely a minimumra csökkenti a sebek elfertőződésének veszélyét (lásd: *Első Törvénykönyv 81.o.*). Készíthet olyan főzetet, mellyel legfeljebb 2. szintű betegségek (lásd: *Első Törvénykönyv 373. o.*) gyógyíthatók. (Ezek általában az Egészség-próba eredményét módosítják.) Ezen felül gyenge mérgek (lásd: *Első Törvénykönyv 373. o.*), és ezen mérgek ellenszerének előállítására is képes.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Ügyesség 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már nem csak a sebesülés elfertőződésének a veszélyét csökkentheti. Előállíthat olyan szert, amely az Fp sérülések gyógyulásának sebességét (lásd: *Első Törvénykönyv 79.o.*) a másfélszeresére növeli (az Ép sérülések továbbra is normál sebességgel gyógyulnak.) Ezen felül képes olyan főzet előállítására, amellyel legfeljebb 4. szintű betegségek gyógyíthatók. Ezen a fokon még mindig elég gyenge mérgek és ellenmérgek előállítására képes.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A harmadik fokon képzett herbalista kenőcseivel képes az Fp sérülések gyógyulásának sebességét a kétszeresére, az Ép sérülések gyógyulásának sebességét pedig a másfélszeresére növelni. Gyógyfőzeteivel legfeljebb 5. szintű betegségek gyógyíthatók.

Ezen a fokon már közepesen erős mérgeket is előállíthat a herbalista, és ismeri ezen mérgek ellenszerének előállítási módját is.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: A mesterfokú herbalista már valóban nagyon hatékonyan tud gyógyítani, és mi tagadás, hatékonyan tud mérgezni is, ha akar. Az Fp sérülések gyógyulási sebességét a háromszorosára, az Ép sérülésekét pedig kétszeresére növelheti. Legfeljebb 8. szintű betegségek gyógyítására alkalmas főzet előállítására képes.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter mind az Fp, mind az Ép sérülések gyógyulásának a sebességét a háromszorosára növelheti szereivel. Legfeljebb 9. szintű betegségek gyógyítására alkalmas gyógyfőzetet képes készíteni.

Legendás hírű herbalistákkal főként a különféle természeti népek szájhagyomány útján terjedő mondáiban találkozunk. Az ilyen legendák hitelességének igazolása már pusztán a jellegüknél fogva nehézségekbe ütközik, a mesés vonásokkal felruházott főhösöket szinte soha nem tudjuk fedésbe hozni valódi történelmi személyekkel. Mindazonáltal valószínűsíthető, hogy valahol a kiszínezett történetek mélyén mindig a valóságnak egy kicsinyke magja rejlik.

Így például P. sz. 3223-ban a dorani alkimistáknak alkalmuk nyílt vegyelemezni egy rejtélyes főzetet, amit a Vigyázók egyik térképészeti felderítő különítménye zsákmányolt a Doardon-hegységben a vad bennszülött törzsektől. A mintából különböző növényi eredetű anyagokon kívül egy varangyfaj bőrizzadmányát és a gyors folyású hegyi patakok fenekén élő tüskéshátú lepényhal epeváladékát mutatták ki. Sikerült megállapítaniuk, hogy ez az undorító lötty azonos azzal a mesebelinek vélt kábítószerrel, amelynek hatására az áldozat kataleptikus állapotba zuhan és súlyos agykárosodást szenved. Bizonyos idő múlva ugyan magához tér, ám meg lesz róla győződve, hogy ő voltaképpen halott, és gépiesen engedelmeskedik minden fennhangon kiadott utasításnak, érkezzék bárhonnan.

Az alkimisták megpróbálták a maguk módszereivel előállítani ezt a főzetet, de rendre kudarcot vallottak, pedig a szükséges alapanyagokat kivétel nélkül beszerezték. A kísérlet csődje sejtetni engedi, hogy aki a szert eredetileg kikeverte, az ötödiknél magasabb fokon érthetett a herbalizmushoz.

Ez az eset persze csak véletlen ízelítő abból, hogy mi mindenre lehet képes egy kimagaslóan képzett herbalista, a mágia bárminemű alkalmazása nélkül. A zord és hallgatag doardoni bércek bizonyára rejtegetnek még sötét titkokat...

Időjóslás

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Kinek a fejében nem fordult még meg a kérdés: Ugyan holnap milyen idő lesz? Valamennyien próbálkoztunk már azzal is, hogy ilyen vagy olyan jelek alapján – melyeket valahol hallottunk, vagy szüleinktől tanultunk – eltaláljuk milyen fordulatot vesz az időjárás. A kalandozóknak sem mindegy, hogy merre fordul az idő, s hogy fel tudjanak készülni annak változására, nem árt, ha előre tudják, mi is fog történni. Ebben segít ez a képzettség.

Ne gondoljunk semmiféle misztikus vagy mágikus ismeretre az időjóslás kapcsán. Ez a képzettség évezredes tapasztalatokon, illetve tervszerű elemző munkán alapul. A természeti népek javasemberei, sámánjai az évszázadokon át megfigyelt jelenségek tovább örökítése során sajátítják el ezeket az ismereteket, amiket aztán saját tapasztalataikkal gyarapítva adnak tovább utódaiknak. De ugyanúgy a civilizált népek időjóslása is csak nemzedékek tapasztalatának gyűjteménye, amit jól-rosszul lehet hasznosítani, esetleg elméleti ismeretekkel megtámogatva hosszú távú előrejelzéseket, globális jóslatokat készíteni.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 12, Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon az időjóst tudománya csak rövidtávú előrejelzések készítésére jogosítja fel. Az elkövetkező két nap időjárását 40%-os valószínűséggel képes megjósolni.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter az elkövetkezendő két nap időjárását 50%-os valószínűséggel képes megjósolni, míg közepes távú – egész hétre szóló – előrejelzést 30%-os biztonsággal adhat.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A képzettség harmadik fokát bíró karakter 60%-os biztonsággal rövid távú, és 40%-os biztonsággal közepes távú előrejelzést képes adni. Ezen a fokon az időjós már képes hosszú távú – egész hónapra szóló – előrejelzés készítésére is, de annak bekövetkezésére már csak 30 % esélye van. Talán éppen ezért is nem bocsátkoznak a harmadik fokon – vagy az alatt – képzett időjósok hosszú távú jóslatokba.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 16, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett időjós rövid távú előrejelzéseket 80%-os, közepes távú előrejelzéseket 60%-os, hosszú távú előrejelzéseket pedig 50%-os valószínűséggel képes adni.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 17, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen fokán a karakter már szinte tévedhetetlen a következő pár nap időjárását illetően (95%). Az elkövetkezendő egy hét időjárását is elég nagy biztonsággal képes megjósolni (75%), sőt még a hosszú távú előrejelzései is csak ritkán hazudnak (65%).

Míg a képzettség alacsony fokú ismerői elsősorban a természeti népek sámánjai és orvosságos emberei közül kerülnek ki, addig a legmagasabb szintű tudás letéteményesei az elméletileg képzett bölcsek és a tudós geográfusok. Ők megfelelő mennyiségű kiinduló adatból ki tudják elemezni az időjárás globális folyamatait, és évszázados, évezredes viszonylatban is viszonylag pontos előrejelzésekkel szolgálnak. Ilyen szintű jártasságra van szükség annak a kiszámításához is, hogy milyen következményekkel járhat Ynevre nézve a természet egyensúlyának erőszakos megbontása: különféle időjárási jelenségek – viharok, áradások, aszályok stb. – mágikus úton történő előidézése. Ez első pillantásra elég lényegtelennek tűnhet, valójában azonban nagyon fontos dolog: az Onpor-medence lassú, ám megállíthatatlannak tűnő elsivatagosodásának például minden bizonnyal az Antohpapok az okai, akik a Quiron-tenger déli mellékén már hosszú nemzedékek óta élnek túlzóan és felelőtlenül az időjárásmágia eszközeivel. A mágikus tudományok nagyobb központjaiban – Doranban, Lar-Dorban, Sigranomóban – szinte mindig foglalkoztatnak egy-két nagytudású szakembert, aki a varázslók tevékenységének ezt az oldalát vizsgálja, és határt szab a természeti egyensúlyt megbontó mágia nyakló nélküli alkalmazásának.

Jövendőmondás

Elsajátítási mód: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Minden halandó talán leghőbb vágya, hogy tudja a jövőjét. Ám csak keveseknek adatik meg, hogy megismerjék a megismerhetetlent. S ráadásul ezek a kivételes adottságú kevesek nem igyekeznek megosztani tudásukat az egyszerű halandókkal. Hogy ez az istenek akarata-e, vagy csupán a halandók szeszélye? Nem tudjuk. Az azonban biztos, hogy akik képesek a jövő kifürkészésére, féltve őrzik titkaikat, tudásukat igen drágán mérik, ráadásul kétértelmű kinyilatkoztatásokat tesznek, szimbólumokban beszélnek, ami nem könnyíti meg a kíváncsi halandó dolgát.

Ynev-szerte igen sokféle jóslási módszer ismeretes. A madarak röptéből, kiontott belekből, májból, vérszitából, lapockacsontból, kártyából, kockából és még ki tudja mi mindenből lehet jósolni. A *Jövendőmondás* képzettséget minden egyes módszerre külön-külön fel kell vennie annak, aki nem elégszik meg egyetlen eljárás nyújtotta eredménnyel.

A képzettség egyes fokai bizonyos százalékot adnak a jövendőmondásban jártas karakternek arra, hogy a különböző jeleket helyesen értelmezze és ezáltal a helytálló jóslatot mondhasson. A jóslatok általában egyszerű – gyakran eldöntendő – kérdésre képesek csak választ adni. A jövendölés általában ködös, gyakran többféleképpen értelmezhető és minden esetben szimbólumokkal telített lesz. Nem kevés bonyodalomhoz vezett már egyes jóslatok rossz értelmezése. Mint látható, a jövendőmondás nem csupán annyit tesz, hogy bizonyos jelekből kiolvassuk a megfelelő információkat, hanem ezeknek a szimbólumokban hordozott információnak a megfejtését is takarja. A jósdák és hivatásos jövendőmondók gyakran nem is törekednek arra, hogy a kíváncsi halandók számára tökéletesen megfejtsék a szimbólumok jelentését, feltárják a jövőt csupasz valóságában.

A képzettség használata a következőképpen történik: a játékos bejelenti, hogy alkalmazni kívánja a jövendőmondás képzettségét. A KM paraván mögött százalékos dobást tesz, s ezek után megmondja, hogy a játékos karakter mit olvasott ki a jelekből. Az, hogy a jóslat mennyire értelmezhető konkrétan, attól függ, hogy az alkalmazó milyen fokon bírja a képzettséget, illetve attól, hogy maga a kérdés, melyre választ remélt, milyen konkrét volt. Természetesen a jóslat tartalma főként annak a függvénye, hogy a dobás siker volt-e, avagy sem. Amennyiben a dobás siker, úgy természetesen a jóslatnak valósnak kell lennie, legfeljebb a karakter számára teljesen érthetetlen, ha a dobás kudarc, akkor természetesen nem sikerült a karakternek bepillantania a jövőbe. Ha például arra a kérdésre remél választ kapni az illető: „Küldetésünk sikerrel zárul?". A válasz lehet az: „Csak ha a fekete embert elkerülitek!". Ez annyit tesz – persze csak, ha a dobás siker volt –, hogy el kell kerülniük egy fekete embert, de hogy ki az, és mikor, és melyik fekete embert, azt már a karaktereknek maguknak kell kiókumlálniuk. Ha a dobás kudarc, akkor bármilyen valótlanságot kiolvashat a jelekből a jövendőmondó, esetleg észreveheti azt is, hogy nincs válasz, azaz nem sikerült megfelelően alkalmaznia képzettségét.

KM! Ha a dobás siker, akkor olyan jövendelést kell mondanod, ami valamiféle értelmezésben (a tiédben) mindenképpen igaz, vagy a mesédet kell úgy alakítanod, hogy igazzá váljon.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 14, Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Vallás 1. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakternek 15 % esélye van arra, hogy bepillantást nyerjen a jövőbe.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Intelligencia 9
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az alapfokú jövendőmondónak 30 % esélye van arra, hogy kifürkéssze a jövő titkait.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 16, Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A karakter a 3. fokon 40 % eséllyel képes olvasni a jövőt.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 17, Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A jövendőmondás mesterfokán a karakternek 60 % esélye van arra, hogy meglássa jövőt.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 18 , Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A képzettség ötödik fokán már 75 % annak az esélye, hogy a karakter bepillantást nyer a jövőbe.

Szakértő elméleti képzettségek (tudományok)

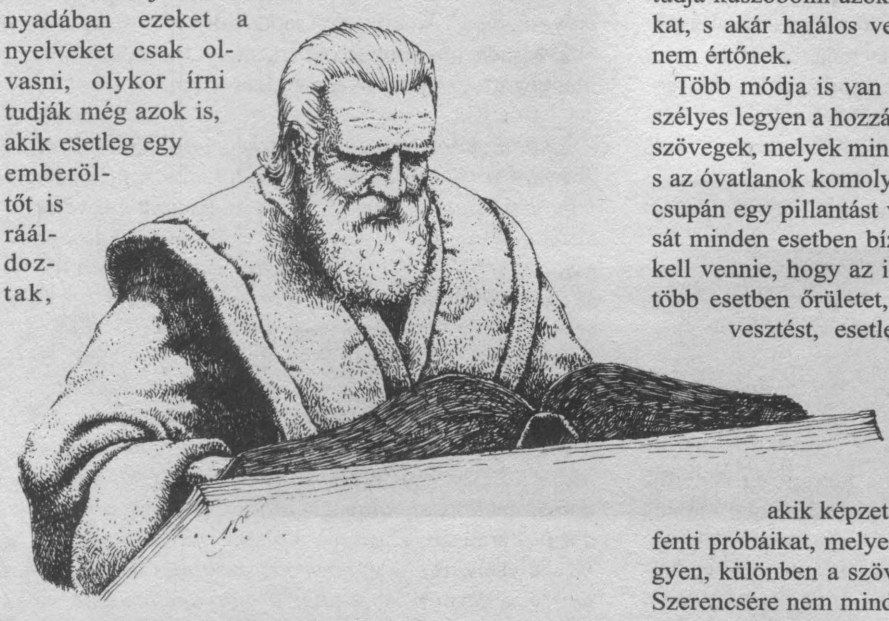
A *szakértő elméleti képzettségek* már közel sem annyira mindennapos tudást biztosítanak, mint ahogyan azt a tanok esetében megfigyelhettük. Ennek megfelelően az ilyen ismereteket oktató személyek felkutatása is nagyobb fáradságot igényel, de azért egy népesebb városban jó esély van arra, hogy mesterre bukkanjon a tanulni vágyó kalandozó. Ha nem is találni olyan mestert, aki

át tudja – és át is akarja – adni ismereteit, azért a tudományok majd mindegyikének művelőjére ráakadhatunk szinte bármelyik nagyobbacska városban. Előfordulhat azonban az is, hogy a világtól messze, a járhatatlan vadonban, vagy félreeső kolostorban, netalán egy halászfalu csapszékében botlunk olyasvalakibe, aki esetleg nem is egy tudomány ismereteit bírja. A tudományok már valóban komoly, gyakran egzakt ismereteket rejtenek, amelyenek a megtanulása vagy továbbfejlesztése olykor kemény dió lehet.

Holt nyelv

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Ynev történelme az emberek számra beláthatatlan távolságban nyúlik vissza az időben. Akadnak korok, melyeket jobban, másokat kevésbé ismernek a ma élők. Hogy valamelyest mégis elboldoguljanak a múlt árnyai között, hogy megérthessék a régmúlt – humán és inhumán – kultúrákat, abban nagy szerepe van a nyelvészeknek. Ők azok, akik valamelyest hozzáférhetővé tették a régmúltban élteket azáltal, hogy rengeteg ideig foglalkoztak az akkoriak írásos hagyományainak, nyelvének tanulmányozásával. Akadnak olyan kultúrák, amelyek nyomokban a mai napig is tovább élnek, mások végleg eltűntek a nagy forgószínpadról. Nyelvük, írásaik azonban – néha ugyan töredékesen, de – megmaradtak. Akadnak olyanok, amelyeket jobban ismernek Észak és Dél kútfői, mivel több-kevesebb változtatással a mai napig tovább élnek, jóllehet egykori önmagukra a mai torz változatok már alig hasonlítanak. Ilyen ősöreg nyelvek pl. az ókyr, a godoni, az óelf, a híl, az amund, a dzsenn, a lupár – hogy csak a legismertebbeket említsük. A másik csoportba azok tartoznak, melyeket ma már senki nem beszél, vagy akik mégis, azok olyannyira elszigetelődtek az emberektől, hogy a nyelvet gyakorlatilag kihaltnak lehet tekinteni. Ezek közül a legfontosabbak: az aquir, az anur, a kheton, az angmar és a crantai.



Az esetek jelentős hányadában ezeket a nyelveket csak olvasni, olykor írni tudják még azok is, akik esetleg egy emberöltőt is rááldoztak, azon egyszerű oknál fogva, hogy senki nincs, aki pontosan tudhatná, miként is kellett kiejteni a szavakat. A nekromanták és egyéb lélekbűvölők ugyan komoly segítséget kaphatnak az egykor éltek lelkeitől, ám az ilyen ősöreg entitások igen ritkák, s az, hogy segítsenek, talán még ennél is kevesebbszer fordul elő.

Pedig a régiek gyakorta olyan tudás birtokában voltak, amelyek javarésze mára már elveszett, s a mostani tudósok mindent megadnának, ha csak az akkori ismeretek egy töredékét megkaparinthatnák.

Mindazok számára, akik ismerik az ősi nyelvek bármelyikét, ily módon hihetetlen tudás kapui tárulnak fel. Aligha akad olyan varázslóiskola, ahol ne az ősi hagyományok alapján próbálnák felélesztení a régiek hatalmát, a legkitűnőbb mágiával foglalkozó társaságok – kísérletezzenek annak bármely ágával – szintúgy a régiektől örökölt tudás megmentői.

A régi fóliánsok, kopott kőtáblák gyakorta szolgálnak magyarázattal olyan dolgokra, melyekre aligha akad logikus válasz manapság, s olyan titkokat is rejthet egy-egy fel nem térképezett irat, mely hatalmat, tudást adhat annak, aki el tudja olvasni, sőt, a mai tudományos munkák jelentős hányadát is valamely rég holt nyelv egyikén írták. Talán nem kell tovább ecsetelni, mekkora segítséget nyújthat bárkinek, ha veszi a fáradságot és belemélyed egy-egy ősöreg nyelv rejtelmeibe.

A képzettséget minden nyelvre külön kell felvenni. Egy-egy nyelv ismerete nem jelent előnyt akkor, ha valaki egy új tanulmányozásába mélyed. Ugyanígy nem könnyíti meg a dolgát senkinek, ha egy olyan holt nyelvvel próbálkozik, melynek utódai a mai napig léteznek. Annyi változáson ment már át ugyanis az eltelt idő alatt egy élő nyelv, hogy nem egy esetben már szinte két különálló nyelvről kell beszélni.

A képzettséget magától senki nem képes elsajátítani, mindenképpen szüksége van egy tanítóra, aki foglalkozik vele.

Különösebb veszélyek nélkül csakis azok az iratok, könyvek, táblák tanulmányozhatók, melyeket már valaki korábban elolvasott, áttanulmányozott, s az új olvasó tisztában van az esetleges következményekkel, illetve ki tudja küszöbölni azokat. Minden egyes új szöveg titkokat, s akár halálos veszedelmet is tartogathat a hozzá nem értőnek.

Több módja is van annak, hogy egy szöveg, írás veszélyes legyen a hozzá nem értőknek. Akadnak olyan ősi szövegek, melyek minden írásjegyét mágiával szőtték át, s az óvatlanok komoly kockázatot vállalnak akkor is, ha csupán egy pillantást vetnek ezekre. A hatás kidolgozását minden esetben bízzuk a KM-re, akinek figyelembe kell vennie, hogy az ilyen óvatlan vizsgálódások a legtöbb esetben őrületet, különös megszállottságot, tudatvesztést, esetleg külső és belső átalakulást is eredményezhetnek. Hogy ezen ismeretlen mágikus hatásoknak ellenállhasson bárki, elsősorban Akaraterejére és Intelligenciájára kell támaszkodnia. Mindazok, akik képzetlenek, -5-ös módosítóval dobják a fenti próbáikat, melyek közül mindkettő sikeres kell legyen, különben a szövegben rejtező hatás aktiválódhat. Szerencsére nem minden ősi tekercs rejteget ilyen ször-

nyűségeket. A legismertebbek a különböző egyetemeken, varázslóiskolákban szunnyadnak, de bármikor felbukkanhatnak újak, eddig valahol rejtegetett példányok is.

Még a képzettekre is leselkednek azonban veszélyek. Időről-időre előbukkanhatnak olyan iratok is, amelyek ismeretlen írásjegyeket, kifejezéseket tartalmazhatnak, s gyakorta egészen rafinált csapdák, méreginiciálék, stb. bukkannak fel. Az ismeretlen veszedelmek ellen még a képzettek is -5-tel dobják próbáikat, s ez vonatkozik azokra is, akik nem veszik észre a szöveg veszedelmeit vagy nem figyelmeztetik őket erre előre.

Mindazok, akik nem ismerik az adott nyelvet, ne is próbálkozzanak annak megértésével. Lehetetlen.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 4. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Ez a képzettségi fok még nem teszi lehetővé az ősi iratok tanulmányozását. Ha valaki ilyen szintű tudás birtokosa, az még csupán annyit képes megállapítani, hogy az általa vizsgált szöveg ahhoz a nyelvhez tartozik-e, melynek tanulmányozásába belekezdett. Felismeri az írásjegyeket, az esetleges díszítéseket, az ábrák stílusát.

Magáról a szövegről még szinte semmit nem tud mondani, s az esetleges csapdákat sem veszi észre. Ha esetleg valaki figyelmeztette előtte, akkor próbadobásaihoz csak -3 járul.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség lehetővé teszi alkalmazójának, hogy hosszadalmas munkával egy-egy bekezdést, szövegrészt lefordítson, hogy tartalommal töltsön meg bizonyos feliratokat, stb. A fordításai azonban – ha nincs a környezetében egy nála magasabb szinten képzett illető – nyelvészeti és szókincsbéli hiányosságainak köszönhetően 50%-ban helytelen lesz.

A szövegekben rejtező csapdákról már hallott, s egyes figyelmeztető formulákat maga is ismer. Ha ezeket észreveszi vagy valaki előtte figyelmezteti, akkor a próbadobásaihoz csak -1 járul.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 18 Kp
Ismertetés: Ezen a fokozaton a képzettség ismerője már tűrhetően elboldogul egy-egy szöveggel, átlátja szimbólumrendszerét, s megvan az a tudása, amely ahhoz szükséges, hogy a szöveg mögött rejtező összefüggések egy részét is megértse. Ismeri a csapdákra utaló jelek, figyelmeztető formulák javarészét, s ha ezeket észreveszi vagy előtte valaki felhívja rá a figyelmét, módosító nélkül dobja a próbadobásait.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter már magas szinten érti az adott nyelvet, nem okoz neki gondot egy-egy komoly iromány tökéletes lefordítása sem, csupán idő szükségeltetik hozzá. A szövegben elrejtett figyelmeztetéseket észreveszi, s ezen a szinten már ki is tudja kerülni őket. Ha vállalja azok hatását, vagy a mélyebb szövegértelmezéshez feltétlenül ki kell magát tennie a veszélynek, abban az esetben +2-vel teszi meg próbadobásait.

Annak az esélye, hogy számára is veszélyes, ismeretlen csapdával találkozik csupán 10%. Mindazon irományokban, melyeket eddig áttanulmányozott, ez értelemszerűen lehetetlen.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 18
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: A holt nyelvek tökéletes értői és ismerői akár tolmácsolást is vállalhatnának, ha beszélgetőpartnereik rég nem lennének holtak. A különféle iratokat szinte jegyzeteik fellapozása vagy komolyabb szótárazás nélkül lefordíthatják – elképesztő az a magabiztosság, ahogy az ősi nyelvben mozognak. Szinte az összes figyelmeztető formulát, gyanús írásjegyet, ábrát ismerik, amellyel – ha voltak ilyenek – az adott szöveget védték. Ha vállalják azok hatását, vagy a mélyebb szövegértelmezéshez feltétlenül ki kell magukat tenniük a veszélynek, abban az esetben +5-tel teszik meg próbadobásaikat.

Annak az esélye, hogy a képzettség ismerője számára is veszélyes, ismeretlen csapdával találkozik, csupán 5%. Mindazon irományokban, melyeket eddig áttanulmányozott, ez értelemszerűen lehetetlen.

Első látásra úgy tűnik, ezt a képzettséget nem igazán érdemes az ötödiknél magasabb fokon elsajátítani, legfeljebb különcök és megszállott régiségbúvárok foglalkoznak ilyesmivel. Elvégre ezen a szinten mindössze annyit tesz lehetővé, hogy a karakter – amennyiben rendelkezik a szükséges tehetséggel és ihletettséggel – művészi színvonalú irodalmi műveket alkosson az általa ismert ősi nyelven.

Mindössze...

Godora egyik káoszkori uralkodóhercegét, XXIII. Armangaldot a história a Boldogtalan melléknévvel ruházta fel. Sorsáról a szemérmetesebb krónikaírók csak annyit árulnak el, hogy egy csodaszép hölgy törte össze a szívét a messzi Északról. Költőnő volt, állítják, aki saját szerzeményét – egy szomorú szerelmes balladát – adta elő a nagyúr színe előtt a márványfalú palotában.

Armangaldot olyan mélységesen meghatotta a varázslatos költemény, hogy elvesztette hitét az élet értelmében, s egész udvartartásával együtt elbujdosott az Elátkozott Vidékre; trónusát unokaöccse, Silidar örökölte, az egyetlen az egész hercegi családból, aki a gyönyörű látogató érkezésekor véletlenül épp nem tartózkodott Erionban, mert a Sheraltól délre kalandozott. Talán Ynev sorsa fordult meg ezen a véletlenen.

Boldogtalan Armangald és udvaroncai valójában nem vándoroltak ki az Elátkozott Vidékre. El sem hagyták a várost, s leszármazottaik máig ott időznek. Nem véletlen, hogy a roppant falrendszer mélyén tanyázó őrült, félhumán, emberevő korcsok között időről időre nemesen metszett kyr arcélek bukkannak föl; távoli őseikre ütnek vissza, akik habzó szájjal, tébolyba kergetve menekültek ide a hercegi palotából.

A szépséges költőnőt, mint azt a titkos krónikák tudatják velünk, Tekidia Mey Twaalrethnek hívták; a szívszorító szerelmes ballada, amit az udvar pompájában elszavalt, valóban a saját költeménye volt.

Aquirul írta.

Történelem

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

„Nem követhetünk el nagyobb hibát, mintha megfeledkezünk múltunkról, s veszni hagyjuk egykori hibáinkat" tartja a toroni mondás – lássuk be, nem alaptalanul. Minden kalandozónak komoly segítséget nyújthat, ha otthonosan mozog egy kultúrkör történelmében, egyes foglalatosságokhoz pedig egyenesen elengedhetetlen az ilyen irányú ismeretek megszerzése. Nem csupán komoly tanulságokat vonhatnak le a történelemben járatosak a múlt idők eseményeiből, de bizonyos következtetések kiokoskodására is lehetőségük nyílik ily módon.

Nem szerencsés, ha valaki ismeretlenül próbálkozik megérteni olyan dolgokat, összefüggéseket, melyek eredete a régmúltba nyúlik vissza. Hibás okfejtésekre, megalapozatlan következtetésekre juthat, melyek sorsfordító helyzetekben, komoly vitákban bizony kárára válhatnak.

Ugyanakkor akaratlanul is alaposan megsérthet olyan hazafias érzelmeket, melyek helytelen felmérése megpecsételheti az illető sorsát. Bizonyos népek, melyek sokat adnak múltukra, nagyon is komolyan veszik történelmi hagyományaikat, s becsületsértéssel ér fel, ha valaki ezen dolgokban járatlan, esetleg rossz – nem feltétlenül téves – véleményének hangot is ad. A dwoonok vagy a toroniak különösen kényes kérdésnek tartják népük történelmét, de az Északi Szövetségben, az Ibarában vagy Gorvikban is nagyobb súllyal esnek latba az ilyen jellegű kérdések.

A képzettséget mindig kultúrkörönként kell felvenni, pl. *Történelem* (Shadon).

A titkos társaságok belső történelmét még a leginkább felkészültek sem ismerhetik pontosan. Ennek pontos tanulmányozására csakis akkor van mód, ha az illető maga is az adott szervezet elfogadott tagja. Egyébként a 4. foknál leírtaknál részletesebben senki nem nyer beavatást.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8
Képzettség-követelmények:
Minden szinten követelmény a vonatkozó kultúrkör nyelvének azonos fokú ismerete.
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen foka csupán arra elegendő, hogy a karakter nagyon nagy vonalakban ismerje az adott kultúrkör történelmét. Ismer néhány nevezetes személyiséget, fontosabb ütközetet vagy szerződést, törvényt. De a háttérben működő szabályszerűségekről, a pontos részletekről, évszámokról fogalma sincsen. Ugyanígy semmit nem tud egyes szervezetek, titkos társaságok történelméről, s rejtve maradnak előtte mindazon tények, melyek alapján mérlegelni tudná, hogy egyes elhangzó történelmi érvek igazak-e avagy sem.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség már pontosabb ismereteket biztosít alkalmazójának. Nagyobb vonalakban ismeri az adott kultúrkör történelmét, egy-két évszámot, s a fontosabb személyeket, politikai fordulatokat. Továbbra sem tud azonban annyit, hogy biztosan eldönthesse egyes szóbeszédekből, kocsmai beszélgetésekből, vitákból, hogy kinek lehet a dologban igaza. Nagy vonalakban ismeri azokat a történelmi legendákat, amelyek egyes személyek köré szövődtek, hallomásból bizonyosan tud a népszerű történelemmagyarázatokról, ám azok igazságtartalmát nem tudja megítélni. Egyes titkosabb vagy zárt szervezetek történelméről annyit ismerhet, amennyit az utcán hallott róluk, pontosan nem tudja felmérni, mi lehet igaz ezekből a történetekből.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligecia 12
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 3. fok
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: Ezen a képzettségi fokon a karakter már nem csupán a szóbeszédekből, mendemondákból kell leszűrje az ismereteit. Ha hozzáfér történelmi jellegű írásos munkákhoz, akár több különféle véleményt is megismerhet, s ezek alapján maga is eldöntheti, hogy mely érveket tartja meggyőzőbbnek. Pontos ismeretei vannak az adott kultúrkör dinasztiáiról, egyes kiemelkedő uralkodók cselekedeteiről, évszámokról. Nagyjából tudja, mit is tartalmaztak bizonyos szerződések, concordiák, s az adott kultúrkör meghatározó bullái, rendeletei. Saját vélemény kialakítására is vállalkozhat, viszont az nem minden esetben lesz helyes. Vannak fogalmai a különböző történelemformáló erők hatásairól, s egyes gazdasági és kulturális tényezők befolyásoló erejéről is.

Egy kiválasztott titkos társaság és három-négy nyilvános csoportosulás – céh, szövetség, gárda, stb. - múltjáról, cselekedeteiről, fontosabb vezetőiről is ismeretekkel

bír. Már ismeri annyira a közvélemény által képviselt elveket, elvárásokat, hogy saját kárára ne tévedjen, ha ilyen vitába bonyolódik. Még nem tudja azonban jó eséllyel megmondani, hogy az általánosan elfogadott nézetek fedik-e a valóságot vagy csupán kiszínezett mesék, illetve a hatalom, a papság által hirdetett propaganda.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Vallás 2. fok, Politika/Diplomácia 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterfokú ismerői általában komoly szaktekintélynek számítanak, véleményüket meghallgatják, az általuk képviselt érveknek súlya van. Tökéletesen ismerik az adott kultúrkör történelmét, mélyreható ismereteiket régi iratok, leírások, rendelkezések, stb. böngészésével folyamatosan bővítik. Legalább öt titkos társaság történelmét is ismerik – már amennyire ez megismerhető. A legfontosabb vezetők, főbb cselekedeteik, tevékenységi körük kialakulása, fejlődése, esetleges háborúik, szövetségeik deríthetők ki ily módon.

Ugyanakkor legalább tíz nyilvános társulás történelmét is behatóan ismerik, csakúgy, mint az adott kultúrkör két-három választott tartományának históriáját. Ezen a szinten a karakter már ismeri annyira a különböző elméleteket, teóriákat, tényeket és titkos adatokat, hogy saját véleménye legyen egy-egy dologról. Felismeri a nyilvánvaló tévedéseket, s átlátja a különféle erők tevékenységét is. Gyakorta üldöztetés a sorsuk, ha a hatalomnak nem tetsző nézeteket terjesztenek.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A képzettség igazi tudorai már nem csupán a kultúrkör egészének történelmével vannak tisztában, de az egyes tájegységek, tartományok históriáját is ismerik. Tudásuk mélyreható, s nem csupán az évszámokkal, s a meghatározó személyiségekkel vannak tisztában, de átlátják a történelemformáló erők működését, a háttérben meghúzódó folyamatok törvényszerűségeit. Akár egyes telkekre lebontva ismerik a múlt birtokviszonyait, családfákkal, apró belviszályokkal, jelentéktelen szereplők cselekedeteivel is tisztában vannak.

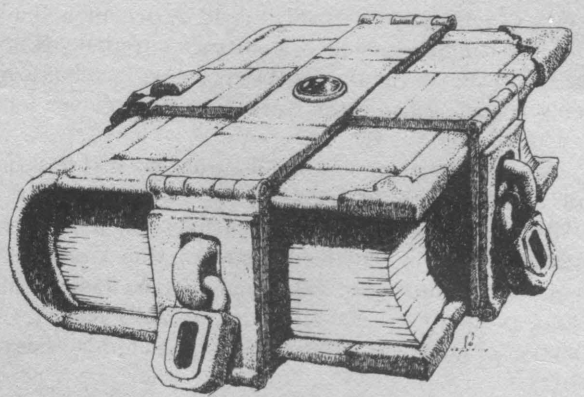
A kultúrkör legtöbb titkos- és valamennyi nyilvános társaságának a történelmét ismerik – már amennyire ezeket lehetséges megismerni. Saját elméleteik, teóriáik vannak a történelemről, annak bizonyos időszakairól, személyiségeiről. Véleményüket vagy szentírásként fogadják vagy – ha az szöges ellentétben van a hivatalosan elfogadott változatokkal – az eretnekeknek kijáró szigorral üldözik.

A történelemismeret 6. foka inkább átok, mint áldás. Némi túlzással akár jövőbelátásnak is nevezhetjük, mert aki rendelkezik vele, az tetemes mennyiségű adat feldolgozása és kielemzése után képes hosszú távú prognózisokat adni Ynev nagyobb, gazdasági-politikai értelemben véve összefüggő tájegységeire nézve. Ez mindig időigényes és embert próbáló feladat, a kutatónak maradéktalanul a munkájának kell szentelnie magát, és számíthat rá, hogy megöregszik, mire befejezi. A végeredmény azonban csaknem tökéletes előrejelzése lesz a tájegység jövőjének az elkövetkezendő száz-kétszáz évben; ezen a határon belül csupán kisebb tévedések fordulnak elő, a továbbiakban a következtetések ismét bizonytalanná válnak.

A historikusok mindig tömegekkel és trendekkel számolnak, ezért ez a módszer nem alkalmas pontos évszámok, személynevek, jelentős eseményeknek otthont adó földrajzi helyek meghatározására, sem egyének és tízezer főnél kisebb közösségek sorsának előrejelzésére. Nyilvánvalóan nem lehet tekintettel a vizsgált időszakban esetleg bekövetkező nagy természeti katasztrófákra és ezek kihatásaira sem.

A P. sz. XXIV.-XV. század fordulóján oktatott a shuluri Hadiakadémián a nagy Ussius, aki valószínűleg 6. fokon bírta a képzettséget; legalábbis szinte esztendőre pontosan megjósolta a következő két Zászlóháború lefolyását. Mikor első előrejelzései kezdtek beigazolódni, Tharr fanatikusai az áldozati oltárra küldték. Ugyancsak a vallási vakbuzgóságnak esett áldozatul a P. sz. XIII. században Seratori tisztelendő, a jeles shadoni történetbúvár, aki a nomád törzsek társadalmában zajló lassú változásokból kikövetkeztette Enysmon küszöbönálló megalapítását. Őt magát ugyan nem égették el, csak az írásait, viszont kitaszították az egyházból és rituális átkot mondottak ki rá: Domvik hívőinek egészen a haláláig tilos volt szót váltani vele, ha nem akarták az örök kárhozatot kockáztatni. Carolath cwa Marra, a sigranomói univerzitás nagyhírű magiszterére még szomorúbb sors várt, amikor P. sz. 2942-ben beigazolódtak többször hangoztatott balsejtelmei az Északi Szövetségen belül mutatkozó zavarokról. Megfosztották katedrájától, bűnbaknak kiáltották ki, és olyan gyűlölettel bántak vele, mintha az ő hibája lett volna, hogy egy eldugott elf közösség meg egy gianagi bányagróf összezördüléséből kis híján véres belháború támadt a Vörös Hadurak között. Elborult elmével, kolduskent nyomorogva halt meg Haonwell szegénynegyedében.

Ha akadnak is manapság Yneven olyan tudósok, akiknek ismeretei meghaladják a képzettség 5. fokát, hát tanultak elődeik példájából, és óvakodnak nyilvánosságra hozni elemző értekezéseiket.



Jog/Törvénykezés

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag könnyű)

A kodifikált törvények és a szokásjog ismerete nem csupán a céhes mesteremberek, kalmárok és földbirtokosok számára elengedhetetlen. Minden utazónak tanácsos úgy-ahogy eligazodnia az idegen országok jogviszonyaiban, nehogy merő véletlenségből jóvátehetetlen hibát kövessen el. Hiszen ami Ynev egyik vidékén hétköznapi dolog vagy legfeljebb apróbb kihágás, azért másutt főbenjáró büntetés jár és viszont. Az Államközösség területén mindenki természetesnek veszi, ha „testvérem" megszólítással fordulunk az első utunkba akadó járókelőhöz, egy gorviki nemes szemében ugyanez halálos sértés, amit csak vérrel lehet lemosni. Másrészt Gorvikban senki nem ütközik meg rajta, ha vérbosszút állunk meggyilkolt útitársukért, Pyrronban viszont az ilyesmi a hatóságok erélyes rosszallását vonja maga után.

Ami a kalandozókat illeti, az ő viszontagságos pályafutásuk során korántsem számít ritkaságnak, hogy összetűzésbe keverednek a törvény képviselőivel. Általában hajlamosak lebecsülni őket, és eközben megfeledkeznek arról az alapvető igazságról, hogy minél eseménydúsabb az élet valahol, annál keményebb legényeket fogad a zsoldjába a hatóság. Aki hozzászokott, hogy kedvére dúl-rabol a világvégi hegyi falvakban, arra igen csúf meglepetés vár, ha szembekerül az erioni hercegi gárdistákkal vagy a shuluri bíbormezes poroszlókkal. Még ennél is cifrább helyzetbe bonyolódhat azonban, ha nem a hivatalos rendszabályokat sértette meg, hanem az alvilági testvériségek íratlan törvényeit. Hacsak a kalandozók nem tartoznak abba a nagyságrendbe, mint Mogorva Chei vagy Airun al Marem, ilyenkor még elképzelni sem lehet nagyobb ostobaságot a fegyveres ellenállásnál. Sokkal hatásosabbnak bizonyulhatnak az egyszerű jogi ismeretek, a szavak ügyes csűrés-csavarása, esetenként pedig a megvesztegetés.

Első pillantásra úgy tűnhet, hogy a jog és a kultúra igen közel áll egymáshoz, pedig valójában két teljesen különböző képzettségről van szó. A kultúra nem intézményesített dolog, az egyéni reagálás függvénye, a törvények betartásán viszont mindig valamely hivatalos hatóság őrködik, még akkor is, ha adott esetben ez a hatóság csak egy törzsi tanács.

A képzettség minden esetben tartalmazza a hivatalos jogszabályok, törvények és jogi formulák valamilyen szintű ismeretét. Akik azonban tudományként tekintenek a képzettségre (gondolván itt például Dreina papjaira), azoknak magasabb szinten el kell dönteniük, hogy elméleti – törvényhozók, jogalkotók, stb. – vagy gyakorlati – bírák, védők stb. – oldalát választják a jognak. Kultúrkörönként külön-külön kell felvenni.

4. fokot elérve, a karaktert magát is törvényhozóként tisztelhetik, ha sikerül tudásával, rátermettségével ezt kivívnia. Részt vehet az adott kultúrkör törvényhozói munkájában, bírói feladatokat láthat el, stb.

Mindazoknak, akik a különféle egyházak jogszabályaival szeretnének tisztában lenni, külön-külön kell megismerkedniük az adott vallás megkövetelte törvényekkel. Mivel a világi és egyházi törvénykezés a legtöbb esetben azonos elvek alapján épül fel, az ismert kultúrkörökben az egyes fokokat a szükséges Kp-k feléért (felfelé kerekítve) szerezheti meg a kalandozó. Erre csakis abban az esetben van lehetősége, ha az adott kultúra törvényeit legalább azon a szinten ismeri, amelyet az egyházi jogban fel akar venni. Ha ez nem áll fenn, ki kell fizetnie érte a teljes Kp mennyiséget. Mindez persze fordítva is igaz. Ha valaki az egyházjogra akar szakosodni, minden szinten elengedhetetlen az adott vallás legalább azonos fokú ismerete.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Kultúra
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter nagyjából eligazodik tágabb szülőhazája (ország vagy birodalom) hivatalos törvényei és általános jogszokásai között. Ebbe a kategóriába tartoznak a működvelő jogászok és a tyúkperek megszállottjai, no meg a legtöbb jelentéktelen alvilági figura. Ritka az a szerencsevadász karakter, aki nem ismeri a képzettséget legalább ezen a szinten.

Ha a karaktert szülőföldjén törvényszék elé idézik, nincs kiszolgáltatva a pénzen fogadott vagy hivatalból kirendelt ügyvédeknek, maga is elláthatja a saját védelmét. Amennyiben módjában áll a tárgyalás során védőbeszédet tartani, ékesszólásával a maga pártjára hajlíthatja a bírákat és kimesterkedheti a felmentését, függetlenül attól, hogy bűnös-e vagy ártatlan. Az esélye erre megegyezik az Intelligenciája és a Tapasztalati Szintje összegével, százalékos értékben véve. Valahányszor egy fokozattal magasabbra lép a képzettségben, az esélyhez további +5% járul. Ebbe természetesen beleszámítanak a többszörösen megvásárolt fokozatok is (bővebben ld. alább).

Jogi ismereteit a karakter kizárólag hagyományos polgári- és büntetőperekben kamatoztathatja, szokványos világi bíróság előtt. Amennyiben rendhagyó eljárást folytatnak ellene (inkvizíciós, alvilági, klántestvéri, céhes stb. rendtartás szerint), nem sok hasznát veszi a tudásának.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Ékesszólás 2. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: A karakter tágabb szülőhazáján belül kiváltképp alapos ismeretekkel rendelkezik egy különleges, többé-kevésbé zártkörű szervezet hivatalos törvényeit és általános jogszokásait illetően. A szervezet lehet iparoscéh, fejvadászklán, harcművésziskola, lovagrend, alvilági testvériség vagy bármi más; a karakter valószínűleg a tagja, de ha nem, akkor is szoros kapcsolatok fűzik hozzá.

Ha a karaktert szervezet törvényszéke elé idézik, maga is elláthatja a saját védelmét. Amennyiben módjában áll a tárgyalás során védőbeszédet tartani, ékesszólásával a maga pártjára hajlíthatja a bírákat és kimesterkedheti a

felmentését, függetlenül attól, hogy bűnös-e vagy ártatlan. Az esélye erre megegyezik az Intelligenciája és a Tapasztalati Szintje összegével, százalékos értékben véve. Valahányszor egy fokozattal magasabbra lép a képzettségben, az esélyhez további +5% járul. Ebbe természetesen beleszámítanak a többszörösen megvásárolt fokozatok is (bővebben ld. alább).

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: A karakter nagyjából eligazodik egy idegen kultúrkör hivatalos törvényei és jogszokásai között, amely az övétől eltérő hagyományokon alapszik, hordozója azonban ugyanaz az értelmes faj. Ez a fokozat többször is felvehető, függetlenül attól, hogy a karakter továbblépett-e a következő szintre. Csupán a 2. és a 3. fok közötti Kp-különbözetet kell újra kifizetnie, hogy jártassá váljon egy további kultúrkör jogrendszerében. Természetesen a követelmény is többszörösen értendő: más szóval, a karakternek az egyes jogrendszerekkel való megismerkedés előtt legalább 3. fokon el kell sajátítania az illető kultúrkör nyelvét. (Közös Nyelv ide vagy oda, hiba volna túlbecsülni Yneven a pyarroni befolyás erejét: a törvényeket Abasziszban továbbra is asziszul, a Taba el-Ibarában dzsadul stb. fogalmazzák.)

Ha a karaktert bármely általa ismert kultúrkörben törvényszék elé idézik, maga is elláthatja a saját védelmét. Amennyiben módjában áll a tárgyalás során védőbeszédet tartani, ékesszólásával a maga pártjára hajlíthatja a bírákat és kimesterkedheti a felmentését, függetlenül attól, hogy bűnös-e vagy ártatlan. Az esélye erre megegyezik az Intelligenciája és a Tapasztalati Szintje összegével, százalékos értékben véve. Valahányszor egy fokozattal magasabbra lép a képzettségben, az esélyhez további +5% járul. Ebbe természetesen beleszámítanak a többszörösen megvásárolt fokozatok is.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 3. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Mivel Ynev lakosságának többsége analfabéta, a szokásjog és a felszínes törvényismeret elsősorban szájhagyomány útján terjed; egészen eddig tehát a karakter is elboldogulhatott a betűvetés ismerete nélkül. A képzettség mesterfokú ismerői azonban tanult jogászok, ők nem nélkülözhetik a törvénytárak és a jogi kódexek ismeretét. Ha beköszöntenek a sanyarú idők, az ilyen karakter szülőhazájában vagy az Erionhoz hasonló kozmopolita államokban bármikor találhat magának szerény tiszteletdíjjal járó munkát, legrosszabb esetben írnokként vagy jegyzőként. Éves jövedelme semmiképpen nem lesz alacsonyabb 10 aranynál, de ha szerencséje van, akár a 100 aranyat is elérheti (1K10 x 10).

Ezenkívül a képzettség 4. fokán lehetősége nyílik rá, hogy elsajátítsa egy másik speciális szervezet belső törvényeit és jogszokásait. A szervezetnek mindenképpen az általa ismert kultúrkörökbe kell tartoznia: vagy a sajátjába, vagy a 3. fokon tanulmányozottak egyikébe. Ehhez nem feltétlenül szükséges, hogy személyes tapasztalatai is legyenek az illető szervezettel kapcsolatban: a vonatkozó ismereteket krónikákból és egyéb írásos forrásokból is elsajátíthatja.

A képzettségnek ez a fokozata többször is felvehető, függetlenül attól, hogy a karakter továbblépett-e a következő szintre. Csupán a 2. és a 3. fok közötti Kp-különbözetet kell ismét kifizetnie, hogy jártassá váljon egy újabb speciális szervezet jogrendszerében. Természetesen a szervezetnek továbbra is az általa ismert kultúrkörök valamelyikébe kell tartoznia.

Ha a karaktert a törvényszéke elé idézi valamelyik szervezet, amelynek ismeri reguláit és jogszokásait, maga is elláthatja a saját védelmét. Amennyiben módjában áll a tárgyalás során védőbeszédet tartani, ékesszólásával a maga pártjára hajlíthatja a bírákat és kimesterkedheti a felmentését, függetlenül attól, hogy bűnös-e vagy ártatlan. Az esélye erre megegyezik az Intelligenciája és a Tapasztalati Szintje összegével, százalékos értékben véve. Valahányszor egy fokozattal magasabbra lép a képzettségben, az esélyhez további +5% járul. Ebbe természetesen beleszámítanak a többszörösen megvásárolt fokozatok is.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A jogtudomány legavatottabb művelői megszabadulnak az ősi előítéletektől, tudnak az idegen fajok fejével gondolkodni, megértik erkölcseiket, eszméiket, észjárásukat. A képzettségnek ezen a fokán a karakter többé-kevésbé eligazodik egy általa meghatározott értelmes faj törvényei és jogszokásai között. Csak olyan fajt választhat, amellyel kapcsolatban bőséges személyes tapasztalatokkal rendelkezik vagy gazdag írásos forrásanyagot tanulmányozhatott át. Az orkok, elfek, törpék tehát számításba jöhetnek, de már a dzsennek, amundok, aquirok nem.

A jogtudománynak ez a fokozata többször is felvehető, függetlenül attól, hogy a karakter továbblépett-e a következő szintre. Csupán a 3. és a 4. fok közötti Kp-különbözetet kell ismét kifizetnie, hogy jártassá váljon egy újabb értelmes faj jogrendszerében.

Ha a karaktert az ismert fajok valamelyikének szállásterületén törvényszék elé idézi, maga is elláthatja a saját védelmét. Amennyiben módjában áll a tárgyalás során védőbeszédet tartani, ékesszólásával a maga pártjára hajlíthatja a bírákat és kimesterkedheti a felmentését, függetlenül attól, hogy bűnös-e vagy ártatlan. Az esélye erre megegyezik az Intelligenciája és a Tapasztalati Szintje összegével, százalékos értékben véve. Valahányszor egy fokozattal magasabbra lép a képzettségben, az esélyhez további +5% járul. Ebbe természetesen beleszámítanak a többszörösen megvásárolt fokozatok is.

A törvények múlandóak; együtt tündökölnek és tűnnek le a kultúrával, amelynek mindennapos életét szabályok közé szorítják. Ami ma kőbe vésett parancsolat, arra holnap tán nem is emlékeznek, vagy ami még rosszabb: mulatnak rajta. Ahogy az értelmes lények kipusztulnak, velük enyészik szellemük minden ködképe és lidércábrándja is.

A legnagyobb törvényhozóknak – kiválók közt is a legkiválóbbaknak – egyetlen titkos álma van: örökérvényűt alkotni. Megfogalmazni egy olyan szabályt, amely független fajoktól és kultúráktól, általános érvénnyel bír az egész univezrumra nézve.

Kérdés persze, hogy ez lehetséges-e; és ha igen, milyen következményeket von maga után. Számos teológus úgy véli, hogy aki szóba-írásba fektet egy igazán *örök törvényelvet, az e cselekedetével az istenekhez válik hasonlatossá. Bármennyire meghökkentőnek tűnik ez a gondolat, nem teljesen ésszerűtlen. Halandó elmével kevés általunk ismert törvényről feltételezhetjük az örökérvényűséget, ám ez a kevés – a Paktum, a Változások Törvénye és még néhány – kivétel nélkül mind égi eredetű, magasztos és félelmetes istenlények fogalmazták meg őket.*

Hogy aztán utánozhatja-e őket egy közönséges halandó; hogy mi történik vele, ha sikerrel jár; és hogy jó szemmel nézik-e egyáltalán az effajta vakmerő próbálkozást... Nos, ezek a kérdések egyelőre megválaszolásra várnak.

VALLÁS

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Egyes (Könnyű)

Mindenki pontosan tudja, hogy mekkora hatással vannak egy-egy kultúrkörre az ott honos egyházak tanításai. A hittételek nem csupán egyes gondolkodás- és viselkedésbeli normákat szabnak meg, de meghatározzák az adott kultúrkör világnézetét is. Mindazok, akik nincsenek tisztában a helyi viszonyokkal, könnyen olyan vétségeket követhetnek el, amelyek az adott vidéken főbenjáró bűnnek minősülnek. Nem csupán a cselekedeteire kell odafigyelnie egy-egy idegen vándornak, de a szavaira is. Nem csak az istenkáromlásért kell számot adnia az adott vidéken, de könnyen egyházi bíróság elé kerülhet, ha véletlenül, tudatlanságból kifolyóan sikerül megsértenie bizonyos személyeket, elveket.

Egyes helyeken – Shadon, a pyarronita államok, Gorvik, Taba-el Ibara – különösen szerencsétlen dolog avatatlannak hitbéli vitákba vagy csupán egyszerű beszélgetésekbe is bonyolódnia. Nem csupán az egyház feltétlen hívei figyelnek ugyanis oda egy-egy véletlen megjegyzésre, de általános gyanakvással fogadnak mindenféle idegeneket. Ha pedig valaki hibázik, akkor könnyen megtörténhet, hogy az egyházi hatóságok színrelépése előtt az egyszerű parasztok, polgárok vesznek elégtételt a hitelveiken esett sérelemért. Akkor sem jár persze jobban az illető, ha az egyházi bíróságok kezére kerül. Néhol komolyabb beleszólásuk van a mindennapokba más bírói hatalmaknál, s az istenek legyenek kegyesek azokhoz, akikre az egyház csavaros szóforgatóinak sikerül rábizonyítania eretnekségüket, istenkáromlásukat.

A képzettséget vallásonként kell felvenni, pl. *Vallás* (dwoon).

1. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 8
Képzettség követelmények:
Minden szinten követelmény a vonatkozó kultúrkör nyelvének azonos fokú ismerete.
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ez a szintű beavatás csupán arra elegendő, hogy az illető a legalapvetőbb hittételekkel tisztában legyen. Segítségével elkerülhető, hogy komolyabb hibát vétsen, hogy akaratlanul is tengelyt akasszon az adott egyházzal. Felismeri a fontosabb jelképeket, épületeket, ám a szertartásrendről, egyháztörténetről, az adott vallás fontosabb képviselőiről, gondolkodóiról, a szektákról és egyéb eltévelyedettekről fogalma sincs.

2. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 10
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokú ismeretek lehetővé teszik a karakter számára, hogy biztosabban eligazodjon az adott vallás rejtelmeiben. Az egyszerűbb egyházi szertartásokat, eszközöket felismeri, tudja mihez kötni az egyházi ünnepeket, felismeri a vallás papjainak szent szimbólumát, s meg tudja különböztetni ruházatuk alapján a különféle egyházi személyeket, rangokat.

Tudja, hogy mely egyházi épület mi célt szolgál, feltehetően kiknek nyújt otthont. Tisztában van a fontosabb egyházi személyek személyével, s az adott hit történelmének kiemelkedő szereplőivel. Ismer egy-két eltérő véleményt, esetleg szektát, de tudása még nem elegendő ahhoz, hogy saját véleménye legyen az ügyben.

3. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség követelmények:
Írás/olvasás 3. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az ilyen szintű képzettség már mélyebb ismereteket eredményez: feltételezi, hogy birtoklója több vallási tárgyú írást is tanulmányozott, vagy akadtak olyan mesterei, akik bevezették őt a hit komolyabb mélységeibe. Akár hitvitákban is részt vehet, ám a magasabb fokon képzettek alighanem több érvet, példázatot tudnak hibás megjegyzéseivel szembeállítani.

Tudomása van az eretnek mozgalmak főbb hitelveivel, s már maga is el tudja dönteni hol hibás az érvelésük, s miben van igazuk az adott egyház törvényei szerint.

Nem jön zavarba, ha segédkeznie kell egyes szertartásoknál, tökéletesen ismeri azok rendjét, kellékeit. Kielégítő ismeretekkel rendelkezik a vallástörténetben, pontosan tudja a fontosabb egyházi posztokat kik töltik be – nem csupán egyes városok (egyházak) vezetőit ismeri ily módon, de az alsóbb szintű vezetők nagy részét is.

4. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 14
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: A mesterfokú képzettség lehetővé teszi, hogy a karakter bármilyen egyházi szertartást elvégezzen, tökéletesen tisztában van azok forgatókönyvével, szimbolikájával, eszközeivel. Ha rendelkezik megfelelő képzettségekkel (Lélektan, *Ékesszólás)* legalább 3. fokon, teológiai vitákat is folytathat. Ha ellenfelei képzettebbek, akkor bizony alul marad – csőbe húzzák vagy olyan ellentmondásokba kavarják, ahonnan nehezen tud kikecmeregni. Ha ismer más kultúrákat, akár térítő tevékenységbe is kezdhet.

Az egész kultúrkör egyházi személyiségeit ismeri legalább hallomásból, s elolvasta a legfontosabb egyháztörténeti, hitelméleti munkákat is. Ha olyan irányultságú, akár maga is alapíthat szektát, s csupán személyes hatása, fellépése – valamint a hivatalos ellenkezés mértéke – szab határt hívei számának.

Ha valaki eléri ezt a szintet, innentől kezdve más kultúrák vallásait is könnyebben tanulmányozhatja, s az új képzettség minden új szintjét feleannyi Kp-ból sajátíthatja el (felfelé kerekítve).

5. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség követelmények:
Holt nyelv 3. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A legmagasabb fokon képzettek általában elismert egyházi vezetők, akikre az állami ünnepségek szertartásainak lebonyolítását bízzák. Ha nem avatkoznak ilyen mélyen az egyház dolgaiba, akkor is elimerik, sőt kikérik véleményüket a hitélet alakulása, s a hittételek értelmezése terén.

A legnagyobb hatású szekták élén is ilyen szintű ismereteket birtokló személyeket találunk, akik ráadásul még karizmatikus személyek is sok követővel.

Magas szintű teológiai viták elismert résztvevői, akik általában oly vallástörténeti munkákat is elolvastak, melyek nem mindenki számára hozzáférhetők, esetleg indexen vannak.

A 6. fokú képzettséggel rendelkező karakter Ynev minden élő vallásának hittételeiről képes magas szintű teológiai vitát folytatni. A halott vallásokat jelképeik, épületeik, a róluk fennmaradt írásos beszámolók stb. alapján nagy biztonsággal azonosítja, még abban az esetben is, ha nem tartozik ugyanabba a fajba, mint a hajdani hívek. Előfordulhat persze, hogy olyan holt vallás tárgyi emlékeivel találja szemben magát, amiről még senki emberfia nem hallott soha. Ezt értelemszerűen ő sem tudja azonosítani, viszont a maradványokat összevetheti ismert vallások sajátosságaival, s a párhuzamokból, rokon vonásokból megbízható következtetéseket vonhat le általános jellegére nézve, továbbá meghatározhatja, melyik jellem volt a leginkább tipikus a kipusztult gyülekezetre. Ynev történetében számos lánglelkű igehirdetőt és tekintélyes egyházfejedelmet találunk, akik a fenti célokra használták kiemelkedő szintű vallásismeretüket; Canus pan-thia Garsos, Domvik evilági helytartója, a shadoni Főatya semmiképpen sem a legutolsó közöttük.

Amennyiben a karakter rendelkezik az ehhez szükséges egyéb képzettségekkel (például álöltözet, színészet), meggyőzően kiadhatja magát bármely élő ynevi vallás papjának, nem kell félnie attól, hogy valamelyik szertartás során elárulja magát; akár a levezetésüket is bátran magára vállalhatja, hiszen ismeri a legbensőbb misztériumokat is. A képzettségnek ez a fajta alkalmazási módja jóval ritkább az előzőnél. Biztosat tudni nem lehet, ám hír szerint főként a Domvik Második Arca Testvériség egyes válogatott inkvizítorai élnek vele. Ezek az elit titkosügynökök türelmes munkával beépülnek a sötét szektákba és egyházakba; nemegyszer éveket, évtizedeket töltenek ott szigorú álcázásban, miközben magas rangra tesznek szert a szervezetben. Amikor aztán üt a Fekete Angyal órája, és Domvik szent harcosai fegyverrel törnek a gyülekezet ellen, ők belülről sújtanak le rá, szétzilálva a védekezést, összezavarva a megrettent híveket. Mielőtt a titkos inkvizítorok bevetésre indulnának, a Főatya személyesen oldozza fel őket mindazon bűnök alól, amelyeket álcázásuk megőrzése érdekében, a szentegyház végső javát szolgálva lesznek kénytelenek elkövetni. Az abszolváció időben a feladatuk teljesítéséig vagy a halálukig hatályos, amelyik előbb következik be.

A Testvériség ügynökei viszonylag gyakran alkalmazzák ezt a taktikát, bár veszteségeik tetemesek: az esetek többségében leleplezik és félreállítják őket. A sikeres kevesek általában mindvégig alacsony beosztásban maradnak. Látványos eredményekre csak azok a tapasztalt inkvizítorok számíthatnak – évszázadonként ha két-három ilyen akad –, akik 6. fokú vallásismerők, amellett pedig készek hosszú éveket áldozni életükből a feladatra. Napjainkban Ruber chon-taleiosz Nubilio a legfigyelemreméltóbb egyéniség közülük, aki immáron több mint másfél évszázada kormányozza zsarnoki eréllyel Külső-Krán egyik tartományát; Ranagol minden jel szerint hosszú – ha ugyan nem örök – élettel adományozta meg. A Dúlás évében sereget vezetett Ó-Pyarron ellen, és igen tevékeny szerepet vállalt az ostromban. Személyével kapcsolatban elég nagy a bizonytalanság egyházi körökben; senki sem tudja, hogy csupán az álcázását viszi tökélyre, vagy valóban a Kosfejes Úr hitére tért.

KRIPTOGRÁFIA

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepesen Nehéz)

A titkosírások megtervezésének, megfejtésének művészete. Elsajátítói otthonosan mozognak a különféle rejtjeles üzenetek, mások számára megfejthetetlen írások elkészítésében, és – ha az adott módszert ismerik – jó esélyük van mások által összeállított titkosírások feltérképezésére, érthetővé tételére.

Yneven számos olyan testvériség, szervezet létezik, amely titkosított, rejtett üzenetek segítségével tartja a kapcsolatot társaival. Elegendő talán a különféle kémszervezeteket – illynori, pyarroni, toroni titkosszolgálat – egyes kalmártársulatokat vagy a bankházakat említeni.

Mindannyiuk szolgálatában több kriptográfus dolgozik, s gyakori, hogy a tagok maguk is ismernek néhány módszert, melyekkel a későbbiekben felbukkanó társaiknak hagynak üzenetet vagy éppenséggel a mások számára kevéssé publikus témájú híreiket álcázzák.

A képzettség fokai arról tájékoztatnak, hogy a karakter hány különféle titkosírási fortélyt ismer, ő maga képes-e újak megalkotására, illetőleg, hogy mások ilyen jellegű üzeneteit milyen eséllyel képes érthetővé tenni.

A KM játékosaival karöltve vagy egyedül is készíthet, alkalmazhat különféle titkosírásokat, s ezeket nyugodt szívvel becsempészheti a játékba. Álljon itt néhány példa a különféle módszerekre, anélkül, hogy konkrétan meghatároznánk, az adott módszert kik alkalmazzák:

Vegytinta: Az iratot valamely speciális anyaggal írják, amely átlagos körülmények között láthatatlan marad. Ha azonban ezen körülményekben változás áll be (hőmérsékletemelkedés, más anyagokkal való kölcsönhatás, mágikus hatás, stb.) a rejtett szöveg olvashatóvá válik. Az ilyen iratokat – hogy ne legyen feltűnő az ürességük – gyakorta más szövegekkel is leplezik.

Írásjegy-eltolás: A mindkét fél által ismert ábécé valamennyi írásjegyét egy közösen meghatározott számmal eltolják. Ez annyit tesz, hogy mindegyik írásjegy után a sorrendben harmadiknak, ötödiknek, tizenötödiknek következőt használják helyette.

Példa: (Az egyszerűség kedvéért a magyar ábécét véve alapul) Ha rém szót szeretnék elrejteni és az ábécét 4-gyel tolják el, akkor az r helyett (s, sz, t) a ty-t; az é helyett (f, g, gy) a h-t; az m helyett (n, ny, o) az ó-t fogják leírni. Így a „rém"-ből „tyhó" lesz.

Számsor-eltolás: Nagyban hasonlít az előzőre, ám annyiban bonyolultabb annál, hogy nem egy azonos számmal később következő írásjegyet használnak, hanem a szöveg alá egy többtagú, ismétlődő számsort illesztenek, és ennek megfelelően tolják el az ábécéjük betűit.

Példa: (Az egyszerűség kedvéért a magyar ábécét véve alapul.) Ha a számsor mondjuk 32426, akkor ezt írják a rejtjelezendő szöveg alá – mindegyik írásjel alá egy számot – és ennek megfelelően tolják el azokat. Így lesz – a fenti példánál maradva az „Abasziszban" szóból a kibogozhatatlan „Ddetyoudeo".

Kódkönyv: Mindkét fél birtokában van egy-egy tökéletesen azonos szöveg. Ebben számokkal jelölik ki az adott írásjegyet – pl. második oldal, első sor, harmadik írásjegy (213). Ez fogja jelölni az elküldendő üzenet első írásjegyét. Ezzel a módszerrel az üzenet minden egyes betűjét meg lehet feleltetni egy számmal, s nincs más hátra, mint a közös szöveg alapján visszakeresni azokat.

Betűkorong: Az eltolásos módszerek egy bonyolult változata, amelyben két egymáson elforgatható korongra írják fel az írásjegyeket, s az adott kód szerint elforgatva kapják meg vagy alakítják vissza az üzeneteket.

Sablon: Egy olyan papírlap – bőr-, fémdarab, stb. – szükséges hozzá, amelyre néhány szabályosan elhelyezkedő lyukat metszettek. Ha ezt a sablont egy papírlapra helyezik, s folyamatosan forgatva mindig az üzenet következő írásjegyeit írják a papírra, a forgatás és az olvasás szabályait ismerők egy tökéletesen azonos sablonnal bármikor visszaalakíthatják a szöveget.

Bármilyen módszert alkalmaz is a karakter, mindenképpen szükséges hozzá, hogy az adott nyelvet írni-olvasni is tudja. A képzettség vagy az adott nyelv ismerete nélkül a képzettséget nem lehet alkalmazni.

Ha valaki egy titkosírást akar megfejteni, akkor próbadobásokat kell tennie. Először is a KM-nek el kell döntenie, hogy ismeri-e az adott módszert, vagy valami ahhoz hasonlót. (Mivel ez fel van írva a karakternél, könnyű eldönteni.) Amennyiben ismeri, természetesen több esélye van a sikerre. Ha nem ismeri, akkor egy Intelligencia-próbát tehet – a fokoknak megfelelő módosítókkal –, hogy valami módon rá jön-e a turpisságra. A készítő és a megfejtő közötti fok-különbség természetesen pozitív, illetve negatív irányban befolyásolhatja a próbát. Minden egyes szint +, - 10%-ot jelent.

1. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 9
Képzettség követelmények:
Írás/Olvasás 3. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter egy módszert ismer. Ha egy ehhez hasonló titkosírás kerül a kezébe, akkor 50% az esélye rá, hogy sikerrel megfejtse. Ha nem ismeri, de az Intelligencia-próbája (-5-ös módosítóval) sikeres volt, akkor 25% az esélye a megfejtésre.

2. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 10
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: A karakter legalább három módszert ismer. Ha egy ilyen vagy ehhez hasonló rendszerű titkosírás kerül a kezébe, akkor 75% az esélye rá, hogy sikeresen megfejtse. Ha nem ismeri, de az Intelligencia-próbája (-4-es módosítóval) sikeres volt, 40% az esélye a megfejtésre.



3. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 14, Ügyesség 11
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: A karakter legalább öt módszert ismer. Ha egy ilyen vagy ehhez hasonló rendszerű titkosírás kerül a kezébe, akkor 85% az esélye rá, hogy sikeresen megfejtse. Ha nem ismeri, de az Intelligencia-próbája (-3-as módosítóval) sikeres volt, 55% az esélye a megfejtésre.

Ezen a szinten a karakter már maga is tisztában van bizonyos vegyi anyagok hatásaival, s ha a megfelelő hozzávalókat meg tudja szerezni, viszonylag egyszerűen maga is előállíthatja azokat.

4. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 12
Képzettség követelmények:
Számtan 3. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A karakter legalább tíz módszert ismer. Ha egy ilyen vagy ehhez hasonló rendszerű titkosírás kerül a kezébe, akkor 95% az esélye rá, hogy sikeresen megfejtse. Ha nem ismeri, de az Intelligencia-próbája (-2-es módosítóval) sikeres volt, 70% az esélye a megfejtésre.

Ezen a képzettségi szinten a karakter már maga is készíthet különféle saját titkosírásokat, bonyolultabbnál bonyolultabb kódokkal, sablonokkal.

5. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 17, Ügyesség 13
Képzettség követelmények:
Szimbólummágia 2. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A karakter legalább húsz módszert ismer. Ha egy ilyen vagy ehhez hasonló rendszerű titkosírás kerül a kezébe, akkor 100% az esélye rá, hogy sikeresen megfejtse. Ha nem ismeri, de az Intelligencia-próbája (-1-es módosítóval) sikeres volt, 90% az esélye a megfejtésre.

Ez a szint lehetővé teszi, hogy a titkosíró mágikus rejtjelzésű irományokat szerkeszthessen. Nem lesznek rendkívüli bonyolultságú mágiával felszereltek, ám a mágia természete az agyafúrt kódokkal rendkívül megnehezíti a megfejtését. Csak 5. fokon képzettek tudják kideríteni a titkát (vagy azok, akiknek van *Szimbólummágia 1.* foka) minden egyéb próbálkozó előbb-utóbb tönkreteszi az iratot óvó mágiát. Az ilyen típusú rejtjeles üzenetek készítésére kizárólag a *Magasmágia* beavatottai képesek.

Ha valaki nem ismeri a szükséges mágikus képzettségeket, akkor csak a titkos iratok megfejtésére vállalkozhat a fenti százalékoknak megfelelően, a mágiával rejtett irományok leleplezésére pedig képtelen.

Ynev-szerte ismertek azok a mendemondák, amelyek vélhetően a képzettség 6. fokú ismerői által készített rejtjeles üzenetekről szólnak. A kriptográfia nem olyan tudomány, ahol nagy hírnévre lehet szert tenni, mégis akadnak olyanok, akiknek nevét – de legalábbis egy-egy munkáját – megőrizte az utókor.

A toroni Birodalmi Levéltárban őriznek egy iratot, mely állítólag egy leleplezett északi ügynök kezemunkája. Csupán annyit sikerült róla tökéletes bizonyossággal kideríteni, hogy valamiféle bonyolult mágia védelmezi, mely több szinten óvja az egyébként is rétegről-rétegre felépített iratot. Mivel a tökéletes megsemmisítés nélkül reményük sem volt a megfejtésére, egyelőre elzárták, s várják, hogy készítőitől vagy ismerőitől előbb-utóbb újabb ismereteket szerezzenek be, vagy hogy jöjjön egy istenáldotta tehetség, aki végre fellebbenti a titokról a fátylat.

A pyarroni Anthiora mester (psz. XXIX. sz.), az Államszövetség híres kriptográfusa a visszaemlékezések alapján olyan titkos iratok elkészítésére is képes volt, melyek csakis egy bizonyos személy érintésére aktiválódtak, s csakis az ő számára volt olvasható az így megjelent írás.

Politika/Diplomácia

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Rendkívül sok odafigyelést, türelmet és nem utolsósorban éles elmét kívánó képzettség. Kultúrkörönként kell felvenni, tehát ha valaki – bármilyen szinten – járatos ugyan a shadoni politikai életben és akár tűrhető diplomata is, az nem jelenti feltétlenül, hogy ugyanezt kamatoztatni tudja más helyzetekben is. Kultúrkörök közötti kapcsolatok esetében elengedhetetlen a másik kultúrkör ismerete, s tanácsos bizonyos fokú nyelvismerettel is rendelkezni. Jobbára hosszas gyakorlás és mások aprólékos megfigyelése során válhat valaki kultúrkörök közti diplomáciai tárgyalások szereplőjévé, s no persze bírnia kell meghatalmazói bizalmát is. Egyéb esetekben is hasznosnak bizonyulhat azonban a képzettség, hiszen olyasvalaki, aki soha az életben nem próbálkozott ilyesmivel (képzetlen) nem fog elboldogulni olyan helyzetekben, amelyek kellő tapintatot, megfelelő viselkedést és bizonyos politikai, diplomáciai tisztánlátást igényelnek.

Használói jó eséllyel tudni fogják, hogy kihez érdemes fordulni, ha fontos információkat akarnak megszerezni, ha tanácsra vagy szövetségesre van szükségük. Hogy ezekhez a személyekhez miként eszközlik ki a bejutást, azt minden esetben a játék döntse el!

Alkalmazása semmi esetre sem helyettesítheti a szerepjátékot, s egy diplomáciai párviadalból sem feltétlenül az fog győztesen kikerülni, aki magasabban képzett – habár kétségkívül több esélye van rá.

A képzettség követelményei között szerepel a Szépség is. Itt azonban nem konkrétan a testi szépséget kell rajta érteni, hanem a megjelenést, a karakter vonzerejét, karizmatikus személyiségét.

A fokoknál leírt százalékos értékek azt az esélyt jelzik, amilyen pontossággal a karakter átlátja a politikai eseményeket, s tájékoztat arról is, hogy milyen pontossággal képes megjövendölni ellenfelei vagy szövetségesei várható lépéseit. Minden esetben a KM végzi el a próbadobást, s a kapott eredmény ismeretében tájékoztatja – vagy félretájékoztatja – játékosát a karaktere szerint be-

következő eseményekről, arról, hogy mi a véleménye az egyes történések hátteréről, s hogy mit gondol, mit eredményezhet mindez.

Ha a karakterek más diplomatákról szeretnének tájékozódni, az ő szándékaikat igyekeznek kifürkészni, akkor is az adott képzettségi foknál feltüntetett érték lesz mérvadó. Hogy ily módon megfelelőképpen fel tudják mérni a másikat, mindenképpen le kell ülniük egymással tárgyalni, s csak egy rövid kihallgatás, beszélgetés, a másik elképzeléseinek, terveinek meghallgatása után alkothatnak véleményt. Ha a két diplomata különböző képzettségi szinteken áll, akkor a fokok közötti minden egyes különbség 5-5% módosítót jelent. Ezt mindenki a saját értékéhez adja (ha ő a magasabban képzett), illetve abból vonja le (amennyiben ellenfele képzettsége a nagyobb). A *Lélektan* képzettség minden egyes foka +15%-ot ad a másik megismerésének pontosságához. A módosított értékeket nem egymás ellen kell használni, csupán azt mutatják meg, hogy mennyire képesek belelátni egymás lapjaiba, hogy milyen pontossággal sikerül megtudniuk (megérezniük) mi is ellenfelük – vagy későbbi szövetségesük – terve velük kapcsolatban.

Példa: *Ober 2. fokon képzett ereni diplomata, aki egy küldöttséggel Haonwellbe érkezik. 45% az esélye arra, hogy pontosan tudja, ki az, akivel előzetes tárgyalásokat kell folytatnia ahhoz, hogy saját céljait megvalósíthassa. Sikerül. A választás a híres kegyencre, Berthul grófra esik, aki egyébiránt 4. fokon képzett. Ez Ober esélyeit 35%-ra csökkenti, míg a grófnak 90% lesz az esélye arra, hogy helyesen mérje fel az ereni szándékait. Ám Ober 2. fokon sajátította el a* Lélektan *képzettséget, így annak az esélye, hogy helyesen meg tudja ítélni a gróf szándékait 65% -ra emelkedett. Minden további tárgyalás az adott szituáción, a dobások sikerén, illetve a tárgyaló felek valós szándékain, s a másikról kialakított véleményen múlik.*

1. fok
Képesség követelmények:
Szépség 11, Intelligencia 10
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter még éppen csak belecsöppent a politikai életbe. Tevékenysége a megfigyelésben és a hallgatásban jobbára ki is merül. Látásból ismerheti a fontosabb személyiségeket, ám arról még csupán álmodozik, hogy egy napon maga is kapcsolatba kerülhessen velük. Általában küldöttségek mellé van beosztva, s legtöbbször szerepe a jó inas, esetleg a biztos kezű tollnok tevékenységében ki is merül. 35% eséllyel helyesen látja a történteket, s ugyanennyi az esélye arra is, hogy megmondja, ki lehet a leginkább hasznára ügyes-bajos politikai dolgai elintézésében.

2. fok
Képesség követelmények:
Szépség 11, Intelligencia 12
Képzettség követelmények:
Ékesszólás 3. fok, Történelem 3. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A képzettség ilyen szintű ismerete lehetővé teszi alkalmazójának, hogy az adott kultúrkörön belül többé-kevésbé helyesen ítélje meg az uralkodó erőviszonyokat, hogy jól lássa meg az adott politikai egységet irányító különféle hatalmi erők megosztását, azok egymáshoz való viszonyát, és céljait. Nem ismeri fel azonban a titkos mozgatórugókat, gazdasági események, merényletek rejtett (ha vannak ilyenek) indokait. Ennek megfelelően képviselheti csupán megbízóit – vagy akár saját magát.

45% eséllyel helyesen látja a történteket, s ugyanennyi az esélye arra is, hogy megmondja, ki lehet a leginkább hasznára ügyes-bajos politikai dolgai elintézésében.

3. fok
Képesség követelmények:
Szépség 12, Intelligencia 14
Képzettség követelmények:
Udvari etikett 2. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter bejáratos lehet – nem feltétlenül az – a különböző udvarokba, személyesen is ismerheti a fontosabb diplomaták segítőit, az általuk szerzett információkkal pontosabb képet kaphat a háttérben meghúzódó eseményekről. Már van bizonyos rálátása az egyes titkos szervezetek politikára gyakorolt hatásáról, s legalábbis hírből ismeri azok vezetőit vagy fontosabb képviselőit.

65% eséllyel helyesen látja a történteket, s ugyanennyi az esélye arra is, hogy megmondja, ki lehet a leginkább hasznára ügyes-bajos politikai dolgai elintézésében.

4. fok
Képesség követelmények:
Szépség 13, Intelligencia 16
Képzettség követelmények:
Udvari etikett 3. fok
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett diplomata nem csupán a különféle hatalmi csoportosulások erőviszonyainak kérdésében lát jól, de tisztában van a gazdasági-politikai manőverek mögött meghúzódó valós indokokkal, s külügyi kérdésekben is alapfokú ismeretekkel rendelkezik (ha ismeri az adott kultúrkört 3. fokon). Ezen felül számos különféle ismerőse, kapcsolata van magasabb politikai körökben (ezek hiányában a 4. fok fel sem vehető, s ezeket a kapcsolatokat a játék során kell megszerezni). Ha ő maga nem is, kapcsolatai talán még az események mögött álló „szürke eminenciásokat" is személyesen ismerik. Ugyanez vonatkozik a titkos szervezetek vezetőire, képviselőire is.

80% eséllyel helyesen látja a történteket, s ugyanennyi az esélye arra is, hogy megmondja, ki lehet a leginkább hasznára ügyes-bajos politikai dolgai elintézésében. Külpolitikai kérdésekben 65% az esélye arra, hogy meglátásai helyesnek bizonyulnak.

5. fok
Képesség követelmények:
Szépség 13, Intelligencia 17
Képzettség követelmények:
Udvari etikett 4. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség kiemelkedő képviselői csavaros észjárású, minden hájjal megkent, ravasz diplomaták, akik pontosan tisztában vannak az adott kultúrkör belügyeivel, s (ha ismerik a vonatkozó kultúrkört legalább 4. fokon), akkor a külpolitikai megérzéseikre is érdemes hallgatniuk.

Pontosan tudják ki vagy mi állhat egy esemény hátterében, s az esetek nagy részében személyesen is ismerik ezeket a figurákat. Mindez vonatkozik a titkos szervezetek vezetőire, képviselőire is (ezen kapcsolatok hiányában az 5. fok fel sem vehető, s ezeket a játék során kell megszerezni).

95% eséllyel helyesen látják a történteket, s ugyanennyi az esélyük arra is, hogy megmondják, ki lehet a leginkább hasznukra ügyes-bajos politikai dolgaik elintézésében. Külpolitikai kérdésekben 80% eséllyel sikerül helyes megállapításokra jutniuk.

Antissjárás

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepesen Nehéz)

Rendkívüli képzettség, melynek használata csupán keveseknek adatik meg, jóllehet majd mindenkinek van esélye arra, hogy akár közelebbről is megismerkedhessen vele. Legalább 13-as Asztrál és Akaraterő képességre van annak szüksége, aki használni kívánja. Ez alól egyedül Noir és Morgena papjai, papnői jelentenek kivételt, hiszen ők isteni adományként kapják, lévén úrnőik befolyással bírnak az Álomsíkon.

Minden főkasztnak van egy bizonyos alapszázalék értéke, hogy tagjai mennyire lehetnek „érzékenyek" a képzettségre.

Harcos főkaszt	5%
Szerencsevadász főkaszt	15%
Pap főkaszt	10%
Harcművész főkaszt	5%
Varázshasználó főkaszt	10%

Ehhez az alapértékhez járul még hozzá minden karakter Asztrál vagy Akaraterő értékének 10 feletti része, attól függően melyik magasabb (ha egyenlő, akkor az egyik). Ez a százalékos érték annak az esélye, hogy valaki mennyire fogékony az Antiss dolgai iránt. Ha a karakter sikeresen megdobja a fenti értékkel a százalékos próbáját, akkor alkalmas az *Antissjárás* képzettség elsajátítására. Minden esetben meg kell azonban várnia, míg egy Antissjáró megkeresi őt, hiszen ez a képzettség semmilyen más úton nem tanulható, s korántsem biztos, hogy lesz egyáltalán valaki, aki élete során egyszer majd felkeresi. Érdemes azonban igent mondani egy ilyen hívásra, hiszen káprázatos élmények várnak azokra, akiknek megadatik, hogy az álomsíkra lépjenek.

A mesterfok elérése után a karakterek minden TSz lépéskor az Antissen használatos KÉ-jükhöz 2-t, TÉ-jükhöz és VÉ-jükhöz 3-3-at adhatnak. (Az 5. fokon járó pluszokat *ettől függetlenül* is megkapják!)

Az Antissről és annak törvényeiről bővebben a *Papok, paplovagok I.* 106., illetve a *II.* Kötet 127-136. oldalán olvashatsz.

1. fok
Képesség követelmények:
Asztrál 13, Akaraterő 13
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A legalacsonyabb fokon a karakternek csupán tudomása van arról, hogy milyen helyre is került. Az a valaki, aki beavatta, elmondja neki az Álomsík főbb törvényeit, megmutatja milyen lehetőségek várnak rá, ha megfelelően elsajátítja mindazt a tudást, amelyre a Tükörvilágban való boldoguláshoz szüksége van. Óva inti tőle, hogy harcba bocsátkozzon az Antissen, hiszen az itteni harcértékeihez most még semmilyen módosítót nem kap. A képzettség ezen foka tehát csakis a tájékozódást szolgálja, megmutatja a csodát, biztat, hogy továbblépj.

Az ilyen szinten képzett karakter csupán saját álmaiban járkálhat, vagy egy – legalább 4. fokon képzett antissjáróval sodródhat arra, amerre ő akarja.

Ezen a fokon az antissjárók 10% alapeséllyel képesek felébredni. Ha elveszítik Lélek-pontjaik (Lp) felét, ez az esély 50%, míg ha a háromnegyedét, akkor 65%.

2. fok
Képesség követelmények:
Asztrál 14, Akaraterő 14
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség segítségével a karakter már szabad akaratából tud feljutni az Álomsíkra, habár ottani alakját még nem tudja meghatározni. Vagy eredeti formájában jelenik meg vagy mások határozzák meg kinézetét. Szinte tökéletesen védtelen a síkon, éppen ezért nagyon kell vigyáznia. Szabadon közlekedhet, s álmaik alapján különféle – általuk személyesen is ismert – teremtmények felkutatásával is próbálkozhat. Ennek sikere a már egyszer kiszámított százalékos alapérték (Noir és Morgena-papoknál ez 30%), plusz 25%. Siker esetén is csak az álmaikat lesz képes megtalálni.

Az alapfokon képzett antissjáró az álomsíkbeli KÉ-jéhez 2-t, TÉ-jéhez és VÉ-jéhez 3-at adhat hozzá. 4. fokon képzettekkel szemben nincs túl sok esélye a harcban, az általa álmodott fegyverek sebzése 1 Lp.

Az alapfokon képzett karakterek az Akaraterejük és az Intelligenciájuk teljes értékének a felét tehetik meg egy kör alatt mérföldben számolva (felfelé kerekítve).

Ezen a fokon az antissjárók 20% alapeséllyel képesek felébredni. Ha elveszítik Lélek-pontjaik felét, ez az esély 60%, míg ha a háromnegyedét, akkor 80%.

3. fok
Képesség követelmények:
Asztrál 15, Akaraterő 15
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen fokán az antissjáró az álomsíkbeli KÉ-jéhez további 2-t, TÉ-jéhez és VÉ-jéhez újabb 3-at adhat hozzá. 4. fokon képzettekkel szemben változatlanul nincs túl sok esélye a harcban, az általa álmodott fegyverek sebzése továbbra is 1 Lp.

Az általuk személyesen is ismert személyek álmainak megtalálására az esélyük az alapértéken túl plusz 35%.

Ezen a képzettségi szinten a karakterek Akaraterejük és az Intelligenciájuk teljes értékének a háromnegyedét tehetik meg egy kör alatt mérföldben számolva (felfelé kerekítve).

Ezen a fokon az antissjárók 35% alapeséllyel képesek felébredni. Ha elveszítik Lélek-pontjaik felét, ez az esély 65%, míg ha a háromnegyedét, akkor 85%.

4. fok
Képesség követelmények:
Asztrál 16, Akaraterő 16
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett antissjáró nem csupán fel tud kerülni az Álomsíkra, de oda másokat is fel tud vinni. Önmaga határozza meg az Antissen viselt alakját, s korlátozott mértékben az Álomsík alakítására is képes. Csakis a 4. fok biztosít lehetőséget a harcra az Antissen, ez előtt a karakter csupán nézője vagy szenvedő alanya lehet a történéseknek. Ezen a fokon, a karakternek az alapértéken kívül +50% esélye van arra, hogy egy általa személyesen is ismert személyt álmai alapján megkeresse. Ismeretlen személyek esetében ez a százalék az alapérték +15. Már arra is képesek, hogy az álmok alapján az anyagi világban is pontosan meghatározhassák, merre is alszik az illető.

Ez az a szint, amelytől kezdve a karakterek már alkalmazhatják az Antiss mágiáját, erre mindeddig képtelenek.

A képzettség ezen fokán az antissjáró az álomsíkbeli KÉ-jéhez további 2-t, TÉ-jéhez és VÉ-jéhez újabb 3-at adhat hozzá. Mivel immár tudja alakítani az Álomsíkot, harcra is több sikerrel vállalkozhat. Az általa álmodott fegyverek – függetlenül annak fajtájától – 2 Lp-t sebeznek.

A mesterfokon képzett karakterek egy kör alatt az Akaraterejük és az Intelligenciájuk teljes értékének megfelelő számú mérföldet tehetnek meg.

Ez az a fok, ahol a karakter teljes értékű antissjáróvá lesz. Ez abban is megmutatkozik, hogy személyes kapcsolatai is lehetnek a síkon, s az itt honos entitások közül néhányat (legalább kettőt) személyesen is ismer. Ezek hozzá való viszonya a megismerkedés körülményeitől függ.

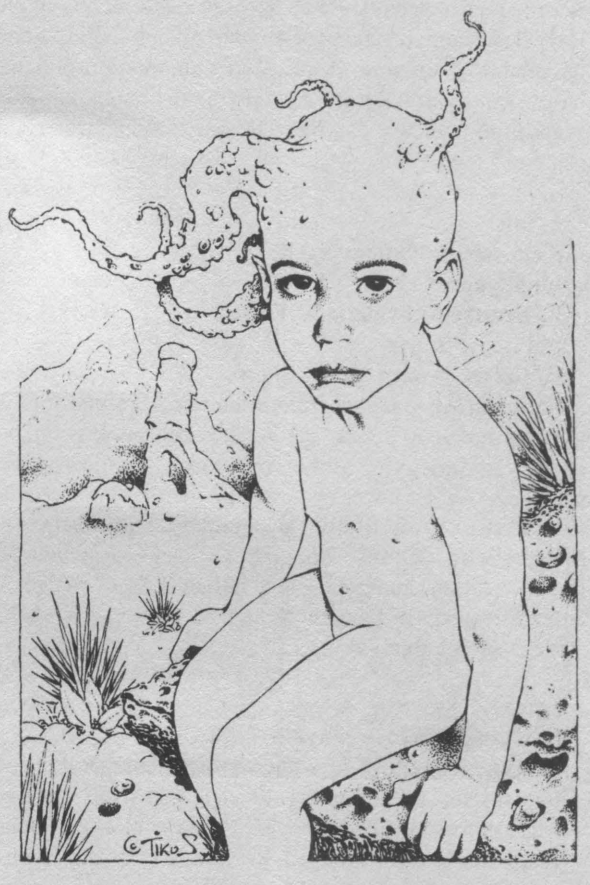
Ezen a fokon az antissjárók 50% alapeséllyel képesek felébredni. Ha elveszítik Lélek-pontjaik felét, ez az esély 75%, míg ha a háromnegyedét, akkor 95%.

5. fok
Képesség követelmények:
Asztrál 17, Akaraterő 17
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 32 Kp
Ismertetés: Az ötödik fok ismeretében a karakter már nyugodtan nevezheti magát az Álomsík tökéletes ismerőjének. Mindenképpen vannak itt honos barátai és ellenfelei, s annak minden törvényszerűségével tökéletesen tisztában van.

Az általuk személyesen is ismert személyek álmainak megtalálására az esélyük az alapértéken túl plusz 65%.

A képzettség ezen fokán az antissjáró az álomsíkbeli KÉ-jéhez további 2-t, TÉ-jéhez és VÉ-jéhez újabb 3-at adhat hozzá. Mivel immár tudja alakítani az Álomsíkot, harcra is több sikerrel vállalkozhat. Az általa álmodott fegyverek – függetlenül annak fajtájától – 3 Lp-t sebeznek.

Ezen a fokon az antissjárók 70% alapeséllyel képesek felébredni. Ha elveszítik Lélekpontjaik felét, ez az esély 95%, míg ha a háromnegyedét, akkor automatikusan felébrednek, hacsak mágikus vagy egyéb úton mások nem befolyásolták az álmaikat.



Számtan

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Bármily hihetetlennek hangzik is, a számvetés tudománya nem is olyan egyszerű, mint képzelnénk, s ami még fontosabb, lényegesen kevesebben vannak tisztában az alapjaival, mint azt gondolni mernénk. Mert hát ha az emberfia elmegy a piacra vásárolni, nagy tapasztalata lévén az ilyesmiben, nem szenved el túl nagy kárt, esetleg semekkorát, ám ez még egyáltalán nem jelenti azt, hogy tudná 4+4 az mennyi. Az az egyik alapvető probléma, hogy a legtöbb halandó még azt sem tudja, hogy a számok, illetve a számjegyek hogyan következnek egymás után (ez többjegyű számokra fokozottan vonatkozik). Ez ugyebár a mindennapi életben nem okoz sem problémát, sem fennakadást, de beláthatjuk, hogy bizonyos ismeretek, tudományok, foglalkozások elképzelhetetlenek elemi számtantudás nélkül. És akkor még nem is említettük az olyan összetett feladatokat, mint a térképkészítés vagy az építészet.

A számtan képzettsége az összeadás legelemibb műveltétől az igen bonyolult, laikus számára érthetetlen és értelmetlen egyenletrendszerek megoldásáig vezet.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter tisztában van a számjegyek sorrendjével és az összadás-kivonás műveletével. Egyjegyű számokat minden további nélkül képes összeadni és kivonni. A kétjegyű számok sem okoznak még komolyabb fejtörést számára, de ennél nagyobb számok összeadása és kivonása már csak papiros segítségével megy.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A számtan alapfokú ismerője már többjegyű számokat is képes fejben összeadni és kivonni, de csak öt számjegyig, afölött már neki is papirosra van szüksége. Az osztás és szorzás műveleteivel is tisztában van az illető, kívülről fújja a szorzótáblát, de a kétjegyűnél nagyobb számok szorzását és az egyjegyűnél nagyobb számok osztását csak fejben képes elvégezni. Hozzávetőlegesen tisztában van a törtszámok és ezáltal a százalék fogalmával is.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 3. fok, Élő nyelv 3. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A második szinthez képest nem sok új ismerettel gazdagodik a számtan harmadik fokú ismerője, viszont tudása elmélyül, biztossá válik. Ezen a fokon már kamatos kamatot is képes kiszámolni a karakter.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A számtan mesterfokú ismerője újabb matematikai művelettel gazdagszik, hiszen ezen a szinten már megismerkedik a hatványozás fogalmával, bár azt még nem minden esetben képes tökéletes magabiztossággal alkalamazni.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 5. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Az ötödik fokon képzett karakter már valóságos matematikai zseni, mivel nem csak a hatványozás, hanem gyökvonás műveletét is képes alkalmazni.

A számtan hatodik fokának ismerői hihetetlen tudásukat gyakran kétes értékű spekulációk szolgálatába állítják. A földi valószínűség- és differenciálszámításhoz hasonló fogásokat alkalmazva próbálják meg végtelen hosszúságú egyenleteikbe sűríteni az egész világegyetemet, hogy ezáltal megértsék a felfoghatatlan dolgokat. Matematikai módszerekkel akarják leírni az isteneket, a szférákat, a síkokat, hogy ezáltal leképezve azok sajátosságait, magukba fogadhassák az univerzumot.

Mértan

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyu)

A *mértan* képzettsége – ahogyan az nevéből is kitűnik – nem más, mint a mérés tudománya. Valójában geometriai törvényszerűségek elméleti és gyakorlati felhasználásából áll. A síkidomok és térformák geometriai sajátosságait és azok mélyebb összefüggéseit alkalmazva jó néhány gyakorlati probléma megoldásában is segítséget nyújthat ez az alapvetően elméleti tudomány. Segítségével meg lehet állapítani egy terület nagyságát, egy torony magasságát vagy akár egy tóban hullámzó víz mennyiségét, stb.

Magasabb szinteken a mértan már nem csak a megszokott értelemben mérhetőnek tartott világ mennyiségi viszonyait, hanem bizonyos jelenségek, folyamatok változásait is vizsgálja, elemzi és ábrázolja. Ezek lehetnek egy állam gazdasági mutatóinak időbeli változásai, egy adott területen élő népesség számának változása, egy ország tudományos fejlettségének, kultúrájának és erkölcsiségének párhuzamos változása, stb. A képzettség igazán magas fokával bíró tudósok pedig a teret különböző,

de a hagyományostól mindenképp jócskán eltérő értelmezési rendszerekben kutatják, hogy választ találjanak a viszonyszámok és állandók erdetére, s ezáltal kifürkészszék a teremtés misztériumát. S bár még igen messze állhatnak a megoldástól, állítólag már így is nem kevés lényegesen magasabbrendű összefüggésekre jöttek rá.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11
Képzettség-követelmények:
Számtan 1. fok, Írás/Olvasás 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter az egyszerűbb síkidomok (háromszög, négyszög) és a szabályos sokszögek és a geometriai jellemzőivel és törvényszerűségeivel van tisztában (oldalak, szögek, átlók, oldalfelezők, stb.). Ezeket a törvényszerűségeket már a mindennapi élet egyes problémáinak megoldására is képes alkalmazni, bár még elég nehézkesen.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Számtan 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már gyakorlatilag tisztában van a trigonometria lényegesebb összefüggésével, és azokat a mindennapi életben jól képes alkalmazni.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Számtan 3. fok, Írás/Olvasás 3. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A mértan harmadik fokán képzett karakter már bonyolultabb térbeli testek jellemzőivel és azok törvényszerűségeivel is könnyedén bánik és képes is ezt a tudását alkalmazni. Már nagy biztonsággal tud röppályát számítani, amibe esetleg az erősebb szelet is belekalkulálja.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Számtan 4. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter már nem riad vissza a szabálytalan térbeli testek elemzésétől sem. Könnyedén képes röppályát számolni, és számításai a legelhanyagolhatóbbnak tűnő tényezőket sem nélkülözik. Már tud halmazokkal dolgozni, képes bizonyos folyamatok ábrázolására, kiértékelésére, sőt ezekből tovább számolva óvatos becsléseket, „jóslatokat" adhat a folyamat jövőjére nézve, persze csak akkor, ha elegendő ideig vizsgálhatta azt. A becslés annál pontosabb lesz, minél nagyobb időt fog át a vizsgálat, és minél nagyobb a minta.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Számtan 5. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Az ötödik fokon képzett karakter már olyan rendszerben is képes számításokat végezni, amely elüt a szokványos tér felfogástól (nem eukleideszi geometria).

Kalandozó körökben meglehetősen ritka ez a képzettség, annál gyakrabban mélyednek el benne a kartográfusok, az építészek és a nyílt vízi navigátorok. Ami kevés közvetlen, gyakorlati haszna van alacsonyabb szinteken, hatodik fokozatán azt is mind elveszíti: itt már merőben elméleti, spekulatív jelleget ölt. Néhány papirosokba temetkező egyetemi magiszteren kívül, akik évtizedek óta próbálkoznak hasztalan a kristályszférák térfogatának kikalkulálásával, senki sem tartja érdemesnek, hogy ennyi temérdek munkát és fáradságot öljön a kitanulásába.

Mechanika

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A legtöbb hétköznapi tárgy, használati eszköz működésének megértéséhez nincs szükség igazán magas szintű ismeretekre, de már az egyszerűnek vélt szerkezetek is sok fejtörést okozhatnak egy képzetlen személy számára. A mechanika képzettsége éppen ebben, azaz a különböző szerkezetek működési elvének megértésében nyújt segítséget. Ezeket az ismereteket aztán különféle módokon lehet hasznosítani. Előfordulhat, hogy a karakter semmi másra nem használja ismereteit, csupán arra, hogy kalandozásai során elkerülje vagy kiiktassa a mechanikus csapdákat, esetleg rafinált zárszerkezeteket nyisson ki.

A *mechanika* egyszerre elméleti és gyakorlati jellegű képzettség. A kahrei mérnökjelöltek például tanulmányaik során egy teljes évet szentelnek annak, hogy elméletben (gondolatban) tervezzenek meg különböző szerkezeteket, és megállapítsák társaik hasonlóan „gondolati szerkezeteiről", hogy működnének-e a valóságban vagy, hogy mi volna a hibájuk. Mindehhez legfeljebb rögtönzött, szabadkézi vázlatokat készíthetnek.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a fokon még igencsak kezdőnek minősül a mechanika területén, mindenesetre már így is előnyben van képzetlen társaival szemben. Csupán a legegyszerűbb szerkezetek működési elvéről tud fogalmat alkotni, de ehhez is feltétlenül szét kell szerelnie. A bonyolultabb szerkezetek működése meghaladja tudását, sőt valószínűleg még azt sem ismeri fel, hogy

mechanikus szerkezetről van szó, elképzelhető, hogy mágiára gyanakszik.

Ezen fokon a karakter még nem tud működő szerkezetet tervezni, csak kész terv alapján összeállítani. A mechanikus működésű csapdák, titkosajtók felfedezésére +5%-ot, hatástalanítására, kinyitására +10%-ot kap a karakter.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokon jártas karakter már átfogó képet tud alkotni a mechanikáról. Az alapvető törvényszerűségekkel is tisztában van. Az egyszerűbb szerkezetek működési mechanizmusát már anélkül is képes mégérteni, hogy szétszerelné azokat.

Már képes önállóan is tervezni és alkotni egyszerűbb mechanikus szerkezeteket. A mechanikus működésű csapdák, titkosajtók felfedezésére +10%-ot, hatástalanítására, kinyitására +25%-ot kap a karakter.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Ügyesség 15
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok, Írás/Olvasás 3. fok, Mértan 2. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter tisztában van a tudomány alapjaival, főbb törvényszerűségeivel. Rálátása van a mechanika egészére. Amennyiben alkalma van működés közben alaposan megfigyelni egy nem túl bonyolult gépezetet, úgy nagy valószínűséggel helyesen állapítja meg annak működési elvét. Ha még a szétszerelésre is lehetősége van, akkor már összetettebb szerkezet működési elve megérthető a képzettség ilyen fokú ismeretével. Ez alól csak az igazán bonyolult gépezetek jelentenek kivételt, illetve azok, melyeknek felépítését alkotója gondosan elrejtette a vizsláto szemek elől.

Bármilyen szerkezet megtervezésére, megépítésére képes, amelyek Yneven általánosnak mondhatók. (Ide tartoznak a ostromgépek, egyszerűbb toronyórák is.)

A mechanikus működésű csapdák, titkosajtók felfedezésére +15%-ot, hatástalanítására, kinyitására +35%-ot kap a karakter.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok, Mértan 3. fok
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: Szinte bármelyik ynevi mechanikus szerkezet működési elve felfedhető ilyen szintű tudással. Természetesen a szétszerelést így sem lehet elkerülni. Egészen bonyolult és összetett gépezetek *építését* teszi már lehetővé. A mesterfokú tudással rendelkező mechanikus tisztában van a tudomány mélyebb összefüggéseivel is.

Általánosan elmondható, hogy a tudomány legszakavatottabb mestereit a kahrei mérnökök között találjuk. Közül néhányan valószínűleg a legnagyobb ynevi óraműveseknek is tudnának újat mutatni.

A mechanikus működésű csapdák, titkosajtók felfedezésére +30%-ot, hatástalanítására, kinyitására +60%-ot kap a mesterfokon jártas karakter.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17, Ügyesség 18
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok, Mértan 4. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter már minden szerkezet működését megérti, szétszerelés után még azokét is, amelyek csak részben mechanikusak. Szinte bármilyen gépezet tervezésére és építésére képes.

A mechanikus működésű csapdák, titkosajtók felfedezésére +40 %-ot, hatástalanítására, kinyitására 70%-ot kap az 5. fokon jártas karakter.

Ez a képzettség egyre inkább terjedőben van Yneven, s mind több olyan művelője akad, aki egészen meghökkentő dolgokra képes vele. Aligha tévedünk, ha azt állítjuk, hogy a 6. fokon jártas mechanikusok száma évről évre gyarapszik, jóllehet a képzettség távolról sem tartozik a könnyűszerrel elsajátíthatók közé. Gondoljunk csak arra a két kahrei mérnökre, akik a tengermelléki polgárháborúban egy mechanikus repülő szerkezettel jutottak el az ifjú Calyd Karnelian hercegkapitányhoz; vagy a tarini törpék roppant bányagépeire, amelyeket a közeljövőben állítólag a földalatti hadviselés céljaira is át szándékoznak alakítani; vagy éppen arra az alig öklömnyi, filigránezüst zenélődobozra, amely igen kalandos úton-módon került Mulvasis szabadkikötőbe, és kinyitása pillanatában mindenkit megölt a városháza kupolás tanácstermében. Ez a sátáni remekmű egyébként a vén, púpos, félszemű Bábi Szifár keze munkáját dicsérte el Sobiráról, aki egymaga több pénzt keresett a szélrózsa minden irányából érkező megbízatásokkal, mint egy közepes gorviki vértestvériség, s hitelképességét még a Manifesztációs Háború kitörése sem tudta megingatni.

Építészet

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Az építészet valószínűleg egyidős a gondolkodással. Hiszen valamennyi értelmes lénynek igénye van arra, hogy kényelmes, de főként biztonságos hajléka legyen. Az épületek a mai napig megőrizték ezt a szerepkört, noha időközben rengeteget fejlődött, csökevényesedett, változott az építészet. Persze manapság is – akárcsak mindig – emelnek építményeket más célzattal is, mégis az épület maradt ami volt: lakhely, biztonság. Az idők során sokat és sokszor változott az építőanyag, a stílus, a szerkezet az elrendezés. Az eredeti elvárások mellé újak és újak társultak, amik így vagy úgy de folyamatosan alakították az épületek arculatát és az építési technikát.

Az *Építészet* (mint képzettség) manapság is csak azt

jelenti, mint régen, azt a tudást, mellyel épületeket emelhetünk. Persze mára már kissé gazdagodott a jelentéstartalma, hiszen valamilyen szintű építészettörténeti tudást is takar. Az építésznek ismernie kell azokat az anyagokat, amellyel dolgozik. Értenie kell a fához, a kőhöz, a fémekhez, a kötőanyagokhoz, s ahhoz is, hogy ezeket hogyan kombinálhatja. Ha az építészet történetét nem ismernénk, akkor valószínűleg elkövetnénk ugyanazokat a hibákat, amelyeket a régebbi korok építői már elkövettek egyszer, így mutatva helyes utat az építészet fejlődéséhez. Dőreség volna tőlünk, ha nem hasznosítanak régebbi korok tapasztalatait, ha nem tanulnánk sikereikből és kudrcaikból

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 3. fok, Mértan 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karaktert még korántsem nevezhetjük építésznek. Gyakorlati tudása körülbelül akkora, mint egy kezdő kőművesnek.

Elméleti tudása ennél némileg gazdagabb, bár még csak az adott kultúrkör építészetére és annak történetére terjed ki. Ismeri kultúrköre uralkodó építészeti irányzatait, egy adott épületről hozzávetőlegesen képes megállapítani, hogy melyik században emelték.



2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Térképészet 2. fok, Mértan 4. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter gyakorlati tudása körülbelül egy tapasztalt kőműves tudásával egyezik meg.

A karakter már ismeri az Yneven uralkodó főbb építészeti stílusokat, egy épületről jó közelítéssel képes megállapítani, hogy mely században és mely kultúra emelte.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A harmadik fokon képzett karaktert már némi jóindulattal építésznek nevezhetjük, hiszen kész tervek alapján már önállóan is képes levezetni egy nagyobb szabású építkezést.

Saját kultúrkörén belül már a kisebb, de nem elhanyagolható jelentőségű irányzatokat is ismeri, és egy épületről képes meghatározni, hogy nagyjából melyik században építették. Az általa ismert stílusú épületek esetében másoknál nagyobb biztonsággal képes meghatározni az esetleges rejtett folyosók, titkos ajtók elhelyezkedését. Ezért az ilyen épületekben a *Rejtekhelykutatás* képzettség értékéhez +8%-ot kap.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett építész már maga is tud épületeket tervezni, s magát az építkezést levezetni. Ezen a fokon még nem képes várakat, kastélyokat szakszerűen megtervezni, de lakóépületek, kúriák, nyári lakok, kisebb rezidenciák tervezését már gond nélkül magára vállalhatja.

Már nem csak az Yneven uralkodó főbb stílusok, hanem a kisebb, de nem elhanyagolható jelentőségű irányzatok stílusjegyeivel és építészeti szokásaival is tisztában van.

A mesterfokú építész az általa ismert stílusú épületekben másoknál nagyobb biztonsággal képes meghatározni az esetleges rejtett folyosók, titkos ajtók elhelyezkedését. Ezért az ilyen épületekeben a *Rejtekhelykutatás* képzettség értékéhez +20%-ot kap.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Érzékelés 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: Az ötödik fokon képzett építész művészi kivitelezésű épületek tervezésére és az építkezés kivite-

lezésére is képes. Templomokat, székesegyházakat, kastélyokat, várakat tervezhet és építhet.

Rengeteg féle stílust ismer, sőt az uralkodó irányzatok egyes ágazatai között is biztonsággal eligazodik.

A mesterfokú építész másoknál nagyobb biztonsággal képes meghatározni az esetleges rejtett folyosók, titkos ajtók elhelyezkedését, bármilyen épületről legyen is szó. Ezért a *Rejtekhelykutatás* képzettség értékéhez +25%-ot kap.

Vitán felül áll, hogy a képzettségnek létezik a fentebb részletezett kategóriáknál magasabb foka. A mai Ynev építészei között szép számmal akadnak ihletett művészek és elismert mesteremberek, arra azonban egyikük sem lenne képes, hogy olyan csodálatos remekműveket hozzon létre, mint a Godorai Függőkert Erionban vagy a shuluri Kék Könyvtár. Ezeknek a lenyűgöző építményeknek az alkotói eggyé ötvözték a követ, fémet, fát a mana láthatatlanul lüktető áramlataival, szerves egésszé kovácsoltak össze holt anyagot és eleven mágiát. Az ilyen épületek még lakatlanul, elhagyottan is halálos csapdákat tartogatnak a hívatlan betolakodó számára. Hihetetlen nehéz lerombolni őket, hiszen természetes tartozékát képezik a világot át- meg átfonó energiahálónak; amennyiben valakinek mégis sikerülne, rettenetes örvény támadna a környező mágiaszövedékben, a hirtelen kitörő manavihar szörnyű ereje csak a legpusztítóbb forgószeleléhez volna mérhető.

A rég porrá lett építészek némelyike maga is varázsló volt, mások kimondottan ilyen tevékenységre szakosodott mágusok segítségét vették igénybe. (Akkoriban, a virágzó Ötödkorban, a magas mágiát inkább alkotó célzattal alkalmazták; a birodalom hosszú és szilárd békéje nem kedvezett az erőszakos varázserő tanulmányozásának, fejlesztését sokáig elhanyagolták.) Ezzel az eljárással hozták létre a letűnt múlt számos csodáját, mely azóta már csak a krónikák megsárgult pergamenlapjain létezik: a Csaták Palotája, az Őselemek Szentélye, a Jendari Aréna.

Úgy tűnik, 6. fokon csak a legnagyobb kyr építőmesterek művelték a képzettséget, s a birodalom bukásával az ő tudományuk is feledésbe merült. Az utolsó ilyen épületet – a Legendák Tornyát Erigowban – P. sz. 1713-ban emelték, de azt is csak úgy, hogy Enika Gwon kérésére a város uralkodóhercege – volt dorani növendék, a nekromancia beavatottja – megidézte segítségül egy kyr mágus-építész árnyát. Ezt a történetet Gwon a Legendák és Enigmák zárófejezetében beszéli el; a hideg álmából felébresztett varázsló haragja rettenetes volt, írja borzongva, s ha nem maga a nagy Alborne pártfogolja őket, dühében tán az egész várost elsöpörte volna a föld színéről.

Mindamellett erősen elgondolkodtató, hogy az alidaxi Boszorkánykirálynő palotája Iridan hegyén minden vonását magán viseli a kyrek elveszett tudományával megalkotott épületeknek. Márpedig ezt a palotát jóval Kyria bukása, sőt a Káoszkor után emelték, valamikor a P. sz. XX. században, midőn a kurtizánok fejedelemasszonyaként közismert Aranyhajú Amaltheassa megtalálta az Ötödik Fekete Lobogót.

Hogy ki és mi módon építette, rejtély mind a mai napig.

Alkímia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Ötös (Nagyon Nehéz)

Tagadhatatlan, hogy az alkimista legfőbb célja a Prima Materia, azaz a Bölcsek Kövének elállítása, illetve magának a Dicsőséges Transzmutációnak az elvégzése. Ennek a véghezviteléhez azonban hatalmas tudásra és igen nagy türelemre van szükség, s manapság csak igen kevesen lehetnek rá képesek. Mindazonáltal az évezredes hagyomány töretlenül virágzik, bár az általuk megjelölt célt más – például mágikus – úton lényegesen könnyebb és egyszerűbb véghezvinni. Az alkímia azonban egyfajta világnézet, filozófia is, egy út mely a bölcsességhez vezet, s valószínűleg ez az oka, hogy egyáltalában nincs hanyatlóban.

Az alkimisták füstös műhelyeikben kemencéjük, lombikjaik és retortáik mellett tevékenykedve számtalan új felfedezést tettek a nemtelen és nemes anyagok vizsgálata során. Rengeteg olyan tulajdonságát fedezték fel az egyszerűnek vélt anyagoknak, melyeket azóta is használnak szerte Yneven.

Persze igen sok haszontalan, sőt ártalmas dolgot is köszönhetünk az alkimistáknak. Gondoljunk csak arra a néhány évtizeddel ezelőtti eseményre, amikor Erenben a Tarin-hegység déli lejtőin egy furcsa fémragály ütötte fel a fejét. Egyfajta rozsda volt, amely minden nemtelen fémet megtámadott és hihetetlen gyorsasággal el is pusztított, ráadásul nagyon agresszívan terjedt, egy nagyobb széllökés mérföldekkel távolabbi településekre is elvitte a ragályt. Számtalan kísérletet tettek a megfékezésére, hasztalanul. Már-már úgy látszott, hogy az egész környék – ha nem egész Észak – minden fémkészletét felemészti, ám végül a törpék és Gilron beavatottjainak közös akcióját siker koronázta, megfékezték majd megszüntették a „fertőzést". Kétséget kizáróan bebizonyosodott, hogy csakis egy jól képzett alkimista műve lehetett a fémragály. Szinte az egész Északi Szövetség Toron kezét vélte felfedezni a csapás mögött.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 11, Érzékelés 10
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 4. fok, Holt nyelv 2. fok, Számtan 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon az alkimista még csak egyszerűbb párlatok, őrlemények elkészítésére vállalkozhat sikerrel. Gyenge savakat és más irritáló hatású anyagokat képes előállítani.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Ügyesség 12, Érzékelés 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az alapfokú alkímista már közepes erősségű savakat és más maró hatású anyagokat, valamint néhány fajta serkentőszert is képes előállítani. Létre tud hozni jónéhány általános oldószert, illetve enyhén konzerváló hatású anyagot.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Ügyesség 13, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: A harmadik fokon képzett karakter már erős savak és más erősen maró hatású anyag, továbbá szerlemi bájital és különböző narkotikumok előállítására képes. A legtöbb nemtelen anyag oldószerét elő tudja állítani. Készíteni tud igen jó konzerváló hatású szert, és olyan világító oldatot, amely hőt nem, csak fényt bocsát ki magából.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 15, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Mértan 2. fok, Időjóslás 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokú alkimista számos más hasznos, haszontalan és kártékony anyag mellett szépítőszerek és lőpor előállítására is képes.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 18, Ügyesség 16, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Ez az utolsó lépcsőfok a Dicsőséges Transzmutációhoz vezető úton. Ezen a fokon az alkímista a különböző nemtelen anyagokat már egymásba tudja alakítani. Például megmintáz egy szobrot agyagból, amit aztán átalakít márvánnyá stb.

A képzettség 6. foka a Dicsőséges Transzmutáció, az az külön nemű anyagok egymásba való korlátlan átalakítása, mégpedig oly módon, hogy a műveletet végző személy semmiféle mágiát nem használ. Ez az eljárás lényegében véve a tapasztalati mágiának egy irgalmatlanul nehéz, aránytalanul nagy idő- és munkaráfordítást igénylő válfaja: a holt anyagban megkötött csekély mennyiségű varázserő közvetlen manipulálása, Pszi-szűrők és nyelvi csatornák közbeiktatása nélkül.

Valószínű, hogy Ynev történelme során jó néhány alkimista elvégezte már a Dicsőséges Transzmutációt. Szerencsére mire eljutottak idáig, mindig eleget gyarapodtak bölcsességben is ahhoz, hogy ne lássanak hozzá mohón az olcsó arany tömegtermeléséhez, amivel előbb-utóbb óhatatlanul alapjaiban rendítették volna meg az ynevi gazdaságot. Megelégedtek a szerény, feltűnésmentes jómóddal, a hosszú, fölösleges izgalmaktól mentes élettel; elvégre nemigen akadtak közöttük kalandozók.

A 6. fokon képzett alkimisták – manapság gyaníthatólag Kahréban és a zeduri gnómok elszórt településein célszerű keresni őket – tetszőleges szervetlen anyagot képesek átalakítani bármiféle más szervetlen anyaggá, ugyanolyan tömegben. Ehhez alaposan felszerelt műhelyre és sok-sok időre van szükségük. Hogy egész pontosan mennyire, az részben a kérdéses tömegtől függ, részben pedig attól, hogy mekkora minőségi különbség van a kiinduló és a végeredményül kapott anyag között. (Ólmot arannyá változtatni viszonylag könnyű dolog; egy marék homokot egy lat puskaporrá jóval nehezebb, hosszú hónapokba telik. Ennyi idő alatt már jobban megéri hagyományos úton előállítani.)

A Dicsőséges Transzmutációnak a Szellemi Síkon is komoly vonzatai vannak. Ez egyrészt abban nyilvánul meg, hogy amikor az alkimista először hajtja végre, az Akaratereje 4 ponttal megnövekszik, maradandó hatállyal, akár a maximált érték fölé is. Másrészt némi kísérletezgetéssel képes lesz olyan pszeudo-mágikus italkeverékeket főzni, amelyek fokozottabb teljesítményre serkentik az elmét, minden káros mellékhatás nélkül; más szóval ideiglenesen tetemes bónuszokat biztosítanak minden Pszi-diszciplína alkalmazásához.

Egy mozaikmágus persze elméletileg roppant nagy hasznát látná ezeknek a ritka főzeteknek, a gyakorlatban azonban nemigen fordul elő, hogy egy tapasztalt varázsló és egy ilyen magasan képzett alkimista együttműködjön egymással. Elvégre életfelfogásuk, filozófiájuk, a világról alkotott képük gyökeresen ellentétes; még futó találkozásaik is az ösztönös bizalmatlanság jegyében zajlanak.

A harcművészek és a legbölcsebb niarei alkimisták közös fellépése ezzel szemben egyáltalán nem példa nélkül álló jelenség. A ködbe vesző gyökerű tiadlani szájhagyomány még egy olyan iskoláról – a Forrásvíz Hangjáról – is tudni vél valahol Niarében, amelyik kimondottan erre alapozza működését. Az itt nevelt harcosok állítólag rendszeresen fogyasztják a keserű, zöld teát, amelyet titkos receptúra szerint főz nekik a központi szálláshelyükön élő, agg alkimista. Ha valaki kábítószernek nevezné az italukat, alighanem felháborodottan tiltakoznának; szerintük csupa üdvös hatással van rájuk, javítja a koncentrálókészségüket, az egyensúlyérzéküket, az intuíciójukat és a reflexsebességüket.

A Forrásvíz Hangja iskoláról a kétes hitelű tiadlani legendákon kívül egyetlenegy más forrás sem emlékezik meg, ezért talán tanácsosabb, ha a fenti értesüléseket erős fenntartással kezeljük.

Anatómia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Kettes (Viszonylag Könnyű)

Az élő szervezetek felépítése, szerkezete csak látszólag egyszerű dolog. Nem csak a gyógyítóknak, csontkovácsoknak kell tisztában lenni az egyes csontok, izmok, egyéb szervek helyével, alakjával, méretével. A művészek is évekig tanulmányozzák a megmintázandó alany anatómiáját, hogy a mű megfelelően hiteles lehessen. De nem árt az „egyszerű" harcosnak sem némi ismerettel rendelkeznie ezekről a dolgokról, hiszen nem kevés olyan fogást tanulhatnak meg mesterségük gyakorlása közben, aminek feltétele a megfelelő helyre mért, pontos csapás. Nem is beszélve egyes varázshasználókról, akiknek sötét praktikáikhoz is elengedhetetlen az anatómia alapos ismerete.

Az anatómia tudománya tartalmazza mindazon ismereteket, ami a szervezet vázrendszerének – általában csont-



rendszer – felépítésére, a mozgásszervrendszer – izomzat – eredési-, tapadási pontjaira és általában a szervek méretére, alakjára valamint elhelyezkedésére vonatkoznak. Már ebből is kiderülhetett, hogy az *Anatómia* fajfüggő tudást biztosít, tehát minden egyes alkatilag eltérő fajnak más anatómiai jellemzői vannak. Ami a játék szempontjából annyit tesz, hogy minden fajra külön-külön fel kell venni a képzettséget, ha valaki tisztában akar lenni az illető faj anatómiai felépítésével. Persze a morfológiailag hasonló fajoknál (pl.: ember-törpe-elf) nagy az egyezések száma, ezért például aki az ember anatómiáját elsajátította, az bizonyos mértékig tisztában lehet az elfek és a törpék anatómiai sajátosságaival is. Azért itt is akadnak kivételek. Hiába ismeri valaki töviről hegyire az emberi anatómiát, nagyfokú dőreség lenne tőle, ha egy ember formájú aquirra próbálná meg alkalmazni tudását.

Az ilyen irányú ismeretek elsajátítása csak tanulással lehetséges, meg lehet tanulni könyvekből, de akár tanártól is. Sokan nagy árat fizettek azért, hogy ez a tudomány megfelelő alapokon álljon, hiszen a holtak boncolását nem mindenhol nézik jó szemmel. Igaz, ez állatok esetében szinte sehol nem főbenjáró bűn, de az emberek valahogy nem kedvelik, ha szeretteik friss hulláját ellopják, hogy efféle tudományos kísérletek alanyai legyenek.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 8, Érzékelés 10
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter néhány alapvető ismeret birtokába jut. Ez annyit tesz, hogy nagyjából ismeri az illető faj felépítését, tudja, hogy hogyan épül fel a váz-, és izomrendszere, valamint a létfontosságú szervek elhelyezkedéséről van némi fogalma. Ez a tudás még elégtelen ahhoz, hogy bárkit elsősegélyben részesítsen, még akkor is, ha más ezirányú ismerettel rendelkezik is. Abban azonban már sokat segít, hogy az esetleges sérülésről megállapítsa, hogy az érhetett-e létfontosságú szervet. Egyes harcban alkalmazható fogás elsajátításához is elegendő lehet.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 10, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokú anatómiatudással rendelkező karakter már kellő biztonsággal ismeri az illető faj szervi felépítését. Nem csak a sérülés diagnosztizálásában lehet segítségére a megszerzett tudás, de a passzív segítségnyújtást is lehetővé teszi. Egy sérülésről nem csak azt állapíthatja meg, hogy milyen szerveket érinthet, hanem annak súlyosságára is következtethet a jelekből, sőt tudja azt is, hogy az ilyen jellegű sérülés esetén mi a teendő, hogy az állapot ne súlyosbodjék. Például: nem tud egy törött vagy kificamodott végtagot a helyére illeszteni, de tudja rögzíteni és meg tudja mondani milyen testhelyzet kedvező a sérültnek vagy, hogy milyen mozdulatokat ne végezzen, ha nem akarja, hogy helyzete válságossá váljon.

Harciasabb szempontból nézve: a karakter még több stratégiai fontosságú pontot ismer a testen, illetve azt is tudja, hogy mely végtagok lefogásával, kiiktatásával képes harcképtelenné tenni ellenfelét. Ez persze csak elméleti tudást biztosít számára, de ez elengedhetetlen a gyakorlati megvalósításhoz.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 3. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az előző fokhoz képest a karakter tudása nem sokat gyarapszik, de nagyobb biztonsággal kezeli azt. Ha kellően ügyesnek érzi magát, már akár egy ficam vagy törés helyretételére és rögzítésére is sikerrel vállalkozhat. Tisztában van az illető faj fizikai lehetőségeivel, tudja azt, hogy testrészei, végtagjai milyen irányban és fokban mozoghatnak. Más rokon fajok anatómiai hasonlóságait és különbözőségeit is felfedezheti, amennyiben megfigyeli annak mozdulatait, ezekből következtethet annak felépítésére.

Ez játéktechnikailag annyit tesz, hogy a rokon fajok anatómiáját első fokon ismeri. Pl.: *Anatómia (ember) 3. fok = Anatómia (törpe) 1. fok*

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Érzékelés 15
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 4. fok, Írás/Olvasás 3.fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp

Ismertetés: Ezen a fokon a karakter tudása aprólékosabbá válik: képes lesz olyan módszerek elsajátítására, ami harcban behozhatatlan előnyökhöz juttatja. A mesterfokon képzett anatómus már nem csak a rokon fajok felépítését képes kikövetkezteni, hanem a hasonlóan működőkét is. Például: ha valaki az emberi anatómiát mesterfokon ismeri, akkor akár egy kutya, macska vagy medve anatómiai felépítésére is következtethet durva közelítéssel. Mindez azért lehetséges, mert annyira tisztában van az egyes csontok, izmok és egyéb „alkatrészek" helyével, szerepével, hogy képes felfedezni az analógiákat.

Pl.: *Anatómia (ember) 4. fok = Anatómia (medve) 1. fok*

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Érzékelés 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a fokon már szinte tökéletes ismerője ez illető faj anatómiájának. Valószínűleg bármelyik híresebb akadémia szívesen látná tanársegédként. Az ilyen mértékű tudásnak van némi gyakorlati vonatkozása is: elengedhetetlenül fontos az élő szervezetben lezajló életfolyamatok megértéséhez. Az alapjaiban hasonló működésű fajok anatómiai jellegzetességeire méginkább fogékony lesz, ezért azokról hozzávetőlegesen alapfokú tudással rendelkezik.

Vannak, akik állítólag még ennél is jobban el tudtak mélyülni az anatómia rejtelmeiben. Dokumentumok tanúskodnak arról, hogy Siorrassi d'Ambiriento, Aquilona bíborosának a P.sz. 3567. esztendőben élve megnyúzatásra ítélt fővadász mestere – aki egyben a bíborosi vadaskert felelőse is volt – tévedhetetlenül meg tudta állapítani bármilyen, addig soha nem látott élőlényről annak pontos anatómiai felépítését. Gyakran kötöttek fogadásokat – ő mindig magára fogadott – arra, hogy sikerül-e lerajzolnia egy papirosra egy számára teljesen ismeretlen állat belső elrendezését, az idő alatt, míg kupicáját cseppenként megtöltötték kedvenc italával, méregerős gyümölcs pálinkával. Mindezt úgy kellett véghezvinnie, hogy a megfigyelt állat kb. száz láb távolságra volt tőle. Mikor kupicája megtelt, kiitta, majd vadászkésével pillanatok alatt felnyitotta az állat testét, miközben az még élt. Így bizonyította társainak: ismét nem tévedett.

Nem jegyeztek fel olyan esetet, amikor Siorrassi elveszítette volna a fogadást. Ha tudása nem is, szerencséje végül cserbenhagyta egy kora nyári napon. A bíboros vadaskertjében hódolt barátaival kegyetlen szokásának, és már túl volt vagy harminc fogadáson, ugyanannyi állattal és kupicával végzett, amikor rájött a szükség. A rengeteg diadaltól és pálinkától megittasultan megfeledkezve arról, hogy hol is van, a legközelebbi alkalmasnak tűnő helyen könnyített hólyagjának kellemetlen feszülő érzésén. Szerencsétlenségére éppen az ezüstmedve karámját szemelte ki. A bíboros szokásos esti sétáját tette a kertben. Gondolataiból felpillantva meglátta, ahogy fővadásza testének mocskával illeti azt az állatot, amelyben oly sok kedvét lelte. Éktelen haragra gerjedt, és még aznap elevenen megnyúzatta a gazfickót. Így fejezte be földi pályafutását a kor talán legnagyobb anatómia tudora, a mindössze harmincnyolc esztendős Siorrassi d' Ambiriento.

Orvoslás

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Az orvoslás betegségek űzésével, sérültek sebeinek, sérüléseinek ellátásával, mérgezések gyógyításával foglalkozó tudomány. Elég sok gyakorlati és elméleti ismerettel kell rendelkeznie annak, aki a siker reményében szeretne megpróbálkozni az orvoslással. Maga az orvoslás is elég összetett tevékenység, általában három fázisra bonthatjuk folyamatát.

Az első a diagnosztizálás. Ez egy sérült esetében abból áll, hogy a gyógyító felméri a sérülések helyét, jellegét és mértékét. Gyakran nagy odafigyelést és óvatosságot igényel, hiszen olykor nem látható, úgynevezett belső sérülések is keletkeznek, melyek sokszor lényegesen veszélyesebbek, mint a látható sebesülések. A betegségek és mérgezések esetén a tünetek és az esetleges elváltozások vizsgálatából, melyekből a kirurgus megpróbálja kideríteni a betegség, illetve a mérgezés mibenlétét.

A második fázis a gyógymód meghatározása, azaz a gyógyító eldönti, milyen módszerrel tud leginkább segíteni a sérültön, betegen.

A harmadik fázis maga a terápia, melynek során az meghatározott gyógymódot végrehajtja vagy a kirurgus, vagy maga a beteg (ez a gyógymód jellegétől függ).

Előfordulnak persze rendhagyó esetek is, amikor nagyon gyors beavatkozásra van szükség, ilyenkor némileg változhat a gyógyítás menete.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Anatómia 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter képes a sérülések fertőzésveszélyét a minimumra csökkenteni, és diagnosztizálni a legfeljebb 2. szintű betegségeket és mérgeket. A betegségre nem tud ugyan gyógyfőzetet készíteni, és a mérget sem tudja semlegesíteni, de képes hatásukat illetve lefolyásukat lassítani, amíg beszerzi a megfelelő ellenanyagot. Ezen felül az Fp sérülések gyógyulási sebességét a másfélszeresére tudja gyorsítani.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Anatómia 2. fok, Herbalizmus 1. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Az orvoslásban alapfokon jártas karakter által kezelt sebek Fp sérülései kétszer, az Ép sérülése másfélszer olyan gyorsan fognak gyógyulni. Képes diagnosztizálni a legfeljebb 3. szintű mérgeket és betegségeket.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Anatómia 3. fok, Herbalizmus 2. fok
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter felismeri és gyógyítja a legfeljebb 4. szintű betegségeket, illetve mérgeket. Az általa kezelt sérültek Ép és Fp sérülései egyaránt kétszeres sebességgel fognak gyógyulni.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Ügyesség 16
Képzettség-követelmények:
Anatómia 4. fok, Herbalizmus 3. fok, Alkímia 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett kirurgus által kezelt sérültek Fp és Ép sérülései háromszoros gyorsasággal gyógyulnak. Ezen a fokon a karakter felismeri és gyógyítja a legfeljebb 7. szintű betegségeket, és semlegesíti a hasonló szintű mérgeket.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 17
Képzettség-követelmények:
Anatómia 5. fok, Herbalizmus 4. fok, Élettan 2. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A képzettség ötödik fokán jártas karakter képes felismerni a 9. szintű betegségeket és mérgeket, és tudja azokat gyógyítani, illetve semlegesíteni. Az általa kezelt sérültek Ép és Fp sérülései négyszeres sebességgel gyógyulnak.

Első hallásra talán különösnek tűnhet, hogy ezt a képzettséget Ynev minden országa közül éppen Gorvikban fejlesztették páratlan tökélyre. Mindjárt érthetővé válik azonban a helyzet, ha belegondolunk, hogy milyen olcsó errefelé az emberélet, különösen az idegen emberé. Ez a körülmény lehetővé tette a gorviki kirurgusok számára, hogy olyan kegyetlen és barbár kísérletsorozatokat végezzenek részben már halott, részben még eleven alanyokon, amelyektől a kontinens összes többi tartományában – még az északi Fekete Hadurak kormányzása alatt álló vidékeken is – undorral visszaborzadnának. (Egyes vélemények szerint ez nem helyileg kialakult gyakorlat náluk, hanem Krántól vették át, mint annyi minden mást; amíg azonban a Kosfejes úr birodalmára vonatkozó értesüléseink ilyen elképesztően szűkösek, ebben a kérdésben nem foglalhatunk határozottan állást.)

A kirurgusképzés központja Warwik tartomány, amelynek uralkodó bíborosi dinasztiája már az ország első felosztása óta bőkezű tudománypártoló hírében állt. Ők pénzelik a Vezeklő Akadémiát, ahol a hivatásos orvosokon kívül időnként boszorkánymesterek, Dea Macula-lovagok és népszerű kínzóművészek is tartanak előadásokat. A felszentelt papi személyek érdekes módon mind az oktatásból, mind a tanulásból ki vannak zárva; az éves kurzusok során felhasznált szemléltető alanyokat a közeli Casada-gát üzemeltetése közben munkaképtelenné vált rabszolgák közül válogatják. A végzett növendékek nemesi udvarokba vagy corga-falvakba szegődnek el jó pénzért; kevés olyan közösséget találunk Gorvikban, amely hosszabb ideig nélkülözni tudná egy szakképzett kirurgus szolgálatait. A mágiát nem használó gyógyítók közül egész Yneven nincs méltó párja a gorvikiaknak.

Akik közülük is a legjobbak, azok szerfölött ritkán hagyják el Warwik területét; túl értékes a bőrük, semhogy felelőtlenül vásárra vigyék. Kétség sem férhet hozzá, hogy elméleti és gyakorlati tudásukkal egyaránt messze fölülemelkednek a képzettség 5. fokán. Általában a Vezeklő Akadémia rektora, a bíboroscsalád magánorvosa, a főszékesegyház gyógyítóinak elöljárója és az Élveboncoló Rend nagymestere tartozik ebbe a kiváltságos körbe, bár ez időről időre változhat, hiszen nem minden nemzedék olyan szerencsés, hogy egyszerre négy kivételes tehetséget neveljen. Megjegyzésre érdemes, hogy P. sz. 1663-ban az akkori rektor rútul összekapott az uralkodó bíborossal, megszökött az országból, és a Család kebelén lelt biztos menedéket. Azóta e hírhedt alvilági szervezet soraiban is fel-felbukkan olykor egy-egy kivételes képességű kirurgus.

Akik 6. fokon művelik az orvoslást, azok mindenféle mágia nélkül el tudnak végezni bonyolult és kockázatos műtéti beavatkozásokat. Ezek közül talán a levágott végtagok visszavarrása fordul elő leggyakrabban, ám értenek a vérátömlesztéshez, a szervátültetéshez és a lobotómiához is. (Ez utóbbi a homloklebeny eltávolítását jelenti; az alany életben marad ugyan, de gyógyíthatatlan, nyáladzó idiótaként.) Van továbbá egy titkos eljárásuk, melynek során kiégetik az emberi test érzőidegeit. Az így kezelt páciens rettentően ügyetlenné és nehézkessé válik, két-három hónap leforgása alatt pedig elsorvad és meghal, ám addig nem érez fájdalmat, és kizárólag Túlütéssel lehet megsebezni, mintha élőhalott volna. Nem kétséges, hogy rejtegetnek egyéb sötét titkokat is, ezeket azonban minden lehetséges eszközzel védik a kémek és a felderítő célzatú mágia ellen, egyelőre meglehetős sikerrel. Mindenesetre bizonyos, hogy akad még egy-két trükk a tarsolyukban, amellyel a legtapasztaltabb kalandozókat is igen kellemetlenül meglephetik...

Balzsamozás

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A holttest tartósításának szokása ősi időkbe nyúlik vissza. Egyes hitek szerint amíg ép a test, a lélek nem hagyja el azt; más hitvilágban csak a test és lélek újraegyesülése után léphet be a halott a túlvilág kapuján, s ha testét nem őrzik meg, lelke örök időkre kirekesztődik a túlvilágból, s annak tornáca előtt bolyong az idők végezetéig.

Fejlettebb hitvilágok már elvetik a földi porhüvely szükségességét a halál után, de a balzsamozás szokása sokhelyütt fennmaradt. Érzelmi és praktikus okai éppúgy lehetnek, hiszen számos helyen napokon át ravatalon fekszik a holttest, és nem a legjobb, ha közben a természet megkezdi rajta a munkáját; mások – eléggé perverz módon – szeretik maguk mellett tudni őseiket; és persze ne feledkezzünk meg az arról sem, hogy a lélek megidézésekor, vagy egy élőholt teremtésekor milyen jó

szolgálatot tehet egy tökéletes állapotú holttest. Jó például szolgálnak erre a *Mulipheinek* (múmiák).

A mai Yneven élő balzsamozó mesterek rövid procedúra során – és olcsón – tudnak előállítani egy szert, melynek felkenése mintegy 1 hétig még megállítja a holttest bomlását. Sokkalta drágább és hosszadalmasabb eljárással (belső részek eltávolításával, homokban való szárítással, vagy ha a tetemet különleges kenőcsökbe, olajokba áztatott gyolcsokkal körültekerve óvják) éveken, évtizedeken, kedvező körülmények között még hosszabb időn át konzerválni lehet a testet. Ennél hosszabb időt csak valóban kivételesek körülmények – melyeket csupán a véletlen képes előteremteni – vagy mágia alkalmazása biztosíthat.

A balzsamozás legismertebb tudói Darton papjai, de számos gonosz pap- és boszorkányrend tagjai is jártasak eme képzettségben, akik természetesen önző céljaikra használják az így tartósított tetemeket. Mindenesetre a komolyabb tudást nem szokták kívülállókkal megosztani...

1. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 12, Intelligencia 11, Akaraterő 11
Képzettség-követelmények:
Anatómia 4. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a fokon képes a holttesteket 2-4 nap időre konzerválni (a körülményektől függően) olyan módon, hogy a leggyorsabban romló részeket eltávolítja a testből. Ha netalán hiányozna a halott valamely része (végtagja), akkor azt egy meglehetősen elnagyolt pótlékkal tudja helyettesíteni, arra az időre, míg a test a ravatalon fekszik.

2. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 12, Akaraterő 12
Képzettség-követelmények:
Herbalizmus 3. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A képzettség alapfokú ismeretével a karakter már képes a holttestet akár egy hétig is tartósítani. Ilyenkor már nem csak a könnyen romló belsőszervek eltávolítását kell elvégeznie, hanem azok helyét konzerváló főzetekkel is kezeli. A hiányzó testrész pótlását is képes megoldani, bár az eredmény még mindig nem lesz tökéletes.

3. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 13, Akaraterő 13
Képzettség-követelmények:
Alkímia 3. fok
Képzettség-pont igény: 9 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon már akár egy hónapra is képes a balzsamozó tartósítani a gondjaira bízott holttesteket. A hiányzó testrész helyére készített pótlékai a megtévesztésig hasonlítanak az eredetire. Képes ezeken a testrészeken a régebbi sérülések és egyéb egyedi jegyek produkálására, amennyiben azt látta vagy részletesen leírták számára.

4. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 14, Akaraterő 14
Képzettség-követelmények:
Élettan 2. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokú balzsamozó már akár egy esztendőre is képes konzerválni a holttesteket. Főzeteivel nem csak a gyorsan romló szervek helyét kezeli, hanem az egész testet átitatja.

5. fok
Képesség-követelmények:
Ügyesség 16, Intelligencia 15, Akaraterő 15
Képzettség-követelmények:
Élettan 4. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség 5. fokának ismeretében körülbelül egy évtizedre képes a karakter konzerválni a holtesteket.

A balzsamozás hatodik fokáról nem sokat tudunk. Ha létezik egyáltalán, akkor valószínűleg egy őrült törpe balzsamozó – Rothón mester – bírhatta a képzettségnek ezt a szintjét. Rothón mester tizenöt társával együtt elvonult egy már akkor is lakatlan tárnába Tarin bércei alatt, hogy kivárja egy új kor beköszöntét, mivel állítólag egyik istenük ezt a határozott szándékát nyilvánította ki. Mielőtt elvonultak volna, hetekig különféle főzeteket ittak, szigorú étrend szerint étkeztek, majd magukra falazták a tárnát. Ennek immár szötven esztendeje. A törpék szerint még ma is élnek, s a majdan eljövő káoszkor végén ébrednek majd föl.

Méregkeverés

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A méregkeverés kétségetelenül visszataszító tudomány. Már a neve is sokakban visszatetszést kelt. Ellenfeleik gyengítésének, hatalmába kerítésének, netalán megölésének és egyéb problémák megoldásának reményében sokan fordulnak a mérgekhez és a méregkeverőkhöz segítségért. A méregkeverők persze szívesen bocsájtják áruba tudásukat. Egyesek jó előre elkészítik különböző típusú mérgeiket, hogy aztán a vásárló megérkezésekor csak elő kelljen venni a fiókból vagy szekrényből a kívánt szert. Mások viszont részletesen tájékozódnak a helyzetről, s csak azután látnak hozzá az általuk megfelelőnek tartott méreg elkészítéséhez, amely hitük szerint leginkább alkalmas a feladat megoldására.

Nem szabad azonban arról sem megfeledkeznünk, hogy a legjobb méregkeverők egyben a legszakavatottabb ellenméreg készítők is, sőt akad közöttük nem egy, aki a tudomány sötét oldalával nem, csak az ellenmérgek készítésével foglalkozik.

A méregkeverők kis laboratóriumukban készítik el szereiket növényi, állati és ásványi eredetű anyagokból. Készítenek olykor mágikus mérgeket is, de azok szinte soha nem eladásra készülnek, vagy ha mégis, akkor az áráért egy kisebb országot lehetne vásárolni.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 10
Képzettség-követelmények:
Méregkezelés 1. fok, Számtan 2. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a méregkeverő legfeljebb 2. szintű méregeket tud készíteni, amelyek soha nem okozhatnak halált, sem ájulást. Kínmérgei maximum 6 Fp veszteséget okohatnak. Ezen a fokon még nem képes légi, kontakt és több komponensű mérgek előállítására.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 11
Képzettség-követelmények:
Méregkezelés 2. fok, Herbalizmus 1. fok, Ásványtan 1. fok
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az alapfokon jártas karakter legfeljebb 5. szintű mérgeket tud keverni, melyek szinte soha nem okonak halált vagy ájulást. Kínmérgei legfeljebb 15 Fp veszteségert okozhatnak. Ezen a fokon még nem képes kontakt és több komponensű mérgek előállítására.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Ügyesség 12
Képzettség-követelmények:
Méregkezelés 3. fok, Herbalizmus 2. fok, Ásványtan 2. fok, Írás/Olvasás 3. fok
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: A harmadik fokon képzett méregkeverő legfeljebb 6. szintű mérgeket képes előállítani, melyek csak ritkán okoznak halált. Kínmérgei maximum 18 Fp veszteséget okozhatnak. Ezen a fokon még nem képes kontakt és több komponensű mérgek előállítására.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 13
Képzettség-követelmények:
Méregkezelés 4. fok, Herbalizmus 3. fok, Ásványtan 3. fok, Alkímia 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokú méregkezelő legfeljebb 8. szintű mérgek előállítására képes. Ezen a fokon még nem képes több komponensű mérgek készítésére.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17, Ügyesség 14
Képzettség-követelmények:
Méregkezelés 5. fok, Herbalizmus 4. fok, Ásványtan 4. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A karakter ezen a fokon már bármilyen típusú és akár 10. szintű mérget is képes előállítani.

A méregkeverés magasiskolája a legsötétebb tiltott tudományok közé tartozik. Sokáig el sem tudták képzelni, hogy létezhet olyan formája, amelynek lehetőségei meghaladják az 5. fokozat alatt részletezetteket. A közvélekedés egy toroni boszorkánymester-rend, az Odassyn tartományban székelő Catratan Transyl beavatottjait tartotta Ynev legfélelmetesebb méregkeverőinek. Olyan veszett hírük volt egész Északon, hogy elsőségüket senki sem merte kétségbe vonni, egészen a Pyarron szerinti 2654. esztendeig.

Egyetlen hitelt érdemlő forrásunk, a Bíbor Krónika Akredori Folytatása meglehetősen zavarosan számol be az ekkor történt eseményekről. Úgy tűnik, a Catratan Transyl szerződött felderítőit a Sheral déli oldalára csábította valami különös szóbeszéd, s hosszú útjukról jócskán megkevesbedve tértek vissza ugyan, ám nem üres kézzel. Szerzeményük egy eladdig ismeretlen, több komponensből álló méregkeverék volt, amely egyes kombinációkban halálosnak, másokban teljesen ártalmatlannak, megint másokban erős serkentőszernek bizonyult. A felderítőknek szakértelem és mágikus méregfürkészek híján nemigen akaródzott kísérletezgetni vele, ezt a munkát jobbnak látták a rend rangidős venomagitor*aira bízni. Nagy igyekezetükben azonban óvatlanabbnak bizonyultak a kelleténél, és megbocsáthatatlanul ostoba módon egészen a rend odassyni főfészkéig vezették a nyomukban járó két szikár árnyat.*

Krán nem szívesen adja ki a titkait a külvilágnak.

A Catratan Transyl beavatottjainak röviddel ezután alkalmuk nyílt megismerkedni a világ leghatékonyabb mérgeivel, bár nem sok örömük telt benne. A kráni bannara-mérgek némelyike előre betáplált program szerint fejtette ki rájuk a hatását; mások távolból diktált utasításokra reagáltak; megint mások automatikusan alkalmazkodtak a mindenkori környezeti körülményekhez. A halmazállapot-változtató metamorf keverékek csupán a kezdetet jelentették, akárcsak az a pillanatok alatt ölő vegyület, amely a szervezetbe jutva mindaddig tétlenül lappangott, amíg az áldozatban fel nem támadt egy meghatározott fajta érzelem, például az undor vagy a gyűlölet. Egyes mérgek lassú, ám visszafordíthatatlan átalakulásokat idéztek elő az emberi test struktúrájában, má-



soknak a viselkedése az eleven húsban burjánzó parazita organizmusokra emlékeztetett, és akadtak olyanok, amelyek előbb *idéztek elő szervi bomlást, csak utána – jóval utána – halált. A legnagyobb – bár igen rövid ideig tartó – megrökönyödést azonban az önálló mozgásra képes* bannarák *váltották ki; egyeseket közülük primitív érzékszervekkel és az értelemnek egy alsóbbrendű formájával is felruháztak, ezek tulajdonképpen idomtalan, mesterséges gólemlények voltak.*

A világ sokáig legjobbnak vélt méregkeverőinek otthont adó Catratan Transyl rend lényegében órák alatt kipusztult. Amikor visszafordultak sötét hazájuk felé, a két kráni bannara-mester csupán néhány iszonyattól eszelős növendéket hagyott életben írmagnak, hogy egész Északon hírét terjesszék, mi vár azokra, akik kihívják maguk ellen a Ranagol tanait vallók haragját.

Pszi

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Az értelemmel bíró lények elméje nem kevés hatalmat rejt. A mágia és a mentális energiák használata is csak az ő számukra hozzáférhető, ezeknek a mentális energiáknak a tudatos hasznosítása a Pszi. A Ψ részben az elménk titkos energiaforrása, részben az a mód, ahogyan ezt az energiát felhasználhatjuk. Használhatjuk testünk vagy elménk működésének fokozására, de megfelelő tapasztalattal akár mások testének, szellemének befolyásolására is. Hogyan történik ez és milyen módszerek léteznek, azt a *Pszi* fejezetben találhatjátok meg bővebben.

A Harc- és Kardművészek, illetve a Varázslók már képzésük kezdetétől részesülnek Ψ-oktatásban, ezért ők már első Tapasztalati Szinten is a karakter által elsajátítható legmagasabb fokon ismerik a képzettséget. A Slanek 4., a varázslók pedig 5. fokon. A többi kaszt számára – kevés kivételtől eltekintve – nem feltétel a Ψ ismerete (sőt akadnak akiket kifejezetten nem érdekel), így ők nem is részesülnek ilyen irányú képzésben. De vannak, akik mégis meg szeretnék tanulni az elme energiáinak befolyásolását, az ő számukra fejlesztették ki a *Pyarroni módszert.* Az eljárás – bár nem könnyű – mindenki számára (kivétel: Barbárok) megtanulható valamilyen szinten. Maximálisan 4. fokig lehet fejleszteni a képzettséget, de az igazán elszántak számára még ez sem a végső határ.

Yneven számos olyan helyre (eldugott kolostorok, rejtőző szekták, stb.) akadhat a megfelelő ismeretekkel rendelkező kalandozó, ahol rég elfeledettnek hitt, vagy éppen újonnan kidolgozott formáit sajátíthatja el a mentális energiák felhasználásának (lásd *Titkos Pszi*).

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 2. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: A karakter ilyenkor még csak elméleti tudással rendelkezik erről a tudományról. Egyáltalán fogalmat alkothat arról, hogy mi is ez a dolog. Nem képzeli azt a diszciplínák hatásáról, hogy mágia, és a Ψ-alkalmazóról azt, hogy varázsló. Felismerheti egy-egy jellegzetes diszciplína hatását, meditáló illető láttán gyanút foghat, hogy efféle alkalmazásra készül, és ismeretei alapján tudja mit kell tennie, ha meg akarja zavarni az alkalmazót.

(Pl.: Nem képes megkülönböztetni a néhány fokos *Testhőmérséklet Emelést* a láztól, de a *Telekinézis*t minden további nélkül felismeri, stb.)

Az *Általános Diszciplínák* mindegyikének hatását elméletben ismeri.

2. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: A második fokon képzett karakterek már rendelkeznek Ψ-ponttal, és képesek néhány diszciplína alkalmazására is. Az *Általános Diszciplínák* **Ébredés, Csettintés, Emlékfelidézés, Érzéktisztítás, Fájdalomcsillapítás, Telepátia** és **Statikus Pajzs** diszciplínáinak alapfokú alkalmazását tudják végrehajtani.

3. fok
Képesség-követelmények:
Asztrál 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter már minden *Általános Diszciplínát* képes alkalmazni, de kizárólag alapfokon. A legtöbb Ψ-alkalmazó nem jut tovább a képzettség elsajátításában, de nekik is van lehetőségük újabb diszciplínák megtanulására, csak megfelelően tájékozottnak és elszántnak kell lenniük (lásd *Titkos Pszi*).

4. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 22 Kp
Ismertetés: A mesterfokú Ψ-alkalmazók, már valóban mesterfokon képesek a diszciplínákat felhasználni (már amelyiknek van ilyen alkalmazása). Ez konkrétan annyit tesz, hogy a Pyarroni módszer ismerői az *Általános Diszciplínák* hatását másokra is kiterjeszthetik.

A Slan-út követőinek is ezen a fokon kell ismerniük a Ψ-képzettséget, hiszen mesterfokú alkalmazónak számítanak, bár ok az *Általános Diszciplínák* legtöbbjét nem képesek másokra alkalmazni.

Azok a karakterek akik eljutnak a képzettség ezen fokára, nem fejlődhetnek tovább (sem a Slan-út, sem a Pyarroni módszer követői) a hagyományos értelemben, tehát nem sajátíthatják el az ötödik fokot. Nyitva áll viszont előttük az út új diszciplínák megtanulására (lásd *Titkos Pszi*).

5. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Manapság Yneven kizárólag a varázslók ismerik a Pszi-képzettség ötödik fokát, ez ugyanis nem más, mint a *Kyr metódus*. (Ez ugyan csak gyakorlatilag igaz, mivel a *Kyr metódus* nem a *Pyarroni módszer,* de nem is a *Slan-út* tovább fejlesztett változata.) A *Kyr metódus* használata valóban feltételezi a mentális energiák és alkalmazások nagyon alapos elméleti és gyakorlati ismeretét, de nem tartozik például bele a *Slan-út* használata. Egy 4. fokon képzett, *Pyarroni módszert* alkalmazó karakter elméletileg elsajátíthatja a *Kyr metódus* egyes elemeit, vagy akár az egészet is, gyakorlatilag azonban ez nem valósulhat meg. Ehhez ugyanis még olyan elméleti és gyakorlati továbbképzésre lenne szüksége a karakternek, amelyeket csak valamelyik varázslóiskolában kaphatna meg. Ezek már a mágia tudományába vezetnék át az illetőt.

A varázslók tehát mind ötödik fokon ismerik a Ψ-képzettséget, azaz az *Általános Diszciplínák* mesterfokú használatára és a *Kyr metódus* alkalmazására egyaránt képesek.

A képzettség hatodik fokát manapság nem ismerik Yneven. Ha hitelt adunk azoknak a történeteknek, melyeket az elzárkózott vidékekről hallani (pl. Niare), akkor talán fogalmat alkothatunk arról is, hogy mire lehettek képesek a kyr varázslók vagy a godoni mágusok, ha mentális képességeiket használták. Mindez azonban már a múlté.

Bár érdemes elgondolkodni azon, hogy a toroni hatalmasok egyike-másika még birtokában lehet a kyr mágia alapjait is jelentő Pszi-metódusnak.

Titkos elméleti képzettségek (misztériumok)

A titkos elméleti képzettségek olyan ismeretek, amelyekről az ynevi emberek nagy része még nem is igen hallott. A játékos karakterek persze lényegesen szélesebb látókörrel rendelkeznek a közönséges halandónál, már csak azon egyszerű oknál fogva is, hogy kalandjaik, kóborlásaik során elébe mennek a híreknek. No meg az is igaz, hogy igen kíváncsi egy fajta a kalandozóké, minden érdekli őket, különösen olyan dolgok, amik még nem jutottak el mások fülébe. A misztériumok háttérbe húzódó, félig elfeledett szervezetek féltve őrzött titkai, amelyeket nemzedékről nemzedékre hagymányoznak tovább. Némelyik képzettség ismeretanyaga még a misztériumokénál is titkosabb hagyományokat, tradíciókat ápoló szervezetek titkainak évszázadok – olykor évezredek – alatt kiszivárgó morzsáiból erősödött meg. Mások egyenesen a titkos tradíciók valamelyikének gondatlan vigyázása következtében elhullajtott tudásmagból indultak csírázásnak, hogy aztán szárba szökkenjen, vagy újabb táplálék híján elsorvadjon.

A beavatottakat szinte mindig hűségeskü köti a misztériumot hagyományozó szervezethez, vagy személyhez, mert az is előfordul, hogy nem vigyázza semmilyen társaság a titok őrzését. Olyan ismeretekről van szó, amelyeket tulajdonképpen bárki elsajátíthatna – legalább is alacsonyabb szinteken –, ha megfelel bizonyos követelményeknek.

Vulgármágia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A *Vulgármágia* képzettsége tulajdonképpen a tapasztalati mágia elméletébe vezeti be a karaktert. Természetesen nem minden egyes ágába, hanem csak az egyikbe. (A játékosnak a karakterlapján fel kell tüntenie, hogy a tapasztalati mágia melyik típusára vette fel a képzettséget; például: *Vulgármágia (boszorkánymesteri) 2. fok.)* Ha a karakter a tapasztalati mágia egy másik válfajának elméletét is meg akarja ismerni, akkor arra a mágiatípusra újra fel kell vennie a képzettséget, nem is beszélve arról, hogy találnia kell egy olyan személyt, aki képes is és hajlandó is őt megtanítani arra.

Leggyakrabban a tapasztalati mágia valamely ágába már bavatást nyert személyek sajátítják el ezt a képzettséget, hogy az általuk is alkalmazott hagyomány elméletébe is bepillantást nyerjenek, ne csak a gyakorlatát űzzék. Nekik még előnyük is van másokkal szemben, hiszen ahol beavatást nyertek a hagyomány gyakorlati alkalmazásába, ott valószínűleg annak elméleti alapjait is megtanulhatják, s ráadásul csakis ők képesek a képzettséget 3. foknál magasabb szinten elsajátítani. Tehát csak az tudja mesterfokon, vagy afölött elsajátítani a *Vulgármágia* választott hagyományának ismeretét, akinek abban gyakorlata is van.

A *Vulgármágia* tárgykörébe tartozik a szakrális (papi), és magas (mozaik) mágia kivételével valamennyi mágikus hagyomány.

A képzettség alacsonyabb fokán jártas karakter az alkalmazási és működési mechanizmusuk külső jegyei alapján azonosítani tudja a választott mágikus hagyomány varázslatait. Magasabb fokon a képzettséget elsősorban kutatási célokra alkalmazzák, különféle teorémák és hipotézisek felállítására, ám olykor nem lebecsülendő hasznot hajt gyakorlati téren is.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 1. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A karakter ismeri a kiválasztott mágikus hagyomány főbb, jellegzetes, egyedi *varázslattípusait.* Ilyen például a boszorkánymesteri mágiában a *Villámmágia,* a *Rontás,* vagy a boszorkánymágiában a *Szexuálmágia* és a *Gyertyamágia.* Ezen felül, ha egy mágiaforgató látó- és hallótávolságon belül varázsol, akkor a karakter képes megállapítani, hogy az alkalmazott mágia az általa választott hagyomány része-e vagy sem.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Élő nyelv 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A *Vulgármágiá*ban alapfokon jártas karakter ismeri a kiválasztott mágikus hagyomány jó néhány alapvető varázslatát, és azok hatását. Mindezek mellett, ha valaki látó- és hallótávolságon belül varázsol, akkor a karakter nem csak azt képes megállapítani, hogy az adott varázslat a kiválasztott mágikus hagyomány részét képezi-e, hanem azt is, hogy konkrétan melyik az a varázslat, amelyiket éppen alkalmazta.

Minden esetben a KM és a játékos közös döntésének eredménye, hogy a karakter mely varázslatokat ismeri.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter a kiválasztott mágikus hagyomány minden olyan varázslatát ismeri, amelyek az alapkönyvben is megjelentek.

Képes csupán a nyomok alapján megállapítani, hogy egy adott esemény alkalmával valamelyik fél alkalmazott-e olyan mágikus hatást, amely a kiválasztott mágikus hagyomány részét képezi, s ha igen, akkor a konkrét varázslatot is azonosíthatja, amennyiben ismeri azt. Erre azonban csak akkor képes, ha a nyomok fizikai természetűek, és ténylegesen alkalma nyílik tanulmányozni őket. Ilyenkor a karakter elemzi a terepen hátramaradt fizikai nyomokat, és rekonstruálja az esemény körülbelüli lefolyását. Ehhez Érzékelés-próbát kell tennie. A próbadobást mindig a KM végzi el titokban, és az eredményt nem árulja el a játékosnak. (Kedvezőtlen körülmények esetén – belátása szerint – levonásokat rendelhet hozzá; erről azonban mindig köteles informálni a játékost.) A 10-es dobás mindig kudarcot jelent, függetlenül a karakter vonatkozó képességének értékétől; ilyenkor valamely döntő fontosságú ponton hibásan rekonstruálja az események menetét. (Ha csak egyszerűen elvéti a dobást, de nem 10-essel, akkor képtelen bármit kiokoskodni a nyomokból.)

Elemző-dobás elvégzésére csak egyszer van lehetőség. Ha a karakter elvéti, az újabb kísérlettel várnia kell, míg tudása jelentős mértékben tovább gyarapszik. Ez két esetben következik be: ha Tapasztalati Szintet lép, vagy ha magasabb fokon sajátítja el a képzettséget. Ilyenkor újabb dobást tehet; bár könnyen elképzelhető, hogy – mivel a feltételek időközben megváltozhattak – ezúttal már más módosítókkal.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 2. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter az adott mágikus hagyományban megszerzett elméleti tudását már nem csak passzív formában alkalmazhatja. Immáron képes arra, hogy önállóan egyedi varázslatokat kreáljon. Feltétlenül szem előtt kell azonban tartani azt, hogy a varázslat a kiválasztott hagyománnyal összhangban legyen (jó példát adnak erre az egyes mágiatípusokhoz a *Rúnában* megjelent új varázslatok), s a játékosnak mindenképpen egyeztetnie kell az elképzeléseit a mesélővel!

Már nem csak közvetlen fizikai nyomok elemzéséből képes rekonstruálni egy olyan eseményt, ahol a résztvevő felek valamelyike a kiválasztot hagyomány egyik varázslatát alkalmazta, hanem közvetett értesülésekre (feljegyzésekre, krónikákra, szóbeli beszámolókra stb.) támaszkodva is. Ekkor Intelligencia-próbát kell tennie. A próba a 3. foknál leírtak szerint megy végbe.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Érzékelés 14, Akaraterő 19
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A *Vulgármágia* ilyen fokú ismerője félelmetes hatalom birtokában van. Minden olyan varázslatot képes egyetlen szegmens alatt aktiválni, amelynek nincsenek tárgyi feltételei, vagy anyagi komponensei (azaz normál környezetben csak a varázslat szövegének kellene elhangzania), és persze amelyek beletartoznak a választott mágikus hagyományba. Az aktiválás módja minden hagyomány esetében más és más, sőt általában egyedenként változó, de minden esetben valamilyen cselekvéshez kötött. A boszorkánymestereknél egy pillantás, a boszorkányoknál egy mosoly, a bárdoknál egy artikulálatlan hang vagy egy fütty lehet az aktiváló momentum. Amennyiben azonban a karakter nem képes az aktiváláshoz szükséges momentumot produkálni, úgy a várt hatás is elmarad. Például egy bárd nem tudja a varázslatát aktiválni füttyel, ha *Csendvarázst* mondanak rá, mert a füttyszó nem hangzik el; de a varázslat létrejön, ha egy dübörgő vízesés hangjától még maga az igric sem hallja saját fütyülését, mivel az attól még elhangzott. Egy boszorkánynak – aki mosollyal aktiválja varázslatait – vaksötétben is sikerül létrehoznia a hatást, mivel mosolya teljes valójában tündököl, csak éppen senki nem látja, ám hiába is kísérletezik összevart szájjal, vagy lemetszett ajkakkal. Amennyiben valakit fizikai károsítás, csonkítás, stb. által megfosztanak az aktiválás lehetőségétől, úgy egyetlen esélye marad, hogy ismét egy szegmens alatt képes legyen varázslatait létrehozni, mégpedig az, hogy megtanul egy másik módszert, azaz ismét felveszi a képzettség 5. fokát.

A Vulgármágia *6. fokának létéről csak igen kétes értékű beszámolók alapján alkothatunk némi fogalmat. Állítólagosan ugyanis a Boszorkányerőd egyes Hatalmasai képesek olyan mágikus operációk létrehozására, amelyek a képzettség ezen szintjének ismeretét tételezik fel. Onnan azonban még sem élő, holt nem került ki olyan állapotban, hogy szavára érdemes lett volna adni. Mindenestre azt tartják róluk, hogy a varázslataikat szabadon variálhatják és egymásba fűzhetik, s ezáltal komplex hatásokat képesek lérehozni.*

Szakrális mágia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A papok istenük által rájuk ruházott hatalmánál fogva képesek varázsolni, ám általában egyáltalán nincsenek tisztában a létrehozott mágikus hatás mechanizmusával. A *Szakrális mágia* képzettsége lehetővé teszi számukra, hogy megismerkedjenek varázshatalmuk elméleti alapjaival. A képzettség alacsonyabb szintjei (3. fokkal bezárólag) nem csak a papok számára elérhetők, bárki megtanulhatja, aki eleget tesz a *Szakrális mágia* követelményeinek, és talál olyan oktatót, aki képes rá megtanítani őt. Magasabb szinteken azonban már csak azok sajátíthatják el, akik maguk is képesek a papi mágia varázslatainak használatára.

A különböző istenek papjai által használt mágia gyakorta hasonló hatásokat kelt, és azonos alapokon nyugvónak tetszik, de minden istenségnek a saját arculata tükröződik vissza a beavatottjai által ismert és alkalmazott varázslatokban. Tehát, ha úgy tetszik valamennyi isten egyéni mágiával ruházza fel szolgáit. Így a *Szakrális mágia* képzettsége is annyiféle, ahány istenség létezik. A játékosnak karakterlapján is fel kell tüntetnie, hogy a képzettség melyik fajtáját sajátította el; például: *Szakrális mágia (Darton) 3. fok.*

1. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 12, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Vallás 4. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen fokán a karakter ismeri a kiválasztott isten papjai által használt mágia főbb, jellegzetes típusait, azaz szféráit. Ilyen például a Dartonitáknál a Halál szféra.

Ezen felül, ha valaki látó- és hallótávolságon belül varázsol, akkor a karakter meg tudja állapítani, hogy a mágiaforgató az általa ismert szakrális mágia valamely elemét alkalmazta-e vagy sem, anélkül, hogy szent szimbólumát látná. Ha például valaki Tharr szakrális mágiáját tanulmányozta, megállapíthatja egy mágiahasználóról – amennyiben a fenti feltételek teljesülnek –, hogy Tharr-pap az illető avagy sem.

2. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 13, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A szakrális mágiában alapfokon jártas karakter az adott istenség papjai által használható varázslatok közül jó néhányat ismer. Ezek mellett, ha valaki látótávolságon – nem szükséges hallania – belül varázsol, képes megállapítani azt, hogy az adott mágiahasználó az általa ismert szakrális mágia valamelyik varázslatát alkalmazta-e. Ha igen és ismeri az adott varázslatot, akkor konkrétan is képes azt azonosítani, még akkor is, ha annak nincs látható, vagy más formában érzékelhető hatása.

Hogy a karakter mely varázslatokat ismeri a kiválasztott szakrális mágiából, az a játékos és a KM megegyezésének kérdése.

Ha egy karakter egy újabb istenség szakrális mágiáját is felveszi, és annak szférái fedésben vannak az általa már ismertek valamelyikével, az semmilyen segítséget nem nyújt számára az új tudás elsajátításában.

Példa: Egy karakter ismeri Dreina és Ranagol szakrális mágiáját is 2. fokon. Dreina varázslatai közül ismeri – többek közt – a *Parancs* varázst, de Ranagol varázslatai közül azt nem. Ekkor, ha a karakter lát egy Ranagol-papot, amint az egy *Parancs* varázst alkalmaz, csak azt fogja felismerni, hogy az illető Ranagol szakrális mágiájának valamely elemét vetette be, de azt nem, hogy konkrétan melyiket.

3. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 14, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter a kiválasztott papi mágia minden olyan varázslatát ismeri, amelyek az alapkönyvben vagy a *Papok, paplovagokban* megjelentek.

Képes továbbá csupán nyomok alapján rekonstruálni egy esemény részleteit, melynek során (legalább) az egyik fél az általa ismert szakrális mágiából alkalmazott varázslatokat. Erre azonban csak akkor képes, ha a nyomok fizikai természetűek, és ténylegesen alkalma nyílik tanulmányozni őket. Ilyenkor a karakter elemzi a terepen hátramaradt fizikai nyomokat, és rekonstruálja az esemény körülbelüli lefolyását. Ehhez Érzékelés-próbát kell tennie. A próbadobást mindig a KM végzi el titokban, és az eredményt nem árulja el a játékosnak. (Kedvezőtlen körülmények esetén – belátása szerint – levonásokat rendelhet hozzá; erről azonban mindig köteles informálni a játékost.) A 10-es dobás mindig kudarcot jelent, függetlenül a karakter vonatkozó képességének értékétől; ilyenkor valamely döntő fontosságú ponton hibásan rekonstruálja az események menetét. (Ha csak egyszerűen elvéti a dobást, de nem 10-essel, akkor képtelen bármit kiokoskodni a nyomokból.)

Elemző-dobás elvégzésére csak egyszer van lehetőség. Ha a karakter elvéti, az újabb kísérlettel várnia kell, míg tudása jelentős mértékben tovább gyarapszik. Ez két esetben következik be: ha Tapasztalati Szintet lép, vagy ha magasabb fokon sajátítja el a képzettséget. Ilyenkor újabb dobást tehet; bár könnyen elképzelhető, hogy – mivel a feltételek időközben megváltozhattak – ezúttal már más módosítókkal.

4. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A *Szakrális mágia* mesterfokára csak az léphet, aki maga is gyakorolja a papi mágiát, azaz a Pap főkasztba tartozik. Ezen a szinten már képes a karakter önállóan új varázslatot alkotni, aminek természetesen

harmonizálnia kell istene arculatával. Másképpen nem is lehetne, hiszen az égi patrónus semmiféleképpen sem támogatna egy elveivel nem egyező hatás létrehozását, sőt akár komoly büntetéssel is sújthatja oktalan szolgáját.

Már nem csak közvetlen fizikai nyomok elemzéséből képes a karakter rekonstruálni egy olyan eseményt, ahol résztvevő felek valamelyike a kiválasztott szakrális mágia egyik varázslatát alkalmazta, hanem közvetett értesülésekre (feljegyzésekre, krónikákra, szóbeli beszámolókra stb.) támaszkodva is. Ekkor Intelligencia-próbát kell tennie, a próba a 3. foknál leírtak szerint megy végbe.

5. fok
Képesség-követelmények:
Akaraterő 17, Asztrál 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A *Szakrális mágiának* ezen fokával bíró karakterek már igen nagy hatalmú Papok. (Az esetek többségében valóban Pap kasztúak, de elméletben a Pap főkaszt bármely tagja elérheti ezt a szintet.) Képesek Mp ráfordítása nélkül alaperősítésben létrehozni a papi mágia alapvarázslatait; ez alól a *Mágia szétoszlatása* nevű varázslat jelent csak kivételt. Ráadásul ezen varázslatok létrehozása számukra csak fele időbe (felfelé kerekítve) kerül, és erősíteni is a megadott Mp-érték feléért (felfelé kerekítve) képesek.

Magasmágia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A varázslás magasiskoláját Yneven manapság a mozaikmágia jelenti, aminek elméletét a nagyhírű, akadémiai szintű központokban – Doranban, Sigranomóban és Lar-dorban – oktatják, ámbátor nem elképzelhetetlen, hogy egy-két magányos mester is továbbadja tehetséges növendékeinek.

A mozaikmágia főbb egységei úgynevezett iskolatípusokat alkotnak. Ilyenek például az *Elemi mágia,* a *Mentálmágia* és a *Nekromancia* iskolái. Tulajdonképpen a *Magasmágia* képzettsége is többféle lehet, aszerint, hogy a karakter melyik iskola elméleti alapjaival kíván megismerkedni. Ezt a játékosnak fel kell tüntetnie a karakterlapján, pl. *Magasmágia (Nekromancia) 2. fok.* A varázslók sem sajátítják el a mozaikmágia egészét – ez egyébként majdhogynem lehetetlen is –, hanem iskolát választanak maguknak. (Az különböző iskolák képviselői általában nem igazán szívlelik egymást.)

A *Magasmágia* meglehetősen összetett tudományág, mellyel főként az igazi varázslók foglalkoznak, de alacsonyabb szintű (3. fokkal bezárólag) elsajátítására bárki vállalkozhat. A képzettség ismerete lehetővé teszi a mozaikmágusok felismerését az általuk alkalmazott varázslatok alapján. Magasabb szinten (4.-5. fok) - amit csak a varázsló kasztú karakterek érhetnek el – új varázslatmozaikok létrehozására is alkalmas.

Amikor a varázslók új mozaikokat tanulnak, ebből a célból általában visszatérnek alapképzésük színhelyére: az egyetemre, a rendjükbe vagy a mesterükhöz. Itt aztán tapasztalt oktatók avatják be őket a tudomány következő fokozataiba. Más forrásból kizárólag abban az esetben meríthetnek, ha valamennyire jártasak a *Magasmágiá*ban. Az önálló mágikus kutatómunkához a képzettség alapos ismerete elengedhetetlen.

Minél járatosabb a varázsló a *Magasmágiá*ban, annál több úgynevezett *gyakorlati manipulációt* ismer. Ezek a módszerek lényegében tisztán logikai alapra épülnek; a mágia ismeretét csak passzív formában igénylik, az aktív tudás – azaz a varázslás képessége – nem előfeltételük.



Minden gyakorlati manipulációnak ugyanaz a célja. Segítségükkel a karakter az általa ismert mozaikokból következtethet az ismeretlenekre, aztán megkísérelheti önállóan, saját erőből megalkotni-megtanulni őket. Ez meglehetősen idő- és energiaigényes eljárás, ráadásul egyáltalán nem használható korlátlanul; megvan viszont az az előnye, hogy a karakter akár egy lakatlan szigeten remetéskedve is képes bővíteni mágikus ismereteit.

A varázsló karaktert kidolgozó játékosok általában hajlamosak megfeledkezni róla, hogy ennek a kasztnak van egy nagyon komoly hátulütője. Az ifjú növendékeket mindenféle hűségeskünél vagy fenyegetésnél erősebb szálakkal fűzi rendjükhöz-mesterükhöz a *képzéskényszer:* ugyanis feljebbvalóikon kívül senki

mástól nem remélhetnek további mágikus oktatást. A mozaikmágusok körében a képzéskényszer még a szokásosnál is szorosabb, mivel ők – ellentétben a tapasztalati hagyományok beavatottjaival – nem feltétlenül tudnak pusztán írott szövegekből mágiát tanulni. Többségük csak akkor képes elsajátítani az ismeretlen mozaikokat és mozaik-összetételeket (varázslatokat), ha a szöveghez egy tapasztalt személy élőszóban magyarázatot mellékel; hatványozottan érvényes ez az idegen iskolák mozaikjaira. A fentiek alapján bizonyára nem nehéz belátni, mekkora *gyakorlati* előnyt jelent egy mozaikmágus számára a *Magasmágia* alaposabb ismerete.

Nem minden varázsló tanul *Magasmágiát*, mivel meglehetősen összetett tudományág, már minimális szinten való elsajátítása is sok időt és energiát igényel. Általában azok mélyednek el benne, akik az átlagosnál függetlenebb személyiségek, erős bennük a kreatív hajlam, ám ugyanakkor nem riadnak vissza a kemény munkától. Érdekes módon épp a mágustársadalom két ellentétes pólusán találjuk őket: egyrészt a szigorúan elméleti tevékenységet űző metamágusok, másrészt a legnagyobb gyakorlati szakemberek, a kalandozó varázslók között.

Az iskolák szempontjából kétféle mozaikot különböztetünk meg. Az egyik az úgynevezett *iskola mozaik*, ez természetesen az adott iskola elemeit fedi, a másik az *idegen mozaik*, mely alatt a többi iskola mozaikjait értjük.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Érzékelés 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ha egy mágiaforgató látó- és hallótávolságon belül varázsol, akkor a karakter meg tudja állapítani, hogy az alkalmazott mágia az általa ismert iskola részét képezi-e; amennyiben nem, úgy nem képes eldönteni még azt sem, hogy a varázslatot mozaikmágiával hozták létre, vagy valamilyen más módon.

Ha a karakter felismeri a varázslatban az általa kiválasztott iskolát, akkor azt is képes megállapítani róla, hogy az tartalmazott-e idegen elemet.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Érzékelés 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A *Magasmágiá*ban alapfokon jártas karakter a választott iskola jó néhány mozaikját ismeri.

Ezen túl, ha látó- és hallótávolságon belül varázsol valaki, akkor nem csak azt tudja megállapítani a karakter, hogy a mágia a választott iskola részét képzi-e, de képes az általa ismert mozaikokat is felfedezni benne. Természetesen csak akkor, ha tartalmazott ilyen elemet a varázslat.

Az ismert mozaikok kiválasztása a mesélő és a játékos közös feladata.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Érzékelés 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A karakter az iskolába tartozó valmennyi mozaikot ismeri, amelyek az alapkönyvben megjelentek.

Képes csupán a nyomok alapján megállapítani, hogy egy adott esemény alkalmával valamelyik fél alkalmazott-e olyan mágikus hatást, amely a kiválasztott iskola részét képezi, s ha igen, akkor valamennyi általa ismert mozaikot azonosíthatja, amennyiben ismeri azokat. Erre azonban csak akkor képes, ha a nyomok fizikai természetűek, és ténylegesen alkalma nyílik tanulmányozni őket. Ilyenkor a karakter elemzi a terepen hátramaradt fizikai nyomokat, és rekonstruálja az esemény körülbelüli lefolyását. Ehhez Érzékelés-próbát kell tennie. A próbadobást mindig a KM végzi el titokban, és az eredményt nem árulja el a játékosnak. (Kedvezőtlen körülmények esetén – belátása szerint – levonásokat rendelhet hozzá; erről azonban mindig köteles informálni a játékost.) A 10-es dobás mindig kudarcot jelent, függetlenül a karakter vonatkozó képességének értékétől; ilyenkor valamely döntő fontosságú ponton hibásan rekonstruálja az események menetét. (Ha csak egyszerűen elvéti a dobást, de nem 10-essel, akkor képtelen bármit kiokoskodni a nyomokból.)

Elemző-dobás elvégzésére csak egyszer van lehetőség. Ha a karakter elvéti, az újabb kísérlettel várnia kell, míg tudása jelentős mértékben tovább gyarapszik. Ez két esetben következik be: ha Tapasztalati Szintet lép, vagy ha magasabb fokon sajátítja el a képzettséget. Ilyenkor újabb dobást tehet; bár könnyen elképzelhető, hogy – mivel a feltételek időközben megváltozhattak – ezúttal már más módosítókkal.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 3. fok, Élő nyelv 3. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A *Magasmágia* mesterfokú ismeretében a karakter képes új iskolamozaik megalkotására, ám annak mindenképpen illeszkednie kell a rendszerbe, és feltétlenül szükséges a KM-mel való egyeztetése.

Már nem csak közvetlen fizikai nyomok elemzéséből képes a karakter rekonstruálni egy olyan eseményt, ahol résztvevő felek valamelyike a kiválasztott iskola legalább egy mozaikját alkalmazta, hanem közvetett értesülésekre (feljegyzésekre, krónikákra, szóbeli beszámolókra stb.) támaszkodva is. Ekkor Intelligencia-próbát kell tennie, a próba a 3. foknál leírtak szerint megy végbe.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A képzettség legmagasabb szintű művelői

képesek az általuk ismert összes létrehozható varázslatot egyetlen szegmens alatt létrehozni. Mindezen varázslatok csupán a létrehozási idejükből veszítenek, a szükséges Mana-pontok számából nem. Két, ilyen módon létrehozott varázslat között azonban legalább 2 szegmensnek el kell telnie.

Mágikus módszerek

Az alábbiakban azon mágikus módszerek leírása következik, amelyek meghatározzák, hogy az adott varázsló ***miként*** **hozza létre az iskolájában elsajátított mágiatípus (Elemi mágia, Asztrál-, Mentálmágia, Nekromancia, stb.) varázslatait. Ezek mindegyike (Szimbólummágia, *Mestermágia, Drágakőmágia, Démonológia)* jelentősen eltér a többitől, ezért az elsajátított módszertől különböző összes többi minden esetben Másodlagos Képzettségnek számít, bár a legtöbb helyen tiltják a tanítványoknak, hogy más módszereket alkalmazzanak.**

Az egyetlen kivételt a *Démonológiát* használó varázslók jelentik, akik – hogy a megfelelő idézőköröket ismerjék – 3. fokig beavatást nyernek saját mestereiktől a *Szimbólummágiába.*

Szimbólummágia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A képzettség eredete az ynevi ősidőkbe veszik. Sem korhoz, sem fajhoz nem köthető pontosan. Bizonyos – egyesek szerint mindig is létező – szimbólumok ismeretét jelöli. Azon szimbólumok ismeretét, melyek alkalmasak a mindenütt jelenlévő mana megkötésére. Segítségükkel börtönbe zárható, átcsoportosítható, újraformálható a tiszta mágikus energia. Néhányan úgy gondolják, hogy a szimbólumok maguknak az ynevi ideáknak a földi másai, mások akként vélekednek, hogy ezek a mindenség legtökéletesebb formái, melyek egyedül képesek a misztikus energiák befogadására.

Néhányan odáig merészkednek, hogy a jelek magával a kontinenssel egyidősek, hogy mindig is voltak, s hogy nem is tűnhetnek el soha. Ebben ugyan nem lehetünk bizonyosak, ám tény, hogy a legrégebbi civilizációk maradványai között is fellelhetők, hogy szinte semmit nem változtak az évezredek alatt. Az, hogy bizton tudjuk: Godon, Cranta vagy éppen Kyria bölcsei is ugyanazokat a formákat alkalmazták, mint a ma tudósai, tökéletesen mutatja, hogy mindenek – fajok, korok, civilizációk – felett álló szimbólumokkal van dolgunk.

Jóllehet a nagy varázslóiskolák különbséget tesznek ún. módosult vagy torz, és tiszta formák között, hiba lenne tagadni, hogy valamennyi mágikus jel, rúna vagy szimbólum – bárhogy nevezzük is – egy tőről fakad.

A mana-alapú mágiaformák javarésze leírható, rögzíthető különféle szimbólumok segítségével. Mindazok, amelyeket az ősi rúnákkal képtelenség anyagba foglalni, nem lehetnek ynevi eredetűek. Isteni, démoni síkokról származnak, használóik hatalmukat nem az Anyagi Síkról nyerik – így az ősöreg szabályok szerint megalkotott szimbólumok sem lehetnek hordozóik.

Ezen rajzolatok nem csupán megkötik, de tárolják is a manát, hogy az átitatva a hordozó anyagot képessé válik a legkülönbözőbb mágikus hatások létrehozására. Csupán értő kéz szükséges hozzá, az ősi hagyományok ismerete, s megfelelő hatalom, hogy a manát az adott jelekbe, szimbólumrendszerekbe, rajzolatokba béklyózza.

A *Szimbólummágia* ismerete ezen tradíciókon alapul, segítségével a sokra hivatott halandók megsokszorozhatják erejüket, feltérképezhetik, hogy a különböző mágikus rajzolatok milyen varázslatokat tartalmaznak, megköthetik, újraformázhatják vagy éppen felszabadíthatják a mindenütt jelenlévő mágikus energiákat.

Minél tisztábban őrizték meg eredeti formájukat ezek a rajzolatok, annál nagyobb hatalmat rejthetnek. Annál könnyebb felróni, telíteni őket. A *Magasmágia* beavatottjai, a különféle varázslók *kizárólag* ezekkel a szimbólumokkal dolgoznak. A torzult, megváltozott rúnákat, rajzolatokat több-kevesebb sikerrel felismerik ugyan, ám ezen módosult mágikus jelek használatát átengedik azoknak, akik megelégednek a csökevény hatalommal.

Így történhetett meg, hogy a torz, megváltozott szimbólumok kikerültek a varázslórendek ellenőrzése alól, s újabb változások, módosulások után beszivárogtak azon mágiahasználók eszköztárába, akik nem törődtek a kevély fennhéjázással, akik beérték kevesebbel is. Így lehetséges, hogy idővel a tapasztalati hagyományok művelői is elsajátították a varázslók szimbólummágiájának egy romlott változatát. Kevésbé hatalmas, ám értő kezekben nem lebecsülendő fegyver. Segítségével készülnek az Ibara hímzésmágiával ékes kaftánjai, Toron egyes szektáinak élőholt-regulázó faragásai, Gorvik boszorkányainak méregtetoválásai és Niare változatlanság-festményei.

Mint láthatjuk, a képzettség nem csupán rúnákat használ a mana bebörtönzésére. Mind a mozaikmágusok, mind a tapasztalati hagyományok követői számos módozatot ismernek a jelek felrajzolására a kréta- vagy szénábráktól kezdve, a fémbe vájt véseteken át a festett szimbólumokig. Mind-mind egy meghatározott mágiaforma alkalmazására képes, bonyolultságának, erejének csupán az őt létrehozó személy képzettsége szab határt.

A profán mágia tárgykörébe tartozó – javasasszonyok, fogadósok – őrizgette csekély hatalmú rajzolatok még a tapasztalati mágia használta szimbólumokhoz képest is gyengék, nem ritkán egészen torzak. Erejüknek mégis határtalanul örülnek azok, akiknek megkönnyítik az életét. Ezek a rontásokat megkötő rajzok, rossz lelkeket távol tartó karcolások már csak nyomokban hasonlítanak a varázslók büszke rúnáira. Rokonságuk még sokkal távolibb, mint amilyen messze van a bárdok fényt sugárzó, gyökérforma rajza Doran óvó varázsköreitől.

Mindazok, akik nem rendelkeznek a képzettség első fokával sem, nemhogy a mágikus rajzolatokat nem ismerik fel, de azok megtörésének módozataival és következményeivel sincsenek tisztában. A képzetlen kalandozó legfeljebb gyanakodhat, ha valami furcsa ábrával találkozik, annak esetleges funkciójáról, hatásairól fogalma sincs.

A képzettség harmadik foka a tapasztalati hagyományokat művelő varázshasználók számára a *Szimbólummágia* lehetséges legmagasabb elérhető szintje. Még akkor sem sajátíthatják el a negyedik és ötödik fokot, ha a képzettség egyébként elsődlegesnek számít a karaktereiknek.

A ***Szimbólummágiával* készült varázstárgyak jelentős részét hozzá nem értőknek készítették. Ez annyit tesz, hogy a tulajdonos a tárgy áráért megkapja az annak aktiválásához szükséges tennivalók listáját. Ez néha csupán gondolati parancs, máskor egy összetettebb cselekvéssor, a legtöbbször még ennyi sem: a tárgy működik. Ha azonban ez utóbbi eshetőség nem áll fenn, akkor az, aki később kerül a tárgy birtokába, képtelen lesz azt – vagy valamely különleges képességét – használni, amíg valaki (természetesen egy hozzáértő) fel nem világosítja annak módjáról. Ezt persze csak a legritkább esetekben teszik meg bármiféle ellenszolgáltatás nélkül.**

Rokon ugyan a fenti képzettséggel, mégsem szokás vele együtt emlegetni az ősfajok által használt különféle mágikus írások tudományát. Ezen szövegek minden jegye maga is egy-egy szimbólum, s külön-külön is félelmetes energiák bilincsbe verésére alkalmas. A rajzolatok – ha lehet ilyet mondani – még a fentebb ismertetetteknél is ősibbek. Sokkal közelebb állnak a világ teremtéséhez, mint a mana megkötésére képes szimbólumok. Jelentős hányaduk eltűnt, korccsá silányult az idők során, ám mindmáig léteznek mérhetetlen erejű jelek, s élnek oly ősi szerzetek is, akik képesek hatalommal írni velük. Közéjük tartozik az óelfek által használt ***szellőírás,* a Tarin legmélyén rejtező Tudók *csendnyelve,* vagy az aquirok *sötét rúnái.* Mindannyiukban közös, hogy a manánál erősebb, ősi mágikus energia, az *od* megkötésére alkalmasak.**

Ezen írásfajták – ha úgy tetszik mágiatípusok – elsajátítása humán létformák számára lehetetlen.

1. fok

Képesség követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 12

Képzettség követelmények:
Írás/Olvasás 4. fok, Holt nyelv (2x) 2. fok

Képzettség-pont igény: 2 Kp

Ismertetés: Azok, akik elsajátítják a képzettség első fokát, máris rengeteg olyan ismerettel rendelkeznek, amelynek igen sok hasznát láthatják. Ez a szint lehetővé teszi, hogy a karakter felismerjen minden olyan mintát, rajzolatot, amelyet *Szimbólummágiával* hoztak létre. Ha nincs is pontosan tisztában azok feladatával, a rúnák, jelek alakjából, szabályszerűségeikből meglehetős pontossággal meg tudja állapítani, hogy az mely mágikus **kategóriába** tartozik, hogy alkotója a magas- (vagy klasszikus vagy mozaik), a tapasztalati-, a szakrális- vagy a profán mágia ismerője (80%). Az ősmágia kategóriájába tartozó szimbólumok oly idegenek, ismeretlenek számára, hogy egyelőre még nem képes azonosításukra. Jelenlegi tudása alapján nyugodtan lehetnének furcsa sorminták, díszek is. A profán mágia által létrehívott jelekről 50% pontossággal azt is meg tudja állapítani, hogy mi célt szolgálnak.

A tapasztalati mágia követői készítette rúnák, rajzok felépítéséből, alakjából 75% százalék eséllyel kikövetkeztetheti, hogy azt melyik **hagyomány** követője (pl.: bárd, boszorkány, boszorkánymester) készítette. 50% az esélye arra, hogy meghatározza a jelbe börtönzött mágia **típusát.** (pl.: Asztrál- vagy Mentálmágia) Az **egyedi típusok** megkülönböztetésére (pl.: Mentálmágia – boszorkánymester) már csak 25% esélye van.

A *Szakrális mágiához* tartozó jeleket ugyan felismeri, ám azokról sem most, sem a későbbiekben nem lesznek további ismeretei.

A *Magasmágia* létrehozta szimbólumokról közelebbi vizsgálódás alapján sem tudja eldönteni, hogy azok mi célt szolgálhatnak.

A képzettség ezen fokán a karakternek már pontos ismeretei lesznek a mágikus rajzolatok, vonalak elméleti megtöréséről, noha a gyakorlatban még 25% az esélye arra, hogy elhibázza, ha kísérletet tesz rá. Az is elképzelhető, hogy nem tudja, mit rejt az adott ábra vagy szimbólum. A leghelyesebben akkor cselekszik, ha békén hagyja.

Ha valaki az 1. fokú képzettség hiányában megtör egy mágikus rajzolatot, a megsérült vonalakból kiáradó energia igen kínos meglepetésben részesítheti. Minden, a rajzolatba fektetett 5Mp-nyi mágikus erő ugyanis K6 Fp sebzést okoz mindazoknak, akik a közelében tartózkodtak. Hatásában a *Kitörésre* emlékeztet, ami annyit tesz, hogy a középpontban maximális sebzést okoz (34 Mp-s rajz esetén 6k6-ot.), s onnan kezdve minden újabb lábbal 1K6-tal csökken eggyel az ereje.

Természetesen a *Szimbólummágia* azon beavatottja, aki a vonalakat felrajzolta – és a pusztítás pillanatában életben van –, érezni fogja, hogy a rajza megtört.

Hasonlóan működnek a sérült mágikus tetoválások is. Annyi csupán a különbség, hogy – mivel a testfelületen sérülnek meg –, minden 3. felhasznált Mp után K6 Fp veszteséget okoznak.

Léteznek persze olyan mágikus rajzolatok is, amelyek akkor aktiválódnak, ha valaki hozzájuk ér, illetve megtöri a vonalakat. Ebben az esetben – értelemszerűen – nem következik be a *Kitörés,* hiszen a felszabaduló mana nem irányíthatatlanul elszabadul, hanem életre hívja a varázslatot.

Az 1. fokon képzett karakter tisztában van vele, hogy míg az egyszerű rajzok, viasszal húzott körök könnyedén megsemmisíthetők, addig a különféle mágikus vésetek – akár kőbe, akár fémbe, akár élő húsba, stb. vájták, karistolták – csakis mágikus eszközökkel tehetők tönkre.

Rendkívül fontos, hogy az ilyen rajzokat csakis *szándékosan* és *közvetlenül* lehet megsemmisíteni. Szándékosság alatt értendő, hogy véletlenül, minden akaratlagosság nélkül ezek a rajzok gyakorlatilag sérthetetlenek. Egy varázskör – mégha homokból rótták is fel – nem fog tönkremenni nagyobb szélben vagy a rajta átmászkáló bogarak, patkányok, stb. miatt.

A közvetlen megtörés pedig azt jelenti, hogy kizárólag saját kezűleg, esetleg valamely eszköz (bot, kés, véső, stb) közvetlen hatására sérülhetnek meg. Ha valaki egy feldöntött könyvespolccal vagy egy összerogyó mennyezettel akar hatástalanítani egy rajzolatot, mindenképpen kudarcot vall. Éppen ezért lehetetlen tojásokra festett vagy palackokra karistolt szimbólummágikus vésetek elhajításával távolban ható, romboló energiákat elszabadítani.

A *Kötelező Ép-vesztés* opcionális szabálya alapján az ily módon felszabaduló energiák a *Mágikus tűz* kategóriájába tartoznak.

2. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 13
Képzettség követelmények:
Írás/Olvasás 5. fok, Holt nyelv (2x) 3. fok, Magasmágia 2. fok (mozaikmágusoknál) vagy Vulgármágia 3. fok (a tapasztalati hagyományok művelőinél)
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter már tökéletes bizonyossággal tud azonosítani minden *Szimbólummágia* segítségével létrehozott rajzolatot, s ránézéssel meg tudja állapítani, hogy az adott jel, minta, stb. aktív-e vagy kimerült. 90%-os pontossággal felismeri, hogy az mely mágikus kategóriába tartozik. Az ősmágia kategóriájába tartozó szimbólumokat 10% eséllyel azonosíthatja. (Pusztán a tényt, hogy ebbe a kategóriába tartoznak.) A profán mágia által létrehívott jelekről 80% pontossággal azt is meg tudja állapítani, hogy mi célt szolgálnak.

A tapasztalati mágia követői készítette rúnák, rajzok felépítéséből, alakjából 85% százalék eséllyel kikövetkeztetheti, hogy azt melyik hagyomány követője készítette. 75% az esélye arra, hogy meghatározza a jelbe börtönzött mágia típusát. Az egyedi típusok megkülönböztetésére már 50% esélye van.

A *Magasmágia* létrehozta szimbólumokról közelebbi vizsgálódás alapján 25% eséllyel tudja eldönteni, hogy azok mely típusba sorolhatók.

A képzettség ezen fokán a karakter már pontos ismeretekkel rendelkezik a mágikus rajzolatok, vonalak megtöréséről, s csupán 15% az esélye arra, hogy elhibázza, ha kísérletet tesz rá.

Az alapfokon képzett karakter már saját maga is képes olyan szimbólumokat rajzolni, amelyek képesek a mana elraktározására, s az új formába kényszerítve tökéletesen különböző felhasználásokra lesznek alkalmasak. Erre azonban csakis az ún. romlott szimbólumok alkalmasak. A *Magasmágia* által használatos formulák használatára ezen a szinten még nem nyílik lehetőség. Azok sokkal magasabb szintű tudást, biztosabb felkészülést igényelnek. Mivel a varázslók alapvetően idegenkednek a romlott formáktól, ez egyben azt is jelenti, hogy a képzettség ezen szintjén kizárólag a tapasztalati hagyományok hívei foglalkoznak mágikus szimbólumok életrekeltésével.

A képzettség birtokosai alapfokú ismereteik segítségével már képesek a tapasztalati úton készült varázstárgyak létrehozásával (*Első Törvénykönyv 386. o.-tól)*. Természetesen csakis azok előállítására vállalkozhatnak, ahol a **Készítheti:** rovatban az ő kasztja szerepel. Pl.: **Készítheti:** boszorkány. Az alapfokú képzettség használatával a készítendő varázstárgyak mana-igénye a tárgynál jelzett érték kétszerese.

Alapfokú képzettség szükséges a különféle mágikus tetoválások létrehozásához is, ám itt a mana-igény már nem változik, s a későbbiekben sem csökken.

3. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 14, Ügyesség 14
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 13 Kp
Ismertetés: Az ezen szinten képzett karakter már tökéletes bizonyossággal tud azonosítani minden *Szimbólummágia* segítségével létrehozott rajzolatot, s ránézéssel meg tudja állapítani, hogy az mely mágikus kategóriába tartozik. Az ősmágia kategóriájába tartozó szimbólumokat 20% eséllyel azonosíthatja. (Pusztán a tényt, hogy ebbe a kategóriába tartoznak.) A profán mágia által létrehívott jelekről 90% pontossággal azt is meg tudja állapítani, hogy mi célt szolgálnak.

A tapasztalati mágia követői készítette rúnák, rajzok felépítéséből, alakjából 95% százalék eséllyel kikövetkeztetheti, hogy azt melyik hagyomány követője készítette. 85% az esélye arra, hogy meghatározza a jelbe börtönzött mágia típusát. Az egyedi típusok megkülönböztetésére már 70% esélye van.

A *Magasmágia* létrehozta szimbólumokról közelebbi vizsgálódás alapján 45% eséllyel tudja eldönteni, hogy azok mely típusba sorolhatók. Amennyiben ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az esély 85%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (60% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja. Szimbólummágiával lejegyzett varázslatokat azonban csak ő „kelthet életre", képzetlenek erre alkalmatlanok.

A képzettség ezen fokán a karakter már pontos ismeretekkel rendelkezik a mágikus rajzolatok, vonalak megtöréséről, s csupán 10% az esélye arra, hogy elhibázza, ha kísérletet tesz rá.

A harmadik fokon képzett karakter már sokkal biztosabban készít maga is hasonló rajzolatokat, varázstárgyakat. Azok a tárgyak, amelyek készítésére jogosult, a mana-igénynél feltüntetett Mp-ért hozhatók így létre.

Nem varázsló kasztú karakterek számára a képzettség magasabb szinten nem sajátítható el.

4. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 15, Ügyesség 15
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter a fentieken kívül az ősmágia kategóriájába tartozó szimbólumokat 40% eséllyel azonosíthatja. (Pusztán a tényt, hogy ebbe a kategóriába tartoznak.) A profán mágia által létrehívott jelekről 100% pontossággal azt is meg tudja állapítani, hogy mi célt szolgálnak.

A tapasztalati mágia követői készítette rúnák, rajzok felépítéséből, alakjából 100% százalék eséllyel kikövetkeztetheti, hogy azt melyik hagyomány követője készítette. 95% az esélye arra, hogy meghatározza a jelbe börtönzött mágia típusát. Az egyedi típusok megkülönböztetésére már 80% esélye van.

A *Magasmágia* létrehozta szimbólumokról közelebbi

vizsgálódás alapján 75% eséllyel tudja eldönteni, hogy azok mely típusba sorolhatók. Amennyiben ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az esély 100%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (85% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja. Szimbólummágiával lejegyzett varázslatokat azonban csak ő „kelthet életre", képzetlenek erre alkalmatlanok.

A képzettség ezen fokán a karakter már pontos ismeretekkel rendelkezik a mágikus rajzolatok, vonalak megtöréséről, s csupán 05% az esélye arra, hogy elhibázza, ha kísérletet tesz rá.

A mesterfokú képzettség lehetővé teszi a karakter számára, hogy maga is elkészítsen olyan szimbólumsorokat, melyek egy-egy varázslatot tartalmaznak, s azokat le is írja, fel is tudja rajzolni. Ezek lehetnek különféle varázskörök, pergamenekre írt varázslatok, bélyegek, stb. Mivel azonban ezen varázstárgyak mindegyike szimpatikus viszonyban van az őt létrehozó varázslóval, meglehetősen ritkán folyamodnak ilyesmihez, s ha mégis megteszik, aligha adják ki egyszerűen a kezükből.

Minden így elkészített rajzolathoz a *Pszi* képzettség *Transz* nevű diszciplínája szükséges.

5. fok

Képesség követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 16

Képzettség követelmények:
Nincsenek

Képzettség-pont igény: 45 Kp

Ismertetés: A legmagasabb fokon képzett karakter a fentieken kívül az ősmágia kategóriájába tartozó szimbólumokat 80% eséllyel azonosíthatja. (Pusztán a tényt, hogy ebbe a kategóriába tartoznak.)

A tapasztalati mágia követői készítette rúnák, rajzok felépítéséből, alakjából 100% százalék eséllyel meghatározza a jelbe börtönzött mágia típusát is. Az egyedi típusok megkülönböztetésére már 95% esélye van.

A *Magasmágia* létrehozta szimbólumokról közelebbi vizsgálódás alapján 90% eséllyel tudja eldönteni, hogy azok mely típusba sorolhatók. Amennyiben ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az esély 100%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (100% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja. Szimbólummágiával lejegyzett varázslatokat azonban csak ő „kelthet életre", képzetlenek erre alkalmatlanok.

A képzettség ezen fokán a karakter már pontos ismeretekkel rendelkezik a mágikus rajzolatok, vonalak megtöréséről, s ha kísérletet tesz rá, mindenképpen kockázat nélkül teheti.

A mesterfokú alkalmazásnál leírtakon kívül képes arra, hogy az apró jelmágikus mozaikok kihagyásával, összevonásával egyetlen jelbe összpontosítsa azok hatalmát. Így nem kell hosszadalmasan bíbelődnie a különféle apróbb részek megírásával, elegendő egyetlen szimbólummal helyettesítenie mindet. *Transzra* ebben az esetben is szüksége van, ám a rajzolásra fordított idő a felére csökken. Az ily módon elkészített szimbólumokból csakis a hasonló fokon képzettek tudják kiolvasni, hogy mit is tartalmaznak.

Az ötödik fok azt is lehetővé teszi, hogy a varázsló ne használjon varázslataihoz semmiféle alapanyagot, s csupán a levegőbe írja fel izzó rúnáit. A mágia ekkor is létre fog jönni.

A varázstárgyak készítésének egyik legnagyobb kockázata, hogy szimpatikus kapcsolat köti össze őket megalkotójukkal, aki ezáltal távolról is sebezhetővé válik rajtuk keresztül. Ezt a súlyos hátrányt segít kiküszöbölni Andus Olophastur dorani magiszter módszere, aki az Égi Fény XXXIII. században működött, s számos szaktekintély egybehangzó ítélete szerint évezredünk legnagyobb szimbólummágusa volt. Az Alapító Hármak legnemesebb hagyományai értelmében az általa kidolgozott eljárást nem titkolta el testvérei előtt, hanem dolgozata egyik másolatát a Belső Archívum rendelkezésére bocsátotta, ahol az arra érdemesek szabadon hozzáférhetnek.

Igaz, a Belső Archívumba csak a Nagytanács mindenkori tagjai jogosultak belépni, akiknek létszáma adott időpontban sohasem haladhatja meg a huszonöt főt. Mások azonban nem is igen tudnának mit kezdeni a tanácsaival, hisz nem az együgyű növendékeknek, hanem a mesterek mestereinek szánta őket. Gyakorlati alkalmazásukhoz 6. fokú Szimbólummágián *kívül 4. fokú* Élettan *képzettség is szükséges.*

A módszer lényege, hogy az előírásos varázsjeleket egy – lehetőleg értelmes – élőlény vérével kell felrajzolni a kiválasztott tárgyra, akinek a lelkét halál beálltának pillanatában a mágus a szimbólumokhoz béklyózza. Egyes magiszterek ugyan aggályaikat fejezték ki az eljárás morális vonzataival kapcsolatban, Andus Olophastur azonban – aki, testvérei zömével ellentétben, varázslóvá avatása után sem hagyta el vallását, és holtáig a Bosszúálló Uwel odaadó híve maradt – semmi kivetnivalót nem látott a dologban, amennyiben a vért és a lelket szolgáltató személy kiválasztása kellő alapossággal és körültekintéssel történik. A megkötést követően a varázstárgyon sajátos jelenség, ún. élő rúna *jön létre, amely mindenben alá van vetve a varázsló akaratának, ugyanakkor viszont saját Személyes Aurával rendelkezik: ez elnyomja a mágusét, ezért a kialakuló szimpatikus kötés nem hozzá, hanem az élő rúnához kapcsolódik. Ily módon a varázsló teljesen függetlenedik az általa alkotott varázstárgytól, és nem kell többé attól tartania, hogy orvtámadás éri rajta keresztül. Mint minden igazán zseniális technika, alapjában véve ez is nevetségesen egyszerű, ráadásul megoldást kínál az alkalmazott magas mágia egyik legrégibb problémájára. Mivel azonban még a magas szinten képzett mozaikvarázslók közül is csak roppant kevesen rendelkeznek a használatához szükséges elméleti és tapasztalati háttérrel, aligha fog valaha is széles körben elterjedni.*

Maga Andus Olophastur mintegy kétszázharminc varázstárgyat készített ezzel az eljárással. Az élő rúnákban csupa olyan személy lelkét kötötte meg, akiket Uwel törvényeinek értelmében becstelennek ítélt. Bűnhődésül ötszáz év börtönt szabott ki rájuk; fogadalmat tett, hogy a kirótt idő leteltekor újra testet fog ölteni az Anyagi Vi-

lágban, sorra megkeresi az általa alkotott varázstárgyakat, megsemmisíti őket, és a vétkeiket levezeklő lelkeket visszabocsátja az Örök Körforgásba. A Nagytanács számításai szerint megközelítőleg húsz-huszonöt év múlva számíthatunk a visszatérésére.



MESTERMÁGIA

Elsajátíthatóság: Gyakorlással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Rendkívül egyéni mágikus módszer, ennek megfelelően meglehetősen kevesen akadnak Yneven, akik ezt alkalmazzák varázslataik létrehozására. Azok a varázslók ugyanis, akik ehhez a módszerhez folyamodnak, különféle mágikus tárgyakat alkotnak, s azokba börtönzik varázslataikat anélkül, hogy rúnákat alkalmaznának. Az így létrejött tárgyak nagy előnye a másik típusba sorolhatókkal szemben, hogy ahhoz, hogy hatalmukat elveszítsék nem elég különféle rúnákat tönkretenni, hanem az egész varázstárgyat meg kell semmisíteni, ami bizonyos esetekben meglehetősen körülményes és időt rabló feladat.

Ezek a varázslók azonkívül, hogy a mágia mesterei, mindannyian kiemelkedő tehetséggel bírnak egy-egy kézművesipari szakterületen. Erre utal magasszintű képzettségük az *Iparűzés* valamely ágában. Az így elkészített tárgyakba előállításuk során szövik bele a mágikus erőket. Ennek köszönhetően ugyan a varázseszközök elkészítése tovább tart, viszont azok sokkal tartósabbak, ellenállóbbak. Sőt magas szintű alkalmazása esetén olyan módszereket is használnak, amelyekkel sikerül lerázniuk magukról a szimpatikus mágia rájuk rakta bilincseket. Ezeket a metódusokat csakis a legkiemelkedőbb mestermágusoknak oktatják, akik azután féltékenyen őrzik a tudást, s kizárólag legkiválóbb tanítványaikat részesítik abban a kegyben, hogy feltárják előttük azokat. Így lehetséges, hogy amíg a legjelesebb szimbólummágusok is ódzkodnak kiadni kezükből varázstárgyaikat, addig a *Mestermágia* legmagasabb szintű ismerői néhanapján hajlandóak áruba bocsátani alkotásaikat.

Az általuk készített tárgyak az iskolatípusnak megfelelő módon fejtik ki hatásukat, és aktiválásuk is hagyományosnak mondható.

Jól teszi, ha vigyáz magára az, aki egy mestermágus otthonába lép, nem is beszélve arról a szerencsétlen baleset ről, amikor egy ilyen varázslóiskola küszöbét hágja át valaki. Az illető ugyanis soha nem tudhatja pontosan, miként is cselekszik majd a korsó, amiből bort töltenek a számára, vagy mire is alkalmas a szék, amelyre leültették...

A *Mestermágiával* létrehozott tárgyak sokkal tartósabban őrzik hatalmukat más mágikus eszközökkel szemben. Míg a jelmágikus varázstárgyak tönkretételére elegendő némi szaktudás és egy másik varázseszköz, addig a mestermágikus tárgyak kizárólag más mestermágikus eszközökkel semmisíthetők meg.

Egy rúnakard könnyen ócskavassá változtatható, ha egy másik rúnakarddal megtörik a mágikus véseteit. (Ennek esélye egyedül harc közben csekély, hiszen ezek a szimbólumok direkt arra készültek, hogy túléljék az ilyen összecsapásokat. Megsemmisülésükre az esély csatában 02%.) Ezzel szemben egy mestermágikus úton kovácsolt kardot csakis egy másik, hasonlóan erős eszközzel (más fegyver, üllő – kalapács, mágikus kohó, stb.) tehetünk tönkre. Ráadásul egy 4. fokon képzett mestermágus varázstárgyát csakis egy hasonló vagy magasabb szintű ismeret birtokosa által készített varázstárggyal semmisíthetünk meg.

A mestermágikus úton készült – arra alkalmas – tárgyakkal a mágikus rajzolatokat is gond nélkül tönkretehetjük. Nem fenyeget ugyanis a ***Szimbólummágiánál*** **leírt mana-kisülés veszélye. A felszabaduló energiákat a mestermágikus eszköz egyszerűen elnyeli vagy elvezeti. Ezt a fajta ismeretet sem kötik persze mindenki orrára. Csakis azok lehetnek tisztában vele, akik a képzettség harmadik fokára léptek.**

Egy mestermágikus varázstárgy elkészítéséhez ugyanúgy szükség van ***Transzra,*** **miként a jelmágikus varázstárgyak esetében. Az előállítási időbe ugyanakkor bele kell számítani magának a tárgynak az elkészítéséhez szükséges időt is.**

A mestermágusok kizárólag az általuk ismert kézművesipari szakterületen belül tevékenykedhetnek. Aki a fegyverkovácsok mesterségét tanulta ki, nem fog tudni mentál- vagy bármiféle mágiával operáló karosszéket készíteni, csakis akkor, ha előtte ebben a szakmában is megfelelő képzettséggel fog rendelkezni.

A képzettség lehetővé teszi, hogy alkalmazói az ősfajok által készített varázseszközöket is felismerjék. Ez csupán annak eldöntésére szolgál, hogy bizonyságot nyerjenek egy adott tárgy eredetéről, annak tulajdonságaival sem akkor, sem később nem lesznek tisztában.

A *Mestermágiával* készült varázstárgyak jelentős részét hozzá nem értőknek készítették. Ez annyit tesz, hogy a tulajdonos a tárgy áráért megkapja az annak aktiválásához szükséges tennivalók listáját. Ez néha csupán gondolati parancs, máskor egy összetettebb cselekvéssor, a legtöbbször még ennyi sem: a tárgy működik. Ha azonban ez utóbbi eshetőség nem áll fenn, akkor az, aki később kerül a tárgy birtokába képtelen lesz azt – vagy valamely különleges képességét – használni, amíg valaki (természetesen egy hozzáértő) fel nem világosítja annak módjáról. Ezt persze csak a legritkább esetekben teszik meg bármiféle ellenszolgáltatás nélkül.

1. fok
Képesség követelmények:
Ügyesség 13, Intelligencia 12
Képzettség követelmények:
Élő nyelv 1. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Iparűzés 3. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Az első szintű képzettség lehetővé teszi ismerőjének, hogy jó eséllyel felismerje a mestermágikus úton készült varázstárgyakat (75%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek (pl. Asztrálmágia, Elemi mágia), 25%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Amennyiben ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az esély 50%.

Ez a szintű tudás még nem elegendő arra, hogy az ősfajok által készített varázstárgyak bármelyikét is felismerjék.

2. fok
Képesség követelmények:
Ügyesség 14, Intelligencia 13
Képzettség követelmények:
Élő nyelv 2. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Magasmágia 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség lehetővé teszi ismerőjének, hogy jó eséllyel felismerje a mestermágikus úton készült varázstárgyakat (85%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 50%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 75%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó.

Az alapfokú ismeret birtokában az ősfajok által készített varázstárgyakat 10% eséllyel képes felismerni.

3. fok
Képesség követelmények:
Ügyesség 15, Intelligencia 14
Képzettség követelmények:
Élő nyelv 3. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve), Magasmágia 3. fok, Iparűzés 4. fok
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A képzettség harmadik foka lehetővé teszi ismerőjének, hogy jó eséllyel felismerje a mestermágikus úton készült varázstárgyakat (95%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 65%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 85%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (60% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A harmadik fokú ismeret birtokában az ősfajok által készített varázstárgyakat 20% eséllyel képes felismerni. Ugyancsak ezen a szinten sajátítja el a karakter azt a tudást, amely megkönnyíti számára a jelmágikus eszközök tönkretételét (feltéve, hogy jártasságot szerzett a *Szimbólummágia* képzettségben és képes azonosítani azokat).

Talán ez lehet az oka annak, hogy egyes mester- és szimbólummágus-irányzatok engesztelhetetlen dühvel gyűlölik a másikat.

Nem varázsló kasztú karakterek számára a képzettség magasabb szinten nem sajátítható el.

4. fok
Képesség követelmények:
Ügyesség 16, Intelligencia 15
Képzettség követelmények:
Élő nyelv 4. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterfoka lehetővé teszi ismerőjének, hogy mindenképpen felismerje a mestermágikus úton készült varázstárgyakat (100%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 75%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 100%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (85% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A mesterfokú ismeret birtokában az ősfajok által készített varázstárgyakat 40% eséllyel képes felismerni.

Szintén ez az a szint, amelyen a karakternek lehetősége nyílik arra, hogy saját maga is elkészítse – az *Iparűzés* képzettségének megfelelő – varázstárgyait. Az ismert iskolának megfelelő ismert varázslatokból alkothatja meg ezeket. Mivel azonban ezen varázstárgyak mindegyike szimpatikus viszonyban van az őt létrehozó varázslóval, meglehetősen ritkán folyamodnak ilyesmihez, s ha mégis megteszik, aligha adják ki egyszerűen a kezükből.

5. fok
Képesség követelmények:
Ügyesség 18, Intelligencia 16
Képzettség követelmények:
Élő nyelv 5. fok (a vonatkozó kultúrkör hordozónyelve)
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: A képzettség legfelső foka lehetővé teszi ismerőjének, hogy mindenképpen felismerje a mestermágikus úton készült varázstárgyakat (100%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 90%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 100%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (100% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A legmagasabb szintű ismeret birtokában az ősfajok által készített varázstárgyakat 80% eséllyel képes felismerni.

A legkitűnőbb mestermágusok egy olyan mágikus fogást is ismernek, amely tárgyaikat más varázstárgyak fölé emelik. Ez pedig az ún. *tárgylelke.* Tulajdonképpen létrehozzák az elkészítendő tárgy szellemtestét, s minden, az alkotóhoz láncoló mágikus energiát ehhez kötnek. Ily módon ki tudnak bújni a szimpatikus viszony által rájuk rótt kötések alól: varázstárgyaikon keresztül nem lehet rájuk visszaható mágiákat alkalmazni velük

szemben. A *tárgylelke* megformálása, elkészítése még félannyi Mp-ba kerül, mint magának a varázstárgynak a létrehozása, és a két Mp-igényt egyszerre, egyetlen varázslat során kell elkölteni.

Drágakőmágia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

A *Drágakőmágia* alkalmazói egészen ősi és rendkívül ritka mágikus módszer segítségével hozzák létre varázslataikat és varázstárgyaikat. Az ékkövek sajátos szerkezetében rejlő lehetőségeket aknázzák ki, s ennek segítségével formálják meg a mágikus energiákat. Azt használják ki, hogy a különböző drágakövek más-más módon képesek befogadni és kisugározni a manát. A megfelelő kövek kiválasztásával azután azokat alkalmazzák egyfajta mozaikként, és ezeken keresztül hívják életre a kívánt hatást.

Meglehetősen költséges foglalatosság, hiszen a legkisebb hatalmú kövekért is csengő aranyakkal kell fizetni, az igazán nagy erejű drágakövek pedig csillagászati összegekbe kerülnek. Az általuk készített mágikus eszközök nem szimbólumokkal, s nem is valamely mestermágikus próbálkozással születnek. Két módszert ismernek. A *Felruházás* nevű metódus során Mana-pontokkal töltenek fel egy kiválasztott követ, így egyben meghatározva azt is, hogy milyen hatást kívánnak elérni vele. Az *Esszenciakészítés* során már mágikusan aktív köveket helyeznek kristálytiszta forrásvízbe, s újabb szertartásokkal elérik, hogy a mana „kioldódjon", egyfajta varázsitalt hozva így létre.

A képzettséget rendkívül kevés helyen oktatják, a mesterek így azután megválogathatják, kik is legyenek, akire rábízzák a tudásukat. A „nagy nyilvánosság" mellett léteznek apró, titokzatos társaságok is, akik teljességgel rangrejtve űzik rejtélyes mesterségüket. Vélhetően közéjük tartoznak a kyr gyökerekkel is „gyanúsított" sheenwalli Smaragdmágusok.

A *Drágakőmágia* játéktechnikai vonatkozásaival, illetőleg a különféle kövekkel az *Első Törvénykönyv* foglalkozik bővebben (395-402. o.)

1. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 12, Ügyesség 12, Érzékelés 11
Képzettség követelmények:
Ásványtan 4. fok, Értékbecslés 4. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: A képzettség első fokú beavatottja még nem sok mindent tud a módszer gyakorlati alkalmazásáról. Viszont meglehetősen pontos képet alkothat magának a mágikus módszernek az alapjairól. Ismeri a legtöbb drágakövet (75% pontossággal) és azt is, hogy azok egy tehetséges drágakőmágus kezében milyen képességekre tehetnek szert (25%).

75% eséllyel ismeri fel a drágakőmágiával készült varázstárgyakat, az azok okozta hatásokkal azonban még nincs tisztában.

2. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 13, Ügyesség 13, Érzékelés 12
Képzettség követelmények:
Magasmágia 2. fok
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen szintjén álló karakter felismeri az összes drágakövet és tisztában van az általuk előidézhető hatásokkal is. Az alapfokú képzettség lehetővé teszi ismerőjének, hogy jó eséllyel felismerje a drágakőmágiával készült varázstárgyakat (85%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát, illetve milyen hatást rejtenek, 50%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 75%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó.

3. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 14, Ügyesség 14, Érzékelés 13
Képzettség követelmények:
Magasmágia 3. fok
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: A képzettség harmadik foka lehetővé teszi ismerőjének, hogy jó eséllyel felismerje a drágakőmágiával készült varázstárgyakat (95%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát, illetve milyen hatást rejtenek, 65%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 85%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (60% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A karakter ismeretei ezen a szinten lehetővé teszik, hogy egy *mások által felruházott* drágakőből egy év alatt esszenciát készíthessen.

Nem varázsló kasztú karakterek számára a képzettség magasabb szinten nem sajátítható el.

4. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 15, Ügyesség 15, Érzékelés 14
Képzettség követelmények:
Ásványtan 5. fok
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterfoka lehetővé teszi ismerőjének, hogy mindenképpen felismerje a drágakőmágiával készült varázstárgyakat (100%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát, illetve milyen hatást rejtenek, 75%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 100%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (85% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A mesterfokot elért karakter már maga is képes sikeresen alkalmazni a Felruházás és az Esszenciakészítés kü-

lönböző fogásait. Az általa felügyelt esszenciák fél év alatt elkészülnek. Az iskolája meghatározta hagyományos köveket sikeresen felruházhatja akár *Okozó*, akár *Detektáló*, akár *Védő* hatással is.

Ha igaz drágakövek kerülnek a kezébe, akkor képes lesz azokat felruházni a legalapvetőbb, legegyszerűbb mozaikvarázslatokkal, amelyeket iskolája lehetővé tesz számára. Az általa felruházott köveket megfelelő hordozóba illesztheti, ily módon komoly varázstárgyakat hozhat létre. Mivel azonban ezen varázstárgyak mindegyike szimpatikus viszonyban van az őt létrehozó varázslóval, meglehetősen ritkán folyamodnak ilyesmihez, s ha mégis megteszik, aligha adják ki egyszerűen a kezükből.

5. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 16, Ügyesség 17, Érzékelés 15
Képzettség követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: A képzettség legfelső foka lehetővé teszi ismerőjének, hogy mindenképpen felismerje a mestermágikus úton készült varázstárgyakat (100%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 90%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 100%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (100% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A legmagasabban képzett drágakőmágusok esszenciái 3 hónap alatt elkészülnek. Ha igaz drágakövekhez jutnak, abba az iskolájuk biztosította legbonyolultabb varázslatokkal is felruházhatják – feltéve, ha megfelelő nagyságú ékkövet tudnak szerezni, s azt hordozóba is foglalják.

Ez a kevesek által ismert és alig-alig gyakorolt képzettség a magas mágiának egy Észak-Yneven őshonos formája, amit minden valószínűség szerint önállóan fejlesztettek ki a késő negyedkorban felvirágzó embercivilizációk. A kyr hódítást az alsóbbrendű tapasztalati hagyományok közé süllyedve vészelte át, s közben annyira elvesztette eredeti karakterét, hogy ma már legfeljebb találgatni lehet, kiktől származhatott. A legtöbb kutató crantai kidolgozásúnak véli, érv gyanánt pedig rámutatnak, mennyire jellegzetes vonása volt a crantai kultúrának a drágakövek díszítőelemként való használata, helyenként kultikus tisztelete. Okfejtésük meggyőző erejét kissé csökkenti, hogy Észak-Ynev negyedkorából Cranta az egyetlen olyan emberi civilizáció, amelyről többé-kevésbé konkrét információkkal rendelkezünk, a többinek még a puszta létezésére is csupán elszórt, homályos utalásokból következtethetünk. Jelenlegi ismereteink alapján tehát még ha akarnánk, se tudnánk más nevet társítani a drágakőmágiához, mint Crantáét.

A fentebb felsorolt öt lépcsőfok csak bevezetés volt a régi drágakőmágiába, amelynek teljes eszköztára már évezredekkel ezelőtt feledésbe merült. Magasabbrendű fokozatán a beavatottak már teljes varázslatmozaikokat raktároztak el a nyakukban függő drágakövekbe, amelyekből gyors ujjmozdulatokkal bármikor egy sor eltérő kombinációt állíthattak össze. Természetesen igen nagy rutint igényelt, hogy pillanatok alatt az adott helyzetnek leginkább megfelelő sorrendbe rendezzék őket. Amikor a kívánt összeállítás létrejött, egyszerű mentális parancscsal sütötték ki a drágakő-mozaikok által megadott varázslatot; élőbeszédet a módszer nem igényelt.

Ez a fajta technika ma a Drágakőmágia *6. fokának számít, és alig maroknyi ember űzi Yneven: egy rejtélyes csoport, amely – mivel kilenc nyakláncra felfűzve hordják a drágaköveiket – a Kilenc Sor Iskolájának nevezi magát. Ezenkívül gyakorlatilag semmit sem tudunk róluk, a tagok kilétéről is halvány sejtéseink vannak csupán. A legutóbbi Zászlóháborúban például a Halál Kilencedik Nagymestere használta ezt a kihalófélben lévő mágiaformát a Kalandozók Hadura és kísérete ellen.*

Élettan

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul Nehéz)

Az élő test, az életfolyamatok nagy titkainak kifürkészésére vállakozik az, aki ezt a képzettséget el akarja sajátítani. Sok közös vonást fedezhetünk fel az *Élettan* és az *Anatómia* képzettsége között. Ugyanúgy az élő szervezetek rejtélyeit kutatják és az elsajátítás lehetséges módja is azonos. Sőt még az a módszer is hasonló, ahogyan a képzettség ismeretanyagát valaha élt tudósok megszerezték. Ugyanis az *Élettan* csak teóriák gyűjteménye lenne, ha nem volnának kísérletező kedvű megszállottak, akik elméleteiket hajlandóak voltak bizonyítani, főként boncolás útján. A probléma csak az, hogy az életfolyamatok csak élő szervezetekben követhetők nyomon, ezért a rokon tudománnyal ellentétben itt nem elégséges az elhunytak vizsgálata. Az élve boncolást pedig sajnos kevés helyen nézik jó szemmel a tudomány kerékkötői. Az *Élettan* az *Anatómia* tudásanyagára építkezik, az ott megismert szervekben, szervrendszerekben lezajló folyamatok megismerése és azok feladatának feltárása a célja. Analizálja az élő szervezetben keringő testnedveket és megpróbálja megállapítani azok szerepét.

Nagyon fontos szerepet tölt be az igazán magasfokú orvoslásban, de néhány komoly harci fortélynak is elengedhetetlen követelménye. Ezen kívül egynémely temetési szertartásban is hasznát lehet venni, nem is beszélve a sötét mágikus praktikákról.



Az anatómiával ellentétben a megszerzett tudás nem fajspecifikus, mivel az életfolyamatok eltérő felépítésű élőlények esetén azonosak vagy hasonlóak. Nem szabad azonban abba a hibába esnünk, hogy egy kaptafára veszünk minden egyes élő szervezetet. Nagy eltérés mutatkozik például a növények és az állatok között. Különbözőségek vannak az egyes állattípusok között is, nem is beszélve a mágikus fajokról. Az aquirokról például vajmi keveset tudunk, valószínű, hogy ők sokkal jobban ismerik az emberek élettani folyamatait.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Asztrál 11, Akaraterő 10
Képzettség-követelmények:
Anatómia 5. fok, Holt nyelv (2x) 3. fok
Képzettség-pont igény: 1 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter még csak a legfontosabb szervek szerepével van tisztában. Nagy vonalakban érti, hogyan működik az élő szervezet, felfogja, hogy miért van szüksége táplálékra, légzésre stb. Ez a tudás segítséget nyújthat neki abban, hogy elkerüljön sérüléseket, vagy azok súlyosságát tudása révén csökkenthesse.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Asztrál 12, Akaraterő 11
Képzettség-követelmények:
Alkímia 4. fok, Holt nyelv (2x) 4. fok
Képzettség-pont igény: 3 Kp
Ismertetés: Az alapfokon jártas karakter valamennyi létfontosságú szerv szerepével tisztában és nagyjából érti azok működését is. Már majdnem minden szervről tudomása van. A különböző szervek működése közötti összefüggések még jórészt ismeretlenek előtte.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Asztrál 13, Akaraterő 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 6 Kp
Ismertetés: Az alapfokhoz hasonlóan tisztában van valamennyi létfontosságú szerv szerepével és érti is azok működését a harmadik fokon képzett karakter. A létfontosságú szervek működése közötti összefüggések nem jelentenek titkot többé számára, bár akad az élő testben még mindig olyan terület, melynek működése és pontos szerepe nem tisztázott számára. Nyilvánvaló számára a szervek és szervrendszerek közötti különbség, illetve az, *ahogyan* a szervek szervrendszerré állnak össze. Az egyes testnedvek szerepe is többé-kevésbé tisztázott.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 18, Asztrál 14, Akaraterő 13
Képzettség-követelmények:
Mágiaelmélet 2. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter számára majdhogynem nyitott könyv az élő szervezet. A legkisebb és nem létfontosságú szervek szerepével és működésével is tisztában van. A szervek szervrendszerekké, a szervrendszerek pedig egy működő organizmussá állnak össze tudatában. Ha ez az ismeret kellő mértékű gyakorlati tudással is párosul, akkor világszerte híres gyógyító válhat a karakterből.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 19, Asztrál 16, Akaraterő 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 35 Kp
Ismertetés: A képzettség ezen fokát ma is kevesen ismerik Yneven. Ez mindannyiunk szerencséje, ugyanis aki 5. fokon jártas az *Élettanban,* az már képes élő szervezet létrehozására. Igaz ezek az organizmusok csak aránylag rövid ideig képesek életben maradni – minél egyszerűbb, annál tovább –, hiszen hiányzik belőlük az, amit halandó talán soha nem képes létrehozni: a lélek.

Az Élettan *soron következő fokozata a teremtés méhében lappangó ősi misztérium; a harmónia legmagasabbrendű megnyilvánulása; az a képesség, amely az isteneket megkülönbözteti a halandóktól. Ez a szint az önálló, alkotó teremtést jelenti, mely nem pusztán életet hoz létre a semmiből, hanem újonnan keletkező lelket, ami még nem vett részt az Örök Körforgásban, majd pedig igény szerint szabad akarattal ruházza fel.*

A képzettségnek ezt a fokozatát halandó lény természetesen nem sajátíthatja el.

Vagy igen? Az apoteózis ősidők óta ismert fogalom. Minden fajnak, minden népnek vannak legendái a letűnt korok mitikus héroszairól, akik hőstetteik jutalmul – avagy gaztetteikért büntetésül – elnyerték a halhatatlanságot, és az istenek közé emelkedtek. Az elméleti teológia pedig számtalan olyan átmeneti létformáról tud, amely valahol a halandók és az égiek között helyezkedik el...

Szóval, talán mégis?

Auraelemzés

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Hármas (Közepes)

Közkeletű félreértés a *Pszi Kyr metódusával* kapcsolatban, hogy ha valaki egyszer elsajátította, nyakló nélkül használhatja a diszciplínáit minden és mindenki ellen. Nos, ez nem egészen így van; a Pszi-pontokban mért nyers erő meglehetősen otromba eszköz, ha hiányzanak mellőle a kifinomult ismeretek.

A kyr metódus két széles körben ismert és alkalmazott diszciplínája az *Asztrál,* illetve a *Mentál Szem.* Lényegében mindkettő az értelmes lények lélekstruktúrájának érzékelésére és feltérképezésére való. Minél több Pszi-pontot fordít a diszciplínára a mágus, annál mélyebb rétegeit térképezheti fel az alany asztrál-, illetve mentáltestének. Van egy bizonyos határ, amit pusztán Pszi-módszerekkel nem léphet túl; ha mélyebbre akar hatolni, mágiára van szüksége.

A módszertől és a befektetett energiától függetlenül

azonban az eredmény csak annyi lesz, hogy vizuális képet alkot magának a vizsgálat tárgyát képező asztrál- és mentálrégiókról. Ezt a képet még értelmeznie is kell, ha valamit kezdeni akar vele; máskülönben színek és alakzatok tarka kavalkádját kapja csupán, amelybe előbb-utóbb reménytelenül belezavarodik. Hogy el is igazodjon azon, amit lát, ahhoz bizonyos elméleti ismeretekre van szüksége. Ezeknek az ismereteknek az összességét értjük Auraelemzés képzettség alatt.

A vizsgált alany aurájából – amely egyébként hat rétegből áll – különféle információk olvashatók le. Minden információnak megvan a maga szabott helye a rétegszerkezetben: a futó gondolatok, a pillanatnyi érzelmek a legfelső régióban találhatók, az Igaz Név pedig (amelyet többnyire maga az alany sem ismer) a legmélyebben, a hatodikban. Az asztrál- és a mentáltest különböző rétegeiről, valamint a belőlük kiolvasható információkról a **Pszi**t tárgyaló fejezetben szólunk bővebben.

Nem lehet elég nyomatékosan hangsúlyozni, hogy a mágus az aurának mindig csak azt a rétegét értelmezheti, amit előzetesen már érzékelt! Hiába jártas például 5. fokon az *Auraelemzésben,* a vizsgált alany Igaz Nevét csak akkor határozhatja meg, ha elegendő energiát fektet a mágikus fürkészésbe, hogy lehatoljon a legmélyebb – hatodik – szintig. Ugyanez természetesen fordítva is érvényes: hiába térképezi fel iszonyú energiapocséklással az aura legmélyebb rétegét, az Igaz Nevet képtelen kiolvasni belőle, ha nincs meg hozzá az 5. fokú *Auraelemzés* képzettsége.

Bizonyos képzettségek, varázslatok és Pszi-diszciplínák segítségével az alany a szokásosnál mélyebb rétegekbe süllyeszthet egyes információkat. Ha a mágus ezt a mélyebb réteget még nem tudja elemezni, az eredetit viszont igen, általában felfigyel a kívánt információ hiányára, és gyanakodni kezd. Előfordulhat azonban az is, hogy az alany a mélyebbre süllyesztett információk helyére hamis információkat vetít. Ilyenkor a varázsló csak abban az esetben merít gyanút, ha mindkét vonatkozó réteget képes *érzékelni* és *értelmezni;* máskülönben valóságnak fogja látni a hazugságot.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 12, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Pszi 5. fok
Képzettség-pont igény: 2 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter értelmezni tudja az asztrál- és mentáltest első, illetve második rétegében tárolt információkat. E régiók feltérképezése még nem igényel mágiát, elegendő hozzá a Pszi alkalmazása is.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 13, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 4 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter értelmezni tudja az asztrál- és a mentáltest harmadik rétegében tárolt információkat. Innen lehet több-kevesebb pontossággal kiolvasni az alany kasztját és Tapasztalati Szintjét. Az első középrégió; érzékeléséhez már mágia alkalmazása szükségeltetik.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 14, Intelligencia 15
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 8 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter értelmezni tudja az asztrál- és a mentáltest negyedik rétegében tárolt információkat. Ez a hosszú távú tervek, mélyen meggyökeresedett eszmék, tartós érzelmek középrégiója.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Intelligencia 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter értelmezni tudja az asztrál- és a mentáltest ötödik rétegében tárolt információkat. Itt, az első mélyrégióban találhatók az alany személyiségét alapvetően meghatározó elemek: a jellem, a traumatikus élmények emlékei, és általában minden olyasmi, ami élete végéig sem változik.

5. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 16, Intelligencia 18
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 40 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter értelmezni tudja az asztrál- és a mentáltest hatodik rétegében tárolt információkat. A második mélyrégió olyan információkat tartalmaz, amiknek általában maga az alany sincs tudatában: sorsbélyegeket, előző reinkarnációiból őrzött emlékeket, az Igaz Nevét.

Kétséges, hogy létezik-e ennek a képzettségnek 6. foka; ha igen, minden bizonnyal magas szintű mágikus-mentális ismereteket feltételez. Egyes tudósok szerint az 5. fokon túl az Auraelemzés *elveszti passzív jellegét, és aktívvá válik. Ez nem kevesebbet jelent, minthogy a varázsló – természetesen kellő energiaráfordítással – képes megváltoztatni az alany aurájának struktúráját, és gyökeres változásokat előidézni a személyiségében! Az effajta manipuláció mindenféle asztrális és mentális befolyásoláson túltesz, hiszen nem kívülről, hanem belülről gyakorol hatást a lélekre.*

A Doran titkos történetét összefoglaló Annalecta Secretarumban szerepel Rachab rai Gandhul magiszter esete, az asztrálmágia jeles beavatottjáé, aki a P.sz. XXVI. században vált renegáttá. Legszűkebb pályatársai is ámuldozva nyilatkoztak képességeiről. Rachab magiszter minden varázslata kétszer-háromszor annyi energiát emésztett fel, mintha más alkalmazta volna; ha azonban egyszer megbabonázott valakit, bűbája korlátlan időtartamra szólt, és az évek során mákszemnyit sem veszített az erejéből, soha többé nem kellett megújítania. Ravasz ármánykodásával sikerült úgy összekuszálnia a politika

szálait a Quiron-tenger mellékén, hogy már-már repedések mutatkoztak az évezredes szövetségi rendszereken. Végül – állítólag – a Boszorkányurak ügynökei végeztek vele, mindkét fél nagy megkönnyebbülésére. Rachab rai Gandhul tevékenysége egyesek szerint nagyszerűen példázza, miféle kavarodáshoz vezethet, ha egy fortélyos varázsló az Auraelemzés 6. fokán használja a magasabb Asztrálmágia technikáit.

Démonológia

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul Nehéz)

A legsötétebb praktikák egyike, amit Ynev valaha is látott. Alkalmazóit nem egyszerűen félik, de rettegik, s ha a hatalomban ülőknek szándéke és ereje van rá, akkor kíméletlenül üldözik is. A halandókat mindig is csábította az a tiltott tudás, az a titokzatos erő, amely körüllengte ezeket a szörnyű teremtményeket. Akadtak olyanok is, akik saját lelküket ajánlották fel ezeknek a lényeknek, csakhogy az általuk képviselt borzasztó hatalomból részesüljenek.

Mások paktumot ajánlottak nekik, hogy általuk valósíthassák meg nagyra törő vágyaikat. Birodalmak pártfogói és bukásuk okai voltak ezek a bestiák, akik az Anyagi Síkon csak a legritkább esetekben találnak maguknak megfelelő ellenfeleket.

Ha pedig valakinek sikerül szolgálatra bírni őket, az maga is démonná válva az emberi faj legsötétebb óráinak ígéretével fenyegetheti környezetét. Krán démonlovasai a lelkükből adnak ezeknek a szörnyeknek, hogy uralhassák a testüket, mások (a Démonikus Óbirodalom korcs maradványai, a démonokat imádó nomádok) a saját testüket ajánlják fel, hogy az erejüket érezhessék, s éreztethessék másokkal.



A démonokat engedelmességre bíró tudás elsajátítása roppant nehéz, s csakis a legelszántabbak kísérletezhetnek vele. Mindenki más kudarcra van ítélve, bármily erősnek is tartsa magát egyébként. S a halál még csak nem is a legszörnyűbb azok közül, amivel a démonok az ilyeneket kecsegtetik.

Akadnak persze olyanok is, akik éppen ellenkezőleg, a démonok leigázására, ez ellenük való harcra gyűjtögetik az erejüket, s talán tényleg akad előbb-utóbb egy-két szerencsés, akinek ez sikerül is. Tény, hogy kellő módon fel kell magát vérteznie annak, aki fel akarja venni a kapcsolatot velük. Mindazok, akik nem ismerik ezeket a bestiákat, szinte esélytelenek velük szemben, s jobban tennék, ha nem kontárkodnának a dolgaikba. Még a legtapasztaltabb démonidézőket is komoly meglepetések érhetik, a hozzá nem értőket pedig egyenesen halálos veszedelem fenyegeti. Hogy mégis esélyük lehet a szörnyetegek ellen, azt csakis jó felkészültségüknek, mélyreható ismereteiknek köszönhetik.

Lássuk hát, mit is kell tudniuk mindazoknak, akik sikerrel szeretnék felvenni a harcot ezekkel a rettentő Síkokról érkezett bestiákkal:

Elsődleges ismeretek:

A démonok körül 5 láb sugarú körben 7E-s *Félelemaura* létezik, amely ellen csak a TMME-vel lehet védekezni. A különböző mágikus módosítók ezt befolyásolhatják, a *Pszi* azonban nem. Aki egy órát kénytelen a démon közelében tartózkodni, az megőrül. A démon pillantása ellen mentális mentő dobás tehető 60E ellenében, s ha nem sikerül, az áldozat a démon szolgája lesz, akinek testét használhatja is.

A démoni **varázstárgyak** *Félelemaurája* 3E-s. 5 láb körzetben érzékelhető a mágikus kisugárzásuk, ami árulójuk lehet. Ugyanezen a távolságon belül hatnak a manahálóra. A varázslatok 10% alapeséllyel nem jönnek létre, minden 10 Mp 5%-ot ad az alapesélyhez. A mágikus tárgyak erejére nincs kihatással.

Azok a mágikus fegyverek, amelyekre *Szimbólummágia* 2. fok segítségével felírják az adott démon nevét, kétszeresen fogják őt sebezni, s ezekre a fegyverekre nem vonatkoznak a démon aurájának negatív módosítói.

Másodlagos ismeretek:

Testük erős idegen mágiát sugároz, s ez összezavarja a manahálót. Húsz lábnyi körzetben a varázslatok 20% eséllyel „besülnek", s minden elhasznált 5 Mp-vel ez az esély 4%-kal nő. Ugyanez az erő csökkenti a varázstárgyak hatalmát is. (A mágikus fegyverek eggyel alacsonyabbnak minősülnek, de más varázseszközök is elgyengülnek a közelükben, noha korántsem annyira, mint a varázslatok.) A démonok testéből áradó mágia 20 lábon belül leleplezheti őket.

A démoni **varázstárgyak** elfogadott gazdájuktól maradandóan elvonnak 1 Egészséget, s így 1 max. Ép-t is. Minden 15 újabb használatuk egy-egy újabb pontba kerül.

Arra a teremtményre, aki fennhangon kántálja az adott démon nevét, az nem képes *Asztrál-* és *Mentálmágiá*val hatni, s hasonló jellegű *Pszi* támadásai is hatástalanok lesznek.

Harmadlagos ismeretek:

A démonokat három csoportra lehet osztani, úgy mint: alacsonyabbrendű démonok, közrendű démonok és démonurak. Testük rendkívül ellenálló, csakis mágikus fegyverekkel vagy *Elemi erővel* lehet ártani nekik.

1. fok

Képesség követelmények:
Intelligencia 12, Akaraterő 14
Képzettség követelmények:
Írás/Olvasás 4. fok, Holt nyelv (2x) 3. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Már a legalacsonyabb szintű képzettség is meglehetősen sok tudást biztosít azoknak, akik ezen veszedelmes ismeretek közelébe merészkednek. Lehetővé teszi ismerőjének, hogy jó eséllyel felismerje a démonidézők módszereivel készült varázstárgyakat (75%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek (pl. *Anyagmágia, Elemi mágia),* 25%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Amennyiben ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az esély 50%.

Ez a szintű tudás még csak kis esélyt biztosít ahhoz, hogy az illető a Démoni Síkokon készült varázstárgyak bármelyikét felismerje (25%), arra pedig lehetőséget sem ad, hogy azt valamiképpen azonosítsa is.

A képzettség ezen fokán a karakter csupán a *Harmadlagos ismeretekkel* van tisztában.

Ezen kívül ismeri legalább tíz alacsonyabbrendű démon nevét, gondolati sémáját és képességeit.

2. fok

Képesség követelmények:
Intelligencia 13, Akaraterő 15
Képzettség követelmények:
Írás/Olvasás 5. fok, Holt nyelv (2x) 4. fok
Képzettség-pont igény: 10 Kp
Ismertetés: Az alapfokú képzettség lehetővé teszi ismerőjének, hogy jó eséllyel felismerje a démonidézők módszereivel készült varázstárgyakat (85%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 50%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 75%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó.

Az alapfokú ismeret birtokában a Démoni Síkokon készített varázstárgyakat 45% eséllyel képes felismerni. Hogy ezek működését, a beléjük börtönzött démonok ismeretében beazonosítsa, arra 10%-nyi csupán az esélye.

A képzettség ezen fokán a karakter már a *Másodlagos ismeretekkel* is tisztában van.

Ezen kívül ismeri legalább huszonöt alacsonyabb- és tíz közrendű démon nevét, gondolati sémáját és képességeit.

3. fok

Képesség követelmények:
Intelligencia 14, Akaraterő 16
Képzettség követelmények:
Szimbólummágia 3. fok, Magasmágia 3. fok (mozaikmágusoknál) vagy Vulgármágia 5. fok (a tapasztalati hagyományok művelőinél)
Képzettség-pont igény: 17 Kp
Ismertetés: A képzettség harmadik foka lehetővé teszi ismerőjének, hogy jó eséllyel felismerje a démonidézők módszereivel készült varázstárgyakat (95%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 65%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 85%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (60% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A harmadik fokú ismeret birtokában a Démoni Síkokon készített varázstárgyakat 75% eséllyel képes felismerni. Hogy ezek működését, a beléjük börtönzött démonok ismeretében beazonosítsa, arra 20%-nyi csupán az esélye.

A képzettség ezen fokán a karakter már az *Elsődleges ismeretekkel* is tisztában van.

Ezen kívül ismeri legalább ötven alacsonyabb, és tíz közrendű démon, valamint egy démonúr nevét, gondolati sémáját és képességeit.

Nem varázsló kasztú karakterek számára a képzettség magasabb szinten nem sajátítható el. Amennyiben démonokat idéznek, azt a tapasztalati mágiában való egyéb irányú jártasságuk teszi lehetővé.

4. fok

Képesség követelmények:
Intelligencia 15, Akaraterő 17
Képzettség követelmények:
Auraelemzés 4. fok
Képzettség-pont igény: 25 Kp
Ismertetés: A képzettség mesterfoka lehetővé teszi ismerőjének, hogy mindenképpen felismerje a démonidézők módszereivel készült varázstárgyakat (100%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 75%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 100%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (85% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A mesterfokú ismeret birtokában a Démoni Síkokon készített varázstárgyakat 100% eséllyel képes felismerni. Hogy ezek működését, a beléjük börtönzött démonok ismeretében beazonosítsa, arra 40%-nyi csupán az esélye.

A mesterfokon képzett karakter ismeri legalább hetven alacsonyabb-, és húsz közrendű démon valamint öt démonúr nevét, gondolati sémáját és képességeit.

Mesterfokon nyílik először lehetősége arra, hogy mágiáját alkalmazva megidézzen egy démont. Ha alacsonyabbrendű vagy közdémont hív – és elegendő Mp-ja

van hozzá – azok minden esetben megjelennek, ám a démonurak hívására ezen a szinten még képtelen, mégha a Mp-i egyébként lehetővé is tennék.

5. fok
Képesség követelmények:
Intelligencia 16, Akaraterő 19
Képzettség követelmények:
Auraelemzés 5. fok
Képzettség-pont igény: 38 Kp
Ismertetés: A képzettség legfelső foka lehetővé teszi ismerőjének, hogy mindenképpen felismerje a démonidézők módszereivel készült varázstárgyakat (100%), azt pedig, hogy mely típusú mágiát rejtenek, 90%-os hatékonysággal képesek meghatározni. Ha ő maga is az adott típust oktató iskolát képviseli, ez az arány 100%. A varázslat konkrét azonosítását illetően a karakter *Magasmágia* képzettségben elért szintje a mérvadó. Amennyiben ez sikeres, azt is meg tudja állapítani (100% eséllyel), hogy az illető varázstárgy, varázslat miként aktiválható. Ezt ő maga is megteheti, s másoknak is elárulhatja.

A legmagasabb fokú ismeret birtokában a Démoni Síkokon készített varázstárgyakat 100% eséllyel képes felismerni. Hogy ezek működését, a beléjük börtönzött démonok ismeretében beazonosítsa, arra 70%-nyi az esélye.

A legmagasabb szinten képzett karakter ismeri legalább száz alacsonyabb-, és negyven közrendű démon, valamint tíz démonúr nevét, gondolati sémáját és képességeit.

Az ötödik szinten válik lehetővé a démonurak megidézése – amennyiben a karakter Mp-i ezt lehetővé teszik. Ugyancsak ez az a fok, amelyen alacsonyabbrendű démonok bebörtönzésével varázstárgyakat hozhat létre.

Mit is lehetne mondani ennek a hátborzongató képzettségnek a magasabb fokáról? Az ódon legendák vérfagyasztó átlényegülésekről szólnak, pokoli bugyrokra nyíló kapukról, sikoltozó szellemekről a kárhozat örvénylő förgetegében, eleven szívek mélyén lobogó lángokról, sötét beavatottakról, akik nem eladták, *hanem szántszándékkal* elpusztították *a tulajdon lelküket, és úrrá, fejedelemmé lettek odaát, a túlsó síkokon... Nincs az a korccsá fajzott nomád sámán, aki ne tapasztaná be a fülét hideglelős borzongással ezeknek a történeteknek a hallatán.*

Igen, ennek a gonosz tudománynak létezett magasabbrendű verziója. Délen, az Óbirodalomban ismerték – és belepusztultak, üszkös romokat hagyva örökül az utánuk jövőkre. A nomádok elfelejtették, mert túl gyengék voltak; még így is a humán lét legszélére sodródtak miatta. A khálok megtagadták, mert túl erősek voltak; most nem sokkal különbek ragadozó vadállatoknál. A szerzetesek a Gyűrűhegység kolostorerődjeiben emlékeznek rá, mert megpróbálták elfelejteni; lelkük rühes fekéllyé sorvadt tőle, szívüket savanyú rothadás emészti évezredek óta. Az északi Hatalmasoknak nem kellett, mert a százados gonoszság bölccsé érlelte őket; visszahúzódtak előle a saját sötétségükbe. Krán hideg markába kaparintotta, mert csak az eszközt, a fegyvert látta benne... ámde talán Ranagol sziklagerince is megtöretik egyszer.

Nincs ember Yneven, aki kitanulta volna ennek a tudománynak a következő fokozatát. Mert ha megtette, már nem ember többé.

Titkos szervezeti hagyományok (tradíciók)

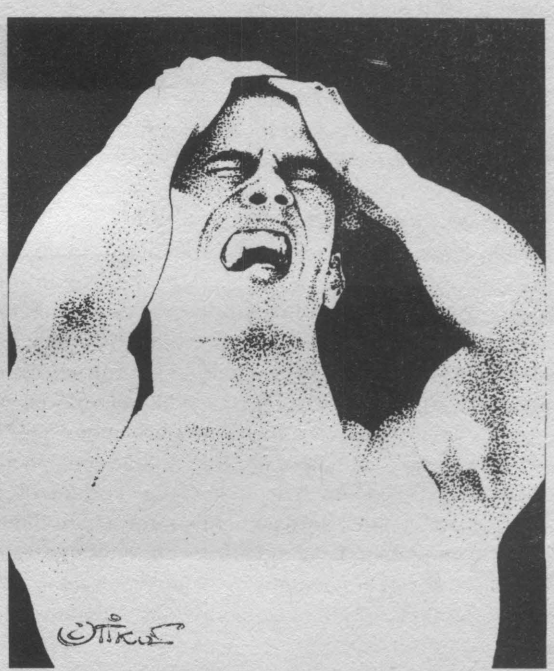
Auraleplezés

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Elnevezéséből ítélve talán tudományos képzettségnek vélhetnénk az *Auraleplezést,* pedig korántsem az, sőt: inkább az alvilágiak közé tartozik. Legavatottabb ismerői azok a kémek, ügynökök, akik nem értenek a mágia forgatásához, de rendszeresen töltenek hosszabb időt idegen környezetben, igazi kilétüket titkolva. Ezek a karakterek nap mint nap az életüket kockáztatják, másnak adják ki magukat, mint akik valójában. Az udvari varázslók és mentalisták azonban egyhamar lelepleznék őket, ha a képzettség nem segíteni nekik álcázásuk fenntartásában.

Az *Auraleplezés* lényege, hogy a karakter minden ízében azonosul az általa játszott szereppel, átveszi viselkedését, gondolkodásmódját; a saját személyiségét közben egyre jobban háttérbe szorítja, csak nagy ritkán, gondosan ellenőrzött körülmények között hagyja felszínre bukkanni. Játéktechnikailag ennek az lesz a következménye, hogy a személyazonosságára és szándékaira vonatkozó információkat asztrál- és mentálteste mélyebb rétegeibe szorítja vissza. Ezzel természetesen jelentős mértékben megnehezíti a kifürkészésüket.

A képzettséget csak rendkívül küzdelmesen, rengeteg gyakorlással lehet elsajátítani, ráadásul nem is mindenki alkalmas rá. A *Színészet* 4. fokú ismeretén kívül szigorú előfeltétel az is, hogy a karakter Asztrálja és Akaratereje egyaránt meghaladja a 14-et.



1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 11, Asztrál 15, Akaraterő 15
Képzettség-követelmények:
Színészet 4. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A karakter köznapi nevére, származására, kasztjára és Tapasztalati Szintjére vonatkozó információk általában az aura harmadik rétegében helyezkednek el, de árnyékot vetnek a második rétegbe is: elnagyoltan és bizonytalanul onnan is megbecsülhetők. A képzettség legelemibb szintjén a karakter csupán annyira képes, hogy eltünteti a második régióból ezt az árnyékot. Az árnyék helyén azonban hézag keletkezik aurában, ami kellő alaposságú fürkészés esetén bizony gyanút kelthet.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
Lélektan 3. fok
Képzettség-pont igény: 7 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ezen a fokán a karakter a leplezni kívánt információkat az aura harmadik rétegéből a negyedikbe süllyeszti. Ahonnan azonban eltávolította őket, ott szembetűnő hiány keletkezik a harmadik régióban; alapos fürkész azonnal gyanút fog, ha ilyet lát.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Lélektan 4. fok
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A képzettségnek ezen a fokán a karakter egészen az aura ötödik rétegébe szorítja vissza a leplezni kívánt információkat. Eredeti helyükön, a harmadik rétegben az aura továbbra is hézagos marad. Előfordulhat, hogy egy képzett fürkész ennek láttán gyanút fog; bizonyosságot azonban csak úgy tud szerezni, ha két réteggel lejjebb hatol.

4. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Asztrál 17, Akaraterő 16
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A mesterfokú Auraleplező továbbra is csak az ötödik rétegbe tudja visszaszorítani az információkat; hogy azonban a hiányuk ne váljon szembetűnővé, tetszés szerinti hamis információkat plántálhat a helyükre a második régióban. Ezek az álinformációk szabályszerű árnyékot vetnek a második rétegbe is, úgyhogy az ilyen magasan képzett mesterkémet a legkiválóbb fürkész is csak nagy nehézségek árán leplezheti le.

Mindazonáltal a kém beleélő készsége korlátozott marad. Csupán egyetlen sorozat hamis információt tud rögzíteni az aurájában, azaz egyetlen személyiséget szimulálhat asztrálisan és mentálisan. A helyzetet talán ahhoz hasonlíthatnánk, mintha valaki egy maszkabálon beleragadna az álöltözékébe.

5. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 15, Asztrál 18, Akaraterő 18
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: Irányított tudathasadás. A karakter a hatodik – legmélyebb – auraszintre süllyeszti a saját személyiségét. Ezzel egyidőben annyi sorozat álinformációt fejleszthet ki magában, amennyivel az Asztrál értéke meghaladja a 14-et. Aurája harmadik régiójában tetszés szerint cserélgetheti az álszemélyiségeket, a körülményekhez igazodva válogathat közöttük. Aki 5. fokon műveli a képzettséget, azt jószerivel lehetetlen mágikus fürkészéssel leleplezni; legfeljebb azzal kelt gyanút, ha túl gyakran váltogatja az álszemélyiségeket.

A képzettség 6. foka a tökéletes aurahasonulás; egyesek szerint a reinkarnáció valamely sajátos formája. A kém személyisége ilyenkor feloldódik az általa játszott szerepben, a egész aurája idomul hozzá, csupán kicsinyke különbség marad közöttük, az asztrál- és mentáltest legmélyebb rétegében. Fizikai síkon nem történik meg az átalakulás, lélekben azonban igen. Más szóval: a kém magára ölti az álszemélyiség minden mentális és asztrális jellemzőjét, beleértve ismereteit, emlékeit és esetleges varázshatalmát. Ideális ügynök válna tehát belőle – ha az átváltozás nem terjedne ki az érzelmeire, az erkölcseire és a jellemére is. Így azonban szinte bizonyosan használhatatlanná válik megbízói számára: tipikus esete annak, amikor valaki nagy igyekezetében túllő a célon.

Mivel az Auraleplezés képzettsége nem tanulással, hanem folyamatos gyakorlással javítható, hatodik fokon történő alkalmazása általában véletlenül következik be, az eredmény magát a kémet is meglepi. A legutóbbi ilyen esetről az amrapori Celestius atya Summae Tenebriséből értesülhetünk, hála egy lar-dori mágusnövendék beszámolójának. Jószerivel a napokban történt, P.sz. 3677-ben, és ami a legdöbbenetesebb: a kém egy aquir alakváltó volt, akit a kráni hatalmak küldtek titkon az Aranykör Lovagrend vitézei közé! A szörnyeteg olyan tökéletesen azonosult álcájával, hogy a végén lélekben emberré vált, mi több: hőssé magasztosult. A megrendítő história közismert, akit érdekelnek a részletek, annak javasoljuk, lapozza fel bátran Celestius atya híres gyűjteményét.

MÁGIAISMERET

Elsajátíthatóság: Tapasztalással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

A Mágiaismeret *nem* tudományos képzettség. Általában olyan kalandozók sajátítják el, akik egyáltalán nem értenek a mágia forgatásához, ám sokszor akad dolguk a beavatottjaival – akár barátként, akár ellenségként. Mindenképpen szükségük van hát rá, hogy többé-kevésbé eligazodjanak e beavatottak cselekedetein, sejtsék, mire számíthatnak tőlük és mire nem, felkészülhessenek esetleges húzásaikra és cselvetéseikre, ismerjék az ellenük vívott harc mesterfogásait. A képzettség szigorúan gya-

korlati jellegű: elsődleges alapja a jó megfigyelőkészség, a tapasztalatok gondos elemzése, a villámgyors gondolkodás.

A képzettség alkalmazásának legfontosabb előfeltétele, hogy a karakternek alkalma nyíljon megfigyelni varázslás közben egy mágiaforgatót. Ez természetesen pillanatok alatt történik, és rengeteg mindenre kiterjed. Az elsődleges kiindulási alapot a mágiaforgató mimikája, tartása, lépései, gesztusai és az általa kiejtett bűvös igék képezik. Ehhez járulnak aztán – különösen a nagyobb hatalmú varázslatok esetében – a netán fellépő másodlagos tényezők, például a fény- és hóviszonyok változásai; a bizsergés a bőrön; a garat hátuljában vagy a gyomorszáj körül összegyűlő savanykás nyál; az égnek meredő haj- és szőrszálak; a fülzúgás, émelygés, szédülés. Mindezt a karakter kiegészítheti a mágiával vívott összecsapások szokványos taktikájáról szerzett ismereteivel, és megpróbál következtetni belőle, milyen varázslatra készül a mágiaforgató, hogy idejében megtehesse a szükséges ellenlépéseket. Aki magas fokon járatos ebben a képzettségben, az szerényebb harci képességekkel is összehasonlíthatatlanul veszedelmesebb ellenfél egy mágiaforgató számára, mint egy erős, ám buta és tapasztalatlan kardforgató.

A fentiekből következik, hogy *Mágiaismeretet* semmiféle egyetemen és varázslóközpontban nem oktatnak, sem jó pénzért, sem ingyen. Ez a képzettség ugyanis elsősorban az avatatlanok eszköze a mágiaforgatók ellen, és senki nem olyan bolond Yneven, hogy fegyvert adjon ellenségei kezébe. Leginkább egyes alvilági testvériségek és fejvadászklánok nevezetesek arról, hogy válogatott növendékeiket megtanítják a mágiaismeretre, de nem idegen ez a felfogás egyes elit harcos- és harcművésziskoláktól sem. Ami magukat a mágiaforgatókat illeti, ok nem feltétlenül tanulják meg ezt a képzettséget, melynek leginkább a más beavatottakkal való összecsapásokban látják hasznát. Minél világiasabb természetű egy mágikus hagyomány, annál valószínűbb, hogy beavatottjai valamilyen fokon elsajátítják a mágiaismeretet; a bárdok és a boszorkánymesterek között például sok ilyet találunk, a papoknál és a tűzvarázslóknál már kevesebbet, a mozaikmágusok soraiban pedig legfeljebb nagy ritkán, elvétve egyet-egyet. Nevezetes kivételek persze itt is akadnak: a Domvik-hitű inkvizítorok és a gorviki Holdkos-iskola magiszterei például hírhedtek alapos mágiaismeretükről.

A képzettség mindenféle elméleti alapot nélkülöz, és minél merevebb, minél formálisabb egy mágikus hagyomány, annál jobban alkalmazható ellene. A papok például nemigen csinálnak titkot belőle, kinek a nevében sújtanak le mágikus igéikkel, rituáléik elterjedtek és közismertek, szent szimbólumukról könnyű azonosítani őket. A varázslói mágia vulgáris formái hasonlóképpen kevés teret hagynak az eredetiségnek, a variábilitásnak, hajlamosak könnyen felismerhető sémákba merevedni; ezzel szemben a mozaikmágia változékony és sokféleképpen kombinálható, igazi mesteréről nehéz megjósolni, milyen taktikát választ a következő percekben.

Természetesen minél ritkább egy varázslat, annál kevesebben ismerik; és általában a legnagyobb hatalmú varázslatok a legritkábbak. Ezért a képzettség minden fokához tartozik egy Mp-limit; a karakternek csupán azoknak a varázslatoknak az azonosítására van esélye, amelyek Mp-költsége *alaperősítésen* nem haladja meg ezt a limitet. Amennyiben megfigyelt személy olyan varázslatra készül, amely ugyan a karakter által ismert mágiatípusok valamelyikébe tartozik, de Mp-igénye alaperősítésen nagyobb a limitnél, az esélye automatikusan feleződik. Ha mégis sikerül megdobnia, a legjobb esetben is csak nagyon ködös fogalmat tud alkotni arról, mire is számíthat. *Démoni Birtok* varázslat esetén például sejti, hogy a boszorkánymester valami szörnyű átokra készül; *Időkapunál* gyanítja, hogy a pap szét akarja feszíteni a létezés szokványos korlátait; és így tovább.

A mágiaismerethez a rendkívül gyors helyzetfelmérés is hozzátartozik, a karakternek villámsebesen kell levonnia a következtetéseket.

1. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Gyorsaság 13, Intelligencia 12
Képzettség-követelmények:
A vonatkozó Élő nyelv ismerete
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Ezen a szinten a karakter tudását még nem nevezhetjük elmélyültnek, azt azonban már jó esélyel meg tudja állapítani, hogy ellenfele milyen típusú mágiát próbál alkalmazni, vagy azt, hogy egyáltalán mágikus hatást akar-e létrehozni vagy csak ijesztgeti ellenfeleit, netalán Pszi-diszciplína alkalmazására készül.

A karakter tisztában van azokkal a formai elemekkel, melyeket szinte valamennyi mágikus hagyomány használ a varázslatok létrehozatalához. Szinte teljes bizonyossággal képes megállapítani, hogy ellenfele valóban mágikus hatás létrehozatalára készül, vagy egyéb tevékenységet végez (ezt persze a körülmények pl. rossz látási viszonyok befolyásolhatják). Amennyiben ilyenkor elnyeri vele szemben a kezdeményezést, továbbá sikeres Érzékelés-próbát tesz, szintenként 20% esélye van rá, hogy a mágiaforgató mozdulataiból és szavaiból kiindulva azonosítsa a mágia típusát, azaz megállapítsa, hogy ellenfele szakrális (papi), vulgár- (tapasztalati) vagy magas- (mozaik) mágiát használ. Ilyenkor sohasem a karakter tényleges szintje számít, hanem az, hogy hány szintet lépett a karakter a képzettség 1. fokon történő elsajátítása óta, a kezdőszintet is beleértve. (Ha például 10. szintű, de a *Mágiaismeret* 1. fokát csak 8. szinten tanulta meg, akkor 60% esélye van a sikeres azonosításra – 20% a 8. szintért, újabb 20% a 9. szintért és további 20% a 10. szintért.) Kedvezőtlen látási és hallási viszonyok között az esélyhez levonások rendelhetők, a KM belátása szerint.

Innentől kezdve azonban a karakter bizonytalanságban marad, hiszen azt, hogy a varázslat milyen hatást fog kifejteni nem képes megállapítani. Eddigi tapasztalatai, illetve a legendák elbeszélései alapján tudhatja csupán, hogy például a boszorkányok milyen varázslat létrehozására képesek. (Nem árt meggondolni, hogy nem minden esetben érdemes a használt mágia típusából messzemenő következtetéseket levonni az ellenfél karakterkasztjára vonatkozóan!)

Képzettségét a mágia minden olyan forgatója ellen alkalmazhatja, aki látó- és hallótávolságon belül tartózkodik, és a karakter tisztán látja, illetve hallja őt.

2. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 15, Gyorsaság 14, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: Ezen a képzettségi fokon a karakter alapos ismerője a szakrális (papi) mágia eszköztárának és külső megnyilvánulásainak. Képzettségét minden olyan pap ellen alkalmazhatja, aki látó- és hallótávolságon belül tartózkodik, és a karakter tisztán látja, illetve hallja őt. Amennyiben ilyenkor elnyeri vele szemben a kezdeményezést, továbbá sikeres Érzékelés-próbát tesz, szintenként 10% esélye van rá, hogy a mágiaforgató mozdulataiból és szavaiból kiindulva azonosítsa, milyen varázslatra készül az illető. (Feltéve persze, ha ténylegesen varázsolni akar.) Az előbbiekhez hasonlóan ilyenkor sem a karakter tényleges szintje számít, hanem az, hogy hány szintet lépett a karakter a képzettség 1. fokon történő elsajátítása óta, a kezdőszintet is beleértve. (Ha például 10. szintű, de a mágiaismeret 1. fokát csak 8. szinten tanulta meg, akkor 30 % esélye van a sikeres azonosításra – 10% a 8. szintért, újabb 10% a 9. szintért és további 10% a 10. szintért.) Kedvezőtlen látási és hallási viszonyok között az esélyhez levonások rendelhetők, a KM belátása szerint.

Amennyiben a karakter sikeresen megdobta az esélyét, a mesélő nagy körvonalakban közli vele, mire számíthat. Ez általában a varázslat hatását, hatótávolságát, hatáskörét és időtartamát jelenti, de sohasem pontos számértékekkel, mindig csak elnagyolt, körülbelüli becslésekkel. Ha a karakter kisebbet dob az esély felénél, hasonló módon megbecsülheti a varázslat erősítését, és tudni fogja, hogy az általa megfigyelt személy varázslata melyik szférába tartozik. Az illető Tapasztalati Szintjére nézve a képzettség semmilyen körülmények között nem nyújt felvilágosítást!

A képzettség sikeres alkalmazása nem feltétlenül jelenti azt, hogy a karakter a pap által tisztelt istenséget is azonosítani tudja! (Ez a vallásismeret képzettség alá tartozik.) Elvégre több istenség hívei is használják ugyanazon varázslatokat; ami pedig az istenség-specifikus varázslatokat illeti, alkalmazásukat, működésüket és hatásukat anélkül is ismerheti valaki, hogy tisztában legyen az őket adományozó istenség kilétével.

Az ork sámánok és a barbár sámánpapok mágiája szakrális mágiának minősül, és ebbe a kategóriába tartozik; az elf megtartók és a nomád sámánok mágiája viszont a tapasztalati mágia tárgykörébe tartozik, kiismeréséhez a képzettség magasabb foka szükséges.

2. fokon a karakter 10 Mp limitig képes azonosítani a szakrális varázslatokat; azon túl bizonytalanná válik a tudománya.

3. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 16, Gyorsaság 15, Intelligencia 13
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: Ezen a képzettségi fokon a karakter alapos ismerője a tapasztalati mágia vulgárisabb formái eszköztárának és külső megnyilvánulásainak. Ide soroljuk egyrészt bárdok és ork énekmondók , másrészt a tűzvarázslók, elf megtartók, nomád sámánok mágiáját, de ide tartoznak az egyébként nem varázshasználó kasztok mágiát is alkalmazó specializációi (pl. az Ikrek és az ő árnyékmágiájuk). Képzettségét a karakter minden olyan mágiaforgató ellen alkalmazhatja, aki látó- és hallótávolságon belül tartózkodik, és a karakter tisztán látja, illetve hallja őt. Amennyiben ilyenkor elnyeri vele szemben a kezdeményezést, továbbá sikeres Érzékelés-próbát tesz, szintenként 10% esélye van rá, hogy a mágiaforgató mozdulataiból és szavaiból kiindulva azonosítsa, milyen varázslatra készül az illető. (Feltéve persze, ha ténylegesen varázsolni akar, nem pedig valami mást tervez.) Ilyenkor sohasem a karakter tényleges szintje számít, hanem az, hogy hány szintet lépett a karakter a képzettség 1. fokon történő elsajátítása óta, a kezdőszintet is beleértve. (Ha például 10. szintű, de a mágiaismeret 1. fokát csak 8. szinten tanulta meg, akkor 30% esélye van a sikeres azonosításra – 10% a 8. szintért, újabb 10% a 9. szintért és további 10% a 10. szintért.) Kedvezőtlen látási és hallási viszonyok között az esélyhez levonások rendelhetők, a KM belátása szerint.

Amennyiben a karakter sikeresen megdobta az esélyét, a mesélő nagy körvonalakban közli vele, mire számíthat. Ez általában a varázslat hatását, hatótávolságát, hatáskörét és időtartamát jelenti, de sohasem pontos számértékekkel, mindig csak elnagyolt, körülbelüli becslésekkel. Ha a karakter kisebbet dob az esély felénél, hasonló módon megbecsülheti a varázslat erősítését, és tudni fogja, hogy az általa megfigyelt személy verbális mágiát űz-e vagy másfajta hagyomány követője. Az illető Tapasztalati Szintjére nézve a képzettség semmilyen körülmények között nem nyújt felvilágosítást!

3. fokon a karakter 18 Mp limitig képes azonosítani a szakrális mágia és a vulgármágia fent említett csoportjainak varázslatait; azon túl bizonytalanná válik a tudománya.

4. fok
Képesség-követelmények:
Érzékelés 17, Gyorsaság 16, Intelligencia 14
Képzettség-követelmények:
Veszélyérzék 4. fok
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: Ezen a képzettségi fokon a karakter alapos ismerője a kifinomultabb szinten űzött tapasztalati mágia teljes eszköztárának és külső megnyilvánulásainak. Ide soroljuk a tapasztalati mágia összes fennmaradó hagyományát. A két legkézenfekvőbb példa a boszorkányok és a boszorkánymesterek mágiája; de ide tartozik az irreálmágia, a vérmágia, a holdmágia, az elf álomtánc, a törpe rúnavetés, továbbá a különféle kráni hagyományok (a démonlovasok, az álomszövők, az *ashirruk* stb. tudománya). Képzettségét a karakter minden olyan mágiaforgató ellen alkalmazhatja, aki látó- és hallótávolságon belül tartózkodik, és a karakter tisztán látja, illetve hallja őt. Amennyiben ilyenkor elnyeri vele szemben a kezdeményezést, továbbá sikeres Érzékelés-próbát tesz, szintenként 10% esélye van rá, hogy a mágiaforgató mozdulataiból és szavaiból kiindulva azonosítsa, milyen varázslatra készül az illető. (Feltéve persze, ha ténylege-

sen varázsolni akar, nem pedig valami mást tervez.) Ilyenkor sohasem a karakter tényleges szintje számít, hanem az, hogy hány szintet lépett a karakter a képzettség 1. fokon történő elsajátítása óta, a kezdő szintet is beleértve. (Ha például 10. szintű, de a mágiaismeret 1. fokát csak 8. szinten tanulta meg, akkor 30% esélye van a sikeres azonosításra – 10% a 8. szintért, újabb 10% a 9. szintért és további 10% a 10. szintért.) Kedvezőtlen látási és hallási viszonyok között az esélyhez levonások rendelhetők, a KM belátása szerint.

Amennyiben a karakter sikeresen megdobta az esélyét, a mesélő nagy körvonalakban közli vele, mire számíthat. Ez általában a varázslat hatását, hatótávolságát, hatáskörét és időtartamát jelenti, de sohasem pontos számértékekkel, mindig csak elnagyolt, körülbelüli becslésekkel. Ha a karakter kisebbet dob az esély felénél, hasonló módon megbecsülheti a varázslat erősítését, és tudni fogja, hogy a tapasztalati mágia melyik ágazatát használja a megfigyelt személy. Az illető Tapasztalati Szintjére nézve a képzettség semmilyen körülmények között nem nyújt felvilágosítást!

4. fokon a karakter 35 Mp limitig képes azonosítani a szakrális mágia és bármiféle tapasztalati mágia varázslatait; azon túl bizonytalanná válik a tudománya.

5. fok

Képesség-követelmények:
Érzékelés 19, Gyorsaság 17, Intelligencia 15

Képzettség-követelmények:
Nincsenek

Képzettség-pont igény: 60 Kp

Ismertetés: Ezen a képzettségi fokon a karakter alapos ismerője a magas- avagy mozaikmágia teljes eszköztárának és külső megnyilvánulásainak. Képzettségét a karakter minden olyan varázsló ellen alkalmazhatja, aki látó- és hallótávolságon belül tartózkodik, és a karakter tisztán látja, illetve hallja őt. Amennyiben ilyenkor elnyeri vele szemben a kezdeményezést, továbbá sikeres Érzékelés-próbát tesz, szintenként 10% esélye van rá, hogy a varázsló mozdulataiból és szavaiból kiindulva azonosítsa, milyen jellegű varázslatra készül az illető. (Feltéve persze, ha ténylegesen varázsolni akar, nem pedig valami mást tervez.) Ilyenkor sohasem a karakter tényleges szintje számít, hanem az, hogy hány szintet lépett a karakter a képzettség 1. fokon történő elsajátítása óta, a kezdő szintet is beleértve. (Ha például 10. szintű, de a mágiaismeret 1. fokát csak 8. szinten tanulta meg, akkor 30% esélye van a sikeres azonosításra – 10% a 8. szintért, újabb 10% a 9. szintért és további 10% a 10. szintért.) Kedvezőtlen látási és hallási viszonyok között az esélyhez levonások rendelhetők, a KM belátása szerint.

Amennyiben a karakter sikeresen megdobta az esélyét, a mesélő nagy körvonalakban közli vele, mire számíthat. Ez általában a varázslat hatását, hatótávolságát, hatáskörét és időtartamát jelenti, de sohasem pontos számértékekkel, mindig csak elnagyolt, körülbelüli becslésekkel. Ha a karakter kisebbet dob az esély felénél, hasonló módon megbecsülheti a varázslat erősítését, és tudni fogja, hogy milyen mozaikokat fűz össze a varázsló. Az illető Tapasztalati Szintjére nézve a képzettség semmilyen körülmények között nem nyújt felvilágosítást!

5. fokon a karakter 70 Mp limitig képes felismerni a szakrális mágia és bármiféle tapasztalati mágia varázslatait; azon túl bizonytalanná válik a tudománya. A mozaikmágia esetében nincs ilyen limit; ha egyszer a karakter küzdelmes úton megtanulta pusztán a külső jegyek alapján azonosítani az egyes mozaikokat, akkor már tetszőleges összefüggésben értelmezni tudja őket.

A képzettség 6. foka állítólag kiterjed az ősmágia és a hatalomszavak ismeretére is. Ha ez igaz, néminemű védelmet nyújthat az aquirokkal és más óvilági népekkel szemben. Ezen a fokon azonban a képzettség alapját már kizárólag olyan kalandozók tapasztalatai képezhetik, akik személyesen tapasztalták meg az ősmágia működését. Erre ugyan rengeteg reménybeli hősnek nyílt alkalma az évezredek során, sajnos azonban roppant kevesen



élték túl, hogy beszámolhassanak az élményeikről. Természetesen a mágiaismeret 6. fokon történő elsajátítása elképesztő idő- és energiaráfordítást feltételez; emellett azzal is számolnunk kell, hogy a legtöbb helyen nem áll a rendelkezésre kellő mennyiségű információ. Ha élnek egyes személyek Yneven, akik ilyen fokon ismerik ezt a képzettséget, azokat elsősorban Kránban kell keresnünk; a Fekete Határon kívül legfeljebb Yllinorban, a Titkos Szekta szerzetesei között és a legsötétebb hírű alvilági testvériségekben számolhatunk velük.

Mágiahasználat

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Ötös (Nagyon Nehéz)

Ez a képzettség lehetővé teszi a mágiát nem használó kasztoknak, hogy korlátozott szinten elsajátítsák a varázslás tudományát. A mágusképzés ynevi központjaiban tehát értelemszerűen nem oktatják, hiszen Pyarronban, Lar-Dorban és Sigranomóban a teljes értékű beavatottak kinevelése a cél, nem ehhez-ahhoz konyító kontároké. (Doran kivétel, hiszen a Vigyázóknak tanítanak mágiahasználatot; de nekik sem klasszikus mozaikmágiát.) Ezeket a nevezetes egyetemeket sokan olyan helynek tekintik, ahol jó pénzért szinte bármit meg lehet tanulni, noha ez távolról sincs így. A pyarroni tagállamoktól, illetve az Északi Szövetségtől kapott rendszeres anyagi támogatás következtében nem szorulnak rá, hogy legféltettebb titkaikat árulják csengő aranyakért mindenféle gazdag jöttmentnek, kockáztatva ezzel, hogy rossz kezekbe jutnak.

Hiába sajátítja el valaki ezt a képzettséget a legmagasabb fokon, arra sohasem válik képessé, hogy magasabb mágiát (azaz mozaikmágiát) alkalmazzon! Botorság volna azt hinni, hogy egy kardforgató néhány évi kemény munkával minőségileg többet tanulhat a mágia tudományáról, mint például egy boszorkánymester, aki mégis csak az egész életét erre tette föl. A mozaikmágia elsajátítása – akár részleges és töredékes szinten is – olyan osztatlan és maradéktalan odaadást követel, amely egyszerűen kizárja, hogy a növendék bármi más hivatást kitanulhasson.

A mágiahasználat titkos képzettség: a mágiát nem űző kasztoknak szerte Yneven léteznek olyan szervezetei, melyek ősi örökség letéteményesei. Ezek a rendek, klánok, iskolák és testvériségek valamikor a múlt homályában birtokába jutottak a tapasztalati mágia egy-egy csökevényesebb változatának. Természetesen féltékenyen őrzik ezt a hagyományt, és minden nemzedékben csak a kiválasztott keveseknek tanítják meg. Szervezetük elitkatonái ők, kivégzők és titkosügynökök, védelmezők és megrontók, csábítók és tréfamesterek: az avatatlanokat általában csúf meglepetés éri, ha találkozik velük. Elvégre ha egy szövetség köztudomásúlag egyszerű harcosokból, fejvadászokból, viadorokból, tolvajokból vagy lovagokból áll, senki sem feltételezi a közéjük tartozókról, hogy mágiát forgatnak. A titkos elit azonban kivétel a szabály alól.

Azok a kasztok, amelyek eleve rendelkeznek mágikus képességekkel, ezt a képzettséget nem vehetik föl. A varázslók, boszorkánymesterek, boszorkányok, tűzvarázsló, papok és bárdok számára ez a képzettség nem csupán tiltott, hanem egyszerűen nem létezik, illetve már be van töltve. Az ő mágiahasználatuk jellege és típusa már a karakter indulásakor adott. Meg kell jegyeznünk, hogy mindez azokra a karakterekre is érvényes, akiknek a kasztja nem varázshasználó ugyan, de önálló mágikus hagyománnyal rendelkezik, és karakter már beavatást nyert ebbe a hagyományba (pl. Ikrek árnyékmágiája). Amennyiben a karakter már rendelkezik a mágiahasználat képzettséggel és később beavatást nyer klánjának mágikus hagyományába, úgy elveszíti a mágiahasználat nyújtotta előnyöket.

Néhány kasztról még külön is szót kell ejtenünk. A barbárok színtiszta harcos kasztot alkotnak, a mágiát vadul gyűlölik, ezért értelemszerűen nincsenek ilyen hagyományaik. A harcművészek és a kardművészek induláskor nem rendelkeznek ugyan semmiféle mágiával, ám hivatásuk éppúgy egész embert és teljes odaadást igényel, mint a varázslóké, egyéb dolgokra nemigen jut idejük. Ettől függetlenül akad néhány harc- és kardművésziskola, amely mágiahasználatot oktat a beavatottak legbelső körének; ezek rendkívül ritkák, jóval kevesebben vannak, mint más kasztoknál.

A mágiahasználatot tanuló karakterek minden esetben a tapasztalati mágia valamelyik hagyományának legféltettebb titkaiba nyernek bepillantást. Ez általában úgy történik, hogy a karakter szervezetének (klánjának, kasztjának) elöljárói hivatásos mágiaforgatókat alkalmaznak, akik aztán a legrátermettebbeket beavatják a varázslás tudományába, esetleg magányos mestertől is tanulhatnak a karakterek *Mágiahasználatot.* Ez minden esetben nagy veszélyt jelent az oktatóra nézve, hiszen ezáltal elárulja a hagyományt. Hogy a karakter a tapasztalati mágia melyik válfaját sajátítja el, az minden esetben a játékos és a KM közös megegyezésén kell alapuljon.

Hogy milyen módon kapja vissza a karakter az elhasznált manát, arra nincs általános recept: mindig az általa ismert hagyomány függvénye. Akik például a boszorkánymesteri mágia fortélyaiba nyertek bepillantást, azok Hatalom Italát isznak. Soha nem használják azonban a Pszi kyr metódusát, mivel ez szigorúan a mozaikmágiához kötődik.

A karakter elméjében tárolható Mp-k maximális értékét a képzettség foka szabja meg. A képzettség puszta elsajátítása azonban egyelőre csak *lehetőséget* jelent; ahhoz, hogy a karakter valóban ennyi Mp fölött rendelkezzen, először pontonként meg kell vásárolnia őket Kp-iből: 2 Kp-ért kap 1 Mp-ot. A mágiát induláskor nem ismerő karakternek tehát soha nincs Mp-alapértéke, és szintlépéskor nem járnak neki automatikusan további Mp-k.

A mágiahasználatot tanuló karakterek annyiban hasonlítanak a mágia hivatásos forgatóihoz, hogy amikor elsajátítják tudományukat, nem kapják meg automatikusan a hagyomány összes varázslatát. Hogy a szervezet mesterei hány varázslatot tanítanak meg neki, és egészen pontosan melyek ezek, azt mindig a KM dönti el. Általános szabály, hogy semmiképpen nem okítják ki olyan varázslatokra, amelyek több Mp-be kerülnek, mint amennyi a karakter rendelkezésére áll. A mágiát nem használó kasztok számára egyáltalán nem magától értetődő dolog a varázslatok tanulása – épp ellenkezőleg, szokatlan

és rendkívül megterhelő. Ezért nem elegendő, ha a karakter felfejleszti a mágiahasználat képességét és megvásárolja az adott fokon engedélyezett mennyiségű Mp-t: a varázslatokért is Kp-vel kell fizetnie! Minden egyes varázslat megtanulása annyi Kp-be kerül, amennyi a varázslat Mp-igénye alaperősítésen. (Persze nem elég egyszerűen kifizetni ezt az összeget: a karakter csak akkor sajátíthatja el a varázslatot, ha mestere – azaz a KM – hajlandó megtanítani rá, és ha ő maga egyáltalán ismeri.) Az ár lerovását követően a karakter följegyezte a varázslatot, innentől kezdve ismeri, és bármikor alkalmazhatja, természetesen mindig elköltve rá az előírásos mennyiségű Mp-t.

Mint láthatjuk, a mágiát nem ismerő kasztok számára cseppet sem könnyű dolog elsajátítani a varázslást. Akiknek mégis sikerül, azok általában szervezetük hősei és bajnokai, kiválók a kiválók között. Mindannyian magas szintű karakterek: a beavatás kiérdemléséhez óhatatlanul ismételten bizonyítaniuk kellett, számtalan veszedelmesnél veszedelmesebb kalandot kiállva.

1. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 12, Akaraterő 12, Asztrál 10
Képzettség-követelmények:
Írás/Olvasás 2. fok, Kultúra 2. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: A karakter egyszerre legfeljebb 4 Mp-t tud eltárolni az elméjében. Az általa ismert varázslatok száma 1-2.

2. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 13, Akaraterő 13, Asztrál 11
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 15 Kp
Ismertetés: A karakter egyszerre legfeljebb 9 Mp-t tud eltárolni az elméjében. Az általa ismert varázslatok száma 2-5 között mozog.

3. fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 14, Akaraterő 14, Asztrál 12
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: A karakter egyszerre legfeljebb 16 Mp-t tud eltárolni az elméjében. Az általa ismert varázslatok száma 4-8 között mozog.

4.fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 16, Akaraterő 15, Asztrál 13
Képzettség-követelmények:
Vulgármágia 2. fok
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: A karakter egyszerre legfeljebb 30 Mp-t tud eltárolni az elméjében. Az általa ismert varázslatok száma 8-10 között mozog.

5.fok
Képesség-követelmények:
Intelligencia 17, Akaraterő 16, Asztrál 14
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 60 Kp
Ismertetés: A karakter egyszerre legfeljebb 45 Mp-t tud eltárolni az elméjében. Az általa ismert varázslatok száma maximum 13.

A képzettség ennél magasabb fokú ismerete jóformán példátlan, hiszen elképesztő idő- és energiaráfordítást igényel. Más kérdés, hogy szinte valamennyi titkos hagyományokat őrző szervezetnek megvannak a maga legendái a messzi múlt ködébe vesző alapítókról, akiknek a varázstudománya felért az igazi mágusokéval, és saját hivatásukban is a legnagyobbak közé tartoztak...

Titkos Pszi

Elsajátíthatóság: Tanulással
Nehézségi kategória: Négyes (Nehéz)

Megközelíthetetlen erődökben, elrejtett fóliánsokon mindenki más számára láthatatlan labirintusok mélyén őrzik, az úgynevezett **Titkos Pszi** diszciplínáit, s csakis a kiválasztottak számára vált lehetővé ezeknek a fogásoknak az alkalmazása. Még a legképzettebb mesterek mindegyike sem ismeri ezeket a tanokat, s aki ilyen ismeretek után kutat, annak nem szabad megrettennie semminemű veszedelemtől.

A *Titkos Pszi* – a hagyományoshoz hasonlóan – az agy rejtett erőforrásait fogja munkára, diszciplínák alkalmazásával használja fel ezt az energiát. A különbség a diszciplínák fellelhetőségében van. Míg a hagyományos metódusokat „nyilvánosan" oktatják, addig a Titkos Pszi tanait fel kell kutatni, sőt a diszciplínák őrizőit rá kell arra venni, hogy megtanítsák a karakternek ezeket a módszereket, hacsak nem talál az illető egy részletes leírást a diszciplína alkalmazásáról, ami ráadásul olyan nyelven íródott, amit ő is ismer.

A Titkos Pszi valójában nem egységes tudomány, titkos szekták tagjai, ismeretlen hagyományok őrzői vannak birtokában egyik-másik Titkos Diszciplínának. Néhány diszciplína megtanulásához elegendő a Pszi képzettség harmadik foka, a legtöbbhöz azonban elengedhetetlen a negyedik, sőt némelyikhez az ötödik fok ismerete. Hogy melyikhez milyen fokú Ψ-ismeret szükséges, azt az egyes diszciplínák leírása (lásd *Pszi*, *Titkos Pszi*) tartalmazza.

FIGYELEM!

A KM feladata meghatározni azt, hogy egy adott helyen mennyi (ez általában 1-6 között mozog) és milyen titkos diszciplína megtanulására van lehetőség. Az hogy a karakter milyen diszciplínák elsajátítására lesz képes az határozza meg, hogy melyik Ψ-módszer követője; hogy mennyi titkos diszciplínát képes megtanulni attól függ, hogy a Titkos Pszi képzettséget milyen fokon ismeri.

1. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Legendaismeret 2. fok, Pszi *minimum* 3. fok
Képzettség-pont igény: 5 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon a karakter csak a kevés ismeretlen Ψ-t használó hagyományról tudhat. Amennyiben sikerrel kutat fel egy ilyen helyet, akkor mindössze két titkos diszciplína megtanulására nyílik lehetősége.

2. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Legendaismeret 3. fok
Képzettség-pont igény: 12 Kp
Ismertetés: A karakternek már négy titkos diszciplína elsajátítására nyílik lehetősége, amennyiben felkutatja annak lelőhelyét és érdemesnek találtatik arra, hogy a tudást birtokolja.

3. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-pont igény: 20 Kp
Ismertetés: Ezen a fokon már hat diszciplína megtanulására képes a karakter. Ha tehát felkutat egy ilyen helyet, ideális esetben valamennyi ott fellelhető diszciplínát képes lesz megtanulni.

4. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Legendaismeret (másik kultúrkör) 2. fok
Képzettség-pont igény: 30 Kp
Ismertetés: 10 diszciplínát tanulhat meg.

5. fok
Képesség-követelmények:
Nincsenek
Képzettség-követelmények:
Legendaismeret 3. fok
Képzettség-pont igény: 45 Kp
Ismertetés: Az összes olyan diszciplínát megtanulhatja a karakter, amelyet képes alkalmazni.



Pszi (Ψ)

A gondolkodó elme hatalmas erők forrása, melyek felhasználásával uralmunk alá hajthatjuk testünk minden porcikáját, befolyásolhatjuk az anyagi világ törvényeit, vagy akár mások tudatát. Ezt az erőt **Pszi**nek (**Ψ**) nevezzük. A Pszi olyan rejtett tudás, mely minden gondolkodó elmében ott lapul, s olykor még teljes képzetlenség esetén is megnyilvánul. A képzés folyamán a *Ψ-alkalmazó* feltérképezi ezeket az erőforrásokat, szigorú diszciplínákkal akaratát gyémántkeménységűre csiszolja, tudatalatti folyamatait átrendezi és tudata irányítása alá rendeli. A Ψ-alkalmazó agya úgy viszonyul egy képzetlen tudatához, mint egy csiszolt drágakő a hegymélyből kibányászotthoz.

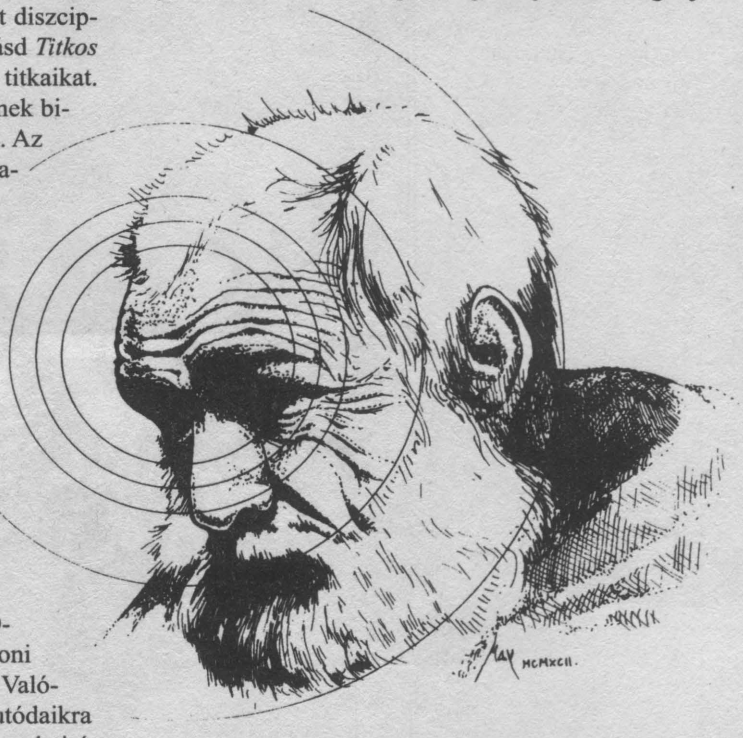
A Pszi tudománya ősi öröksége Ynev lakóinak. Gyökerei az óidőkbe vezethetők vissza – a tudati energiák efféle hasznosítása régóta foglalkoztatja a gondolkodó lényeket. Más tudományokhoz hasonlóan ez sem maradhatott sokáig titokban. A kiszivárgó eljárások – **Ψ-diszciplínák** – lassan elterjedtek az egész világon. Az eredeti iskolák pusztulásával az új tudomány java feledésbe merült. Azonban nem minden elfeledettnek hitt diszciplína veszett el. Közülük néhányat elrejtettek (lásd *Titkos Pszi*), és csak kevesen ismerik, ismerhetik meg titkaikat. A tudomány – virágzása idején – elég elterjedtnek bizonyult ahhoz, hogy később új életre kelhessen. Az elhullajtott tudás-morzsák több helyütt termőtalajra hulltak. Manapság is az ősök által kifejlesztett mentális operációkon alapul minden Pszi-használó tudása.

A **Pyarroni módszer** az egyszerű és viszonylag könnyen elsajátítható eljárások mellett tartalmaz egészen komoly felkészültséget igénylő alkalmazásokat is. A metódus minden fogása csak hosszú, fáradságos folyamat eredményeként ismerhető meg. A többi módszerrel ellentétben már a tanulás korai stádiumában is alkalmazható tudást nyújt. A hiedelmek szerint *Pyarronban* dolgozták ki – innen a név is –, de valójában nem nekik köszönhetjük ezt a Ψ alkalmazási formát. A módszert már jóval Ó-Pyarron alapítása előtt is ismerték, de a pyarroni kultúra térhódításával terjedt el a kontinensen. Valószínűleg godoni mentalisták hagyták örökül utódaikra az eljárást, ami valójában az ősi diszciplínák eredeti és kiterjesztett alkalmazásából áll. A módszer kezdetekben csak elméleti tudást ad, később hatalmat biztosít a felhasználó – végül pedig mások – teste és tudata fölött.

A *harcművészek* által megteremtet **Slan-út** a maga nemében a Ψ-alkalmazás legmagasabb fokát jelenti – diszciplínái segítségével a Harcművész olyan hatalmat nyer saját teste és tudata felett, mely már-már természetfelettinek tűnik. Nem tettek azonban mást, mint az eredeti diszciplínák alapján – a saját filozófájuknak megfelelően – további lehetőségeket dolgoztak ki arra, hogy elmélyük hatalmát kiaknázhassák.

A *kyr mágusok* a mágia alapelemének tekintették a Ψ-energiákat, ennek megfelelően kutatásokat is ilyen irányban folytattak, s elérték, hogy a Ψ-erő segítségével közvetlenül meg tudják csapolni a Mana-csatornákat. A Ψ alkalmazásának ez a módja a **Kyr metódus,** s ezt módszert kizárólag a varázslóknak oktatják. Az eljárásai elsősorban mások tudatának kifürkészésére és befolyásolására, valamint a varázslás elősegítésére szolgálnak.

A Pszi egyes fokozatainak megtanulásához elengedhetetlen követelményeket és az alkalmazásukkal járó előnyöket részletesen a Képzettségek fejezetben taglaljuk.



Pszi diszciplínák összefoglaló táblázata

Általános Diszciplína	Ψp igény	ME*	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Emlékfelidézés	1	M	2 kör	3 év v. 10 kör	6
Ébredés	-	M	1 kör	-	6
Csettintés	-	-	1 szegmens	egyszeri	6
Egyensúly	10	M	1 kör	3 kör	6
Érzékélesítés	2/érzékszerv	M	2 kör	1 kör	6
Érzéktisztítás	1	-	1 szegmens	végleges	6
Fájdalomcsillapítás	1/Fp	A	1 kör	végleges	6
Képességjavítás	lásd leírást!	A	2 kör	6 kör	6
Roham	1 Ψp = +2 TÉ	A	1 szegmens	1 támadás	6
Telekinézis	2/1 kg	-	1 szegmens	1 kör	6
Telepátia	lásd leírást!	M	3 kör	lásd leírást!	6
Testhőmérséklet növelés	1/2 °C fok	M	6 kör	1 óra	6
Statikus Ψ-pajzs	min.1	-	90 kör	lásd leírást!	lásd leírást!
Dinamikus Ψ-pajzs	min.1	-	30 kör	lásd leírást!	lásd leírást!
Auraérzékelés	5	A és M	1 szegmens	lásd leírást!	6

Slan Diszciplína	Yp igény	ME*	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Belső idő	10	-	1 szegmens	1 szegmens	6
Chi-harc	1/kör	-	1 szegmens	lásd leírást!	6
Érzékelhetetlenség	8	-	1 kör	1 kör	6
Jelentéktelenség	6	-	1 szegmens	1 kör	6
Levitáció	1	-	1 kör	1 óra	6
Statikus Ψ-pajzs	min.1	-	90 kör	lásd leírást!	lásd leírást!
Testsúlyváltoztatás	lásd leírást!	-	1 kör	3 kör	6
Tetszhalál	6	-	10 kör	1 óra	6
Zavarás	min.20	M	1 szegmens	1 szegmens	6

Kyr Diszciplína	Ψp igény	ME*	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Energiagyűjtés	lásd leírást!	-	lásd leírást!	-	1
Transz	1	-	10 perc	korlátlan	1
Láthatatlanság észlelése	5	-	2 szegmens	5 kör	1
Asztrál Szem	3	A	3 szegmens	azonnali	1
Mentál Szem	5	M	5 szegmens	azonnali	1



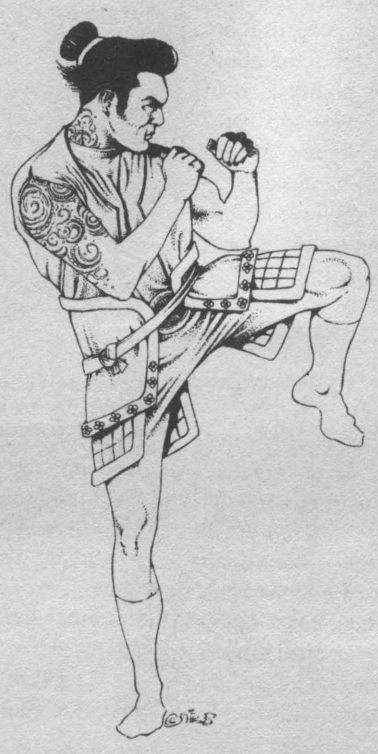
Titkos Pszi diszciplínák összefoglaló táblázata

Titkos Diszciplína	Ψp igény	ME*	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Hatodik érzék	5	-	5 szegmens	60 kör	-
Ψ-lökés	1/1 kg	-	1 szegmens	-	-
Ψ-ostrom	min.1	-	1 szegmens	-	lásd leírást!
Erősített ostrom	min.1	-	1 szegmens	-	lásd leírást!
Membrán	10	-	5 perc	végleges	-
Abszolút látás	10	-	1 szegmens	végleges	-
Tiszta Elme	lásd leírást!	-	a mantra ideje	a mantra ideje	-
Érzéketlenség	1/kör	M	5 szegmens	lásd leírást!	-
Kitartás	2/óra	M	6 kör	lásd leírást!	-
Energiafelszabadítás	8	-	1 szegmens	1 szegmens	-
Megfélemlítés	12	M	2 szegmens	1 kör	-
Lélegzet visszatartása	7+3/kör	-	1 kör	lásd leírást!	-
Vágy kioltása	25	A	5 kör	lásd leírást!	-
Kaméleon	12	-	3 kör	lásd leírást!	-
Felejtés	5	M	3 kör	lásd leírást!	-

Titkos Slan Diszciplína	Ψp igény	ME*	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Halálos Ujj	3/1 Ép	-	1 szegmens	24 óra	-
Aranyharang	1/1 SFÉ	-	1 kör	2 kör	-
Kiáltás	5/támadás	-	1 szegmens	egyszeri	-
Kitérés	1/kör	-	1 szegmens	1 kör	-

Titkos Kyr Diszciplína	Ψp igény	ME*	Meditáció ideje	Időtartam	Erősség
Mágikus tekintet	4	AP	1 szegmens	lásd leírást!	-
Pszedó	5+a Pszeudó	-	5 szegmens	egyszeri	lásd leírást!

**A = Asztrál ME; M = Mentál ME; AP = Akaraterőpróba*



Pyarroni módszer

A metódus az **Általános Diszciplínák** ismeretén alapul. A Pyarroni módszer tanulása során folyamatosan gyarapíthatjuk tudásunkat, és ez idővel nem csak mennyiségi, hanem minőségi fejlődést is hoz magával.

A kezdeti szakaszban még csak elméleti ismereteket szerezhetünk, de már ezek megfelelő használata is jelentős előnyöket biztosíthat. (Pl.: Megzavarhatunk más Ψ-használókat tudásuk alkalmazásában.) A későbbiekben saját testünk és szellemünk fölött nyerhetünk mind nagyobb hatalmat. Elménk köré asztrális vagy mentális pajzsokat építhetünk. Végül pedig – ha adottságaink lehetővé teszik – eljuthatunk olyan szintre, amikor már mások tudatát vagy fizikumát befolyásolhatjuk. Ilyenkor az *Általános Diszciplínákat* nem csak magunkra, hanem másokra is alkalmazhatjuk. Igaz, ebben az esetben a manipulálni kívánt személy ME jogosult – asztrálisra vagy mentálisra, attól függően, hogy a diszciplína a tudat melyik síkját támadja.

Slan-út

Niarei szerzetesek évezredes tapasztalatát foglalták egységbe a Slan-út megalkotásakor. E Ψ-alkalmazás használói – kizárólag Harc- és Kardművészek – a testük és tudatuk feletti tökéletes uralmat valósították meg. Végre tudnak hajtani szinte bármit, ami a Pyarroni módszer része, vagyis az *Általános Diszciplínák* többségét képesek alkalmazni, ám hatásukat csak magukra vonatkoztathatják. Sőt ezen ismeretek megszerzése után kezdenek csak bele a Slan-pszi tanulásába. A Slan-út használata azt jelenti, hogy hozzáférhetővé válik számukra saját diszciplínáik (**Slan Diszciplínák**) használata, de azokat is (kevés kivétellel) csak önmagukra képesek alkalmazni. Ők a Pyarroni módszer azon fokát, mely mások manipulálását is megengedi nem képesek elsajátítani. A Slan-út segítségével felépített Statikus Ψ-pajzs lebonthatatlan, csak megalkotója képes megszüntetni. A Slan-pszi nem törekedett a mások felett gyakorolt ellenőrzés módszereinek kifejlesztésére, s energiáit sem képes Mana-gyűjtésre fordítani. Mindettől függetlenül az elme és az akarat csiszoltságának magasiskolája, az önkontroll legtökéletesebb formája. Elsajátítása fáradságosabb és hosszadalmasabb, mint a Pyarroni módszer megtanulása.

Kyr metódus

Magában foglalja a Pyarroni módszer teljes ismeretét. Tökéletesebb uralmat ad mások tudata és teste felett, mint bármely egyéb Ψ-alkalmazási eljárás. Legnagyobb erénye az, hogy képes a Ψ-pontok felhasználásával Mana-pontokat gyűjteni. A Kyr metódus diszciplínáit (**Kyr Diszciplínák**) csakis varázslóknak és mágusoknak oktatják. E tudást gondosan őrzik, így más kaszt tagjai soha nem juthatnak hozzá. Megértéséhez és elsajátításához kemény tanulással töltött esztendők szükségesek, meg olyan *kézikönyvek,* melyek ritka példányait biztos helyen rejtegetik. A pyarroni Fehér Páholy és az északi Doran beavatottjai századok óta dolgoznak újabbnál újabb diszciplínákon, ám ezeket csak a felső kasztba tartozó mágusok számára teszik elérhetővé.

Pszi-pont

A Pszi-energia mennyiségét **Pszi-pontokban (Ψp)** mérik. Azt, hogy egy Ψ-alkalmazó mennyi Ψp-ot képes elméje pihentetése nélkül egyszerre vagy folyamatosan felhasználni, **maximális Ψp**-jainak **(max.Ψp)** száma mutatja meg. A **max.Ψp** tehát nem más, mint egy teljesen kipihent és feltöltődött tudat rendelkezésére álló Pszi-energiák mennyisége.

Az aktuális Ψp-ok **(akt.Ψp)** száma arról tanúskodik, hogy a Pszi-alkalmzó max.Ψp-jaiból mennyit tud felhasználni a következő pihenésig. Bármiféle Pszi-tevékenység – Ψ-pajzs emelése, Dinamikus Ψ-pajzs fenntartása, Ψ-ostrom folytatása, vagy akármilyen diszciplína alkalmazása – adott mennyiségű Ψ-energiát emészt fel, azaz bizonyos mennyiségű Ψp-ba kerül.

Egy teljesen pihent elme Ψ-hatásfoka maximumán áll. Ha használni kezdi tudata energiáit, ezek lassan elfogynak. Amikor minden Ψp-ját felhasználta már, a Ψ-alkalmazónak pihennie kell, hogy elméje ismét energiákkal teljen meg.

Leegyszerűsítve: képzeljük el az emberi agyat kehelynek. A benne tárolt bor a Pszi. Azt, hogy összesen mennyi bor (Ψp) fér a kehelybe, a max.Ψp-ok száma mutatja meg. Az akt.Ψp-ok száma pedig arról tájékoztat, hogy éppen mennyi bor (Ψp) van a kehelyben.

Az alábbi táblázat arról tudósít, hogy különböző helyzetekben hogyan regenerálódik az elme.

Pszi I. táblázat

Tevékenység	**1 Ψp visszanyeréséhez szükséges idő**
Meditáció	2 perc
Alvás	10 perc
Pihenés (üldögélés)	20 perc
Könnyű séta, léptetés lovon	30 perc
Utazás, ügetés vagy vágta	60 perc

Erőltetett menet, fárasztó utazás során Ψp nem nyerhető vissza.

Teljes pihenés után – ez csak olyan alvás segítségével érhető el, ami természetes ébredéssel ér véget – a Ψ-alakalmazó agyi energiái maximumára kerül (azaz efféle alvás után max.Ψp-ja lesz).

A Ψ-alkalmazók max.Ψp-jainak értéke több összetevő függvénye. A *Ψp-alap*, az *Intelligencia* 10 feletti része, a *szintenként kapott Ψp*-ok, és az esetlegesen szintugrás közben *vásárolt Ψp*-ok összege adja a karakter max.Ψ-pontjainak számát.

A II.táblázat megmutatja, hogy miképpen alakul szintenként a Ψ-alkalmazók Ψp-jainak száma.

Pszi II.táblázat

Ψ-alkalmazás módja	Ψp alap *(Ψp száma az 1. TSz-en)*	Ψp/TSz vásárolható Ψp	Egy TSz-en maximálisan	Tp/1 Ψp
Pyarroni módszer*	1	-	5	30
Slan-út	1	+3	5	25
Kyr metódus	3	+1	7	30

*A Pyarroni módszer követője csak akkor kapja meg a Ψ-pont alapot, amikor a Ψ-képzettség 2. fokára lép. Amennyiben a karakter kasztjából adódóan már első szinten is legalább 2. fokon ismeri a képzettséget, úgy természetesen jár neki a Ψp-alap.

Amikor egy karakter megtanulja a Pszi-képzettséget automatikusan megkapja az alkalmazás módjának megfelelő **Ψp alapot,** amely a Pyarroni módszernél és a Slan-útnál 1, a Kyr metódus esetében pedig 3. Ehhez járul még az **Intelligenciájának 10 feletti része** – ha van. A továbbiakban a Pyarroni módszer követői nem kapnak Ψ-pontokat, azokat a Tp-ikből kell megvásárolniuk. Ez vonatkozik azokra a kasztokra is, amelyek már első Tapasztalati Szinten megkapják a Pszi-képzettséget.

A *Harc-* és *Kardművészek* a Ψp-alapon és az Intelligencia 10 feletti részén kívül minden további szinten kapnak még +3 Ψp-ot, amihez minden Tapasztalati Szinten vásárolhatnak Tp-ikből maximum 5 Ψp-ot.

A *Varázslók* Tapasztalati Szintenként kapnak még +1 Ψ-pontot, ami mellé vásárolhatnak legfeljebb +7-et.

Egy Ψ-pont a Pyarroni módszer és a Kyr metódus alkalmazóinak 30, a Slan-út követőinek 25 Tp-jébe kerül. A karakterek ezzel max.Ψp-jaik számát növelhetik.

Mint kitűnik, ezúttal sem lehet végtelen mennyiségű tapasztalatot elkölteni a Tp/ Ψp átváltásra. A karakterek egy Tapasztalati Szinten Tp-ből a *Pszi II. táblázatban* leírt mennyiségű Ψp-ot vásárolhatnak meg.

Ugyanakkor a felhasználható Tp-k száma nem az összes eddig megszerzett Tp, a karakter csupán a legutóbbi szintugrás óta összegyűlt Tp-kből gazdálkodhat.

Példa: A karakter harmadik Tapasztalati Szintű Kardművész. (Intelligenciája 16) Aktuális Tp-i száma 829. (Látjuk, már egészen közel jutott a szintugráshoz.) Ahhoz, hogy harmadik TSz-re ugorhasson, 401 Tp-t kellett elköltenie, így a Tp/Ψp átváltásra összesen 428 Tp áll a rendelkezésére. Jelenleg max. Ψp-jai száma 13. (Eddig még sosem áldozott Tp-iből Tp/Ψp átváltásra, Ψp alapja 1, Intelligenciája 10 feletti része 6, és szintenként + 3 Ψp-ot kap, tehát: 1+6+3+3 = 13.) Úgy dönt, hogy kihasználja a lehetőségeit és max. Ψp-jai számát megnöveli 5-el. Mivel 1 Ψp 25 Tp kerül számára, ezért az átváltásra 5 x 25 Tp-t, azaz 125 Tp-t kell áldozni. Ezzel aktuális Tp-i száma 704-re csökken, max. Ψp-jai száma azonban 18-ra nő. Tp átváltásra pedig még 303 Tp-t tud felhasználni a továbbiakban. Miután a számára maximálisan engedélyezett 5 Ψp-os határt elérte, így ameddig harmadik Tapasztalati Szintű, további Ψp vásárlására nem jogosult Tp-ből, szabadon használható Tp-iből másra kell áldoznia, vagy a következő szintugráshoz gyűjthet.

MÁGIAELLENÁLLÁS

Mint már kiviláglott, a mágia alapköve a Pszi. Ebből adódik, hogy az elmére irányuló mágikus támadások ellen Pszi-energiáink segítségével védekezhetünk.

Mielőtt azonban az elme védelmének tudatos felépítését bemutatnánk, szót kell ejteni az úgynevezett Tudatalatti Mágiaellenállásról.

Minden értelmes vagy lélekkel bíró lény ellenállást fejt ki a rá irányuló mágikus és Pszi hatásokkal szemben. Ezt nevezzük **Mágiaellenállásnak (ME).** Az ellenálás egy részét a megtámadott személy tudatalattija fejti ki, ez a **Tudatalatti Mágiallenállás (TME).** Az áldozat **Tudatalatti ME**-je, az áldozat állapotától függetlenül is megszüntetheti a mágikus vagy Ψ támadást. Fontos tehát megjegyezni, hogy a ME tudalatti része minden esetben működik, akkor is, ha valaki nem számít a támadásra, vagy alszik, sőt olyankor is, ha eszméletlen.

Az elmét ért támadásoknak kétféle módja lehet, így a TME is két részre bomlik.

Azokat a praktikákat, melyek a befolyásolni kívánt személy indulatait, érzelmeit próbálják megváltoztatni, *asztrális támadásnak* nevezzük. Az efféle hatásokat, csak erős érzelmi megállapodottság, és gondosan kordában tartott indulatvilág képes legyőzni, ezért az asztrális támadások elleni TME az **Asztrál** (lásd: *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)* teljes értéke.

Azaz, ha valakit asztrális támadás ér, s elméjét nem védi semmiféle épített védőpajzs vagy amulett, egyedül a TME-re támaszkodhat. Egy ilyen támadás sikerességét úgy határozzuk meg, hogy a támadó dob *K10*-zel. A dobás eredményéhez hozzáadja a varázslat vagy a Ψ-diszciplína erősségét. Ha az eredmény kevesebb (egyenlő), mint a megtámadott Asztrálja, akkor a támadás sikertelen, vagyis a TME működött. Ha az eredmény nagyobb, mint a megtámadott Asztrál értéke, akkor az asztrális támadás sikeresnek bizonyult, az áldozat nem képes legyőzni a kiváltott hatást.

A közvetlenül az intellektust célzó, ártó módszereket *mentális támadásoknak* hívjuk. Ezek általában arra irányulnak, hogy átvegyék az áldozat elméje fölötti uralmat, saját akaratával ellentétes dologra bírják, netán tudatába idegen gondolatokat ültessenek, melyek kényszere alatt nem képes reálisan, saját értékrendszere szerint dönteni. Ezeket az erőket csupán az elme Akaratereje képes legyőzni. Kézenfekvő, hogy a mentális támadásokkal szembeni TME az **Akaraterő** (lásd: *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)* teljes értéke.

Egy védtelenül hagyott elme mentális támadások elle-

ni tudatalatti védelmét ugyanúgy számoljuk ki, mint az asztrális TME-t, azzal a különbséggel, hogy az Asztrál helyett az Akaraterőt vesszük alapul. Ha a támadó dobása (*K10*) és a hatás erősségének összeadott eredménye kisebb (egyenlő), mint az Akaraterő, akkor a TME visszaverte a támadást, az áldozat sikeresen ellenállt. Ha nem… az istenek legyenek hozzá irgalmasak!

Aki csak teheti megpróbálja felvértezni elméjét efféle merényletek ellen. Erre két különböző mód nyílik. Tudatát övezheti **Ψ-pajzsokkal** – ennek módozatait az alább következő Általános Diszciplínáknál tárgyaljuk –, vagy használhat különféle óvó **Amuletteket.** Az amulettek mágikus úton létrehozott tárgyak, amelyek viselőjének asztrális vagy mentális ellenállását növelhetik. E módszerek ráépülnek a TME-ra (hozzáadódnak), s olykor teljesen lehetetlenné teszik a tudat befolyásolását. Nem szabad azonban vakon megbíznunk ezekben sem, hiszen egy kellően felerősített varázslat, vagy Ψ-diszciplína keresztülhatolhat a legerősebb pajzson, a legfortélyosabban elkészített amuletten is.

A fentiek fényében elmondhatjuk, hogy az elme teljes védelmét, azaz a valós ME-t a következő módon számíthatjuk ki.

Asztrális támadások esetén:

A karakter *Asztrál* képességének értékéhez hozzáadjuk a *Statikus Asztrál Pajzs* erősségét (lásd: *Általános Diszciplínák, Statikus Ψ-pajzs*), valamint a *Dinamikus Asztrál Pajzs* erősségét (lásd: *Általános Diszciplínák, Dinamikus Ψ-pajzs*) és az *Asztrált Óvó Amulettek* erősségét. Az így kapott szám lesz a **Teljes Asztrális ME**.

Egy *asztrális támadás* sikerességét ugyanúgy kapjuk meg, mint ahogy a TME-nél leírtuk: a támadó dob *K10*-zel – gyakorlatilag támadó dobást tesz –, a dobás eredményéhez hozzáadja a támadás erősségét, és ha az így kapott eredmény kisebb (egyenlő), mint a megtámadott **Teljes Asztrális ME**-a, akkor a támadás sikertelen.

Mentális támadások esetén:

A karakter Akaraterejéhez hozzáadjuk a *Statikus Mentál Pajzs* (lásd: *Általános Diszciplínák, Statikus Ψ-pajzs*), valamint a *Dinamikus Mentál Pajzs* erősségét (lásd: *Általános Diszciplínák, Dinamikus Ψ-pajzs*), és a *Mentált Óvó Amulettek* erősségét. Az így kapott érték a **Teljes Mentális ME**.

Egy *mentális támadás* sikerességét a fentiek szerint határozzuk meg, csupán a **Teljes Mentális ME**-t kell alapul vennünk.

FIGYELEM! Tudatalatti Mágiellenállást csak akkor kell alapul vennie a megtámadottnak, ha semmilyen tudatos védelem (Statikus, Dinamikus Pajzs vagy Amulett) nem óvja. Minden egyéb esetben ki kell számolni a működő teljes ME-t, és azt figyelembe véve kell dönteni.

Olykor az asztrális vagy mentális hatások jószándékkal próbálják befolyásolni az elmét. Hiába tudja ezt a karakter, s hiába győzték meg arról, hogy a mágia vagy Ψ-diszciplína segít rajta, a TME mégis működik. Tehát még a karakter teljes beleegyezése esetén sem biztos, hogy a hatás létrejön. Ráadásul működik a Statikus Pajzs is (amennyiben van), hacsak a leírtak szerint (lásd: *Általános Diszciplínák, Statikus Ψ-pajzs*) előtte meg nem szüntették.

A karakter csak annyiban segítheti a számára kedvezőnek ítélt mágia vagy Ψ-diszciplína hatásának létrejöttét, hogy Dinamikus Pajzsát 0 erősségűre csökkenti.

Mindazon varázslatok és Ψ-diszciplínák, melyeket a mágiahasználó vagy Ψ-alkalmazó önmagán akar végrehajtani a tudaton belül jönnek létre, így ezek ellen sem *Tudatalatti Mágiallenállást*, sem *Teljes Mágiaellenállást* nem kell számolni: a kívánt eredmény mindenképpen megszületik.

Diszciplínák

A **diszciplínák** azok a gyakorlatok, módszerek, melyek segítségével a Ψ-alkalmazó energiát használni tudja. Minden iskola különböző formákat talált ki egy-egy általuk kívánatosnak vélt hatás elérésére. A diszciplínák nem igényelnek mást, mint nagyfokú *koncentrációt* (ez mindegyikre igaz), a különbség annyi, hogy mire, milyen módon koncentrál a Ψ-alkalmazó. Például a Telekinézis alkalmazásánál, a karakter kiüríti elméjét, felvillantja benne az emelkedő tárgy képét. Ez a legalapvetőbb fajtája a Ψ-koncentrációnak. A Slan-út és a Kyr metódus alkalmazói gyakran bonyolult mintázatokat, szimbólumokat idéznek fel – zavaró gondolatoktól megtisztított – tudatukban. A Ψ-alkalmazás szintjétől függ, hogy ezt milyen gyorsan és hatékonyan képesek végrehajtani. Minél kevesebb energiát emészt fel a koncentráció, annál hatékonyabban képesek a maradék energiát a diszciplínák végrehajtására fordítani, így érthető, hogy több *Ψp*-ot tudnak elméjük rendelkezésére bocsátani.

A diszciplínákhoz olykor nem elég a pillanatnyi koncentráció, néha a tökéletes tudatállapot megteremtéséhez meditálni kell. A *meditációhoz* azonban nem szükséges mozdulatlanul a földre kuporodni, elég a tudatosságot igénylő cselekedetekkel felhagyni. Az igazi meditációs pózok – iskolánként és mesterenként különböznek – persze tökéletesebb eredményt hoznak, de nem kötelezőek. Meditációs állapotban csak egy legalább 5. Tapasztalati Szintű Harc- vagy Kardművész képes harci tevékenységet végezni, ám ő is csak védekező harcot folytathat.

A Harc- és Kardművészek a 11. szintet elérve már képesek meditáció közben harcolni, ám ez a Chi-harcra (lásd: *Slan-Diszciplínák, Chi-harc*) nem vonatkozik. Más kasztok tagjai meditáció közben semmiféle harcot nem folytathatnak.

Több Pszi-diszciplína egyidejű alkalmazása csak akkor lehetséges, ha az elsőként használt fenntartása nem igényel Pszi használatot kizáró erős koncentrációt. Pl.: Belső időben alkalmazható más diszciplína, míg Chi-harc közben nem. Fontos megjegyeznünk, hogy az előbbi két diszciplína együtt semmilyen kombinációban nem használható!

Minden Pszi-diszciplína hatékony alkalmazásához (amennyiben az egy másik lényre hat, nem magára a

Pszi-alkalmazóra) tisztán látnia kell az áldozatot (arcvonások felismerhetőek legyenek). Ez a gyakorlatban egészséges szabad szemmel, segédeszközök nélkül, jó látási viszonyok és nappali megvilágítás mellett *100 m*-t jelent.

Általános Diszciplínák

Az **Általános Diszciplínákat** a legtöbb Ψ-alkalmazó képes használni, függetlenül attól, hogy az alkalmazás mely módjában járatos. Kivételt képeznek azok, akik a Ψ-képzettséget még csak az első fokon ismerik – ők csak elméleti ismeretekkel bírnak –, illetve a képzettségben második fokon jártas karakterek is mindössze néhány diszciplína alkalmazására képesek.

A legtöbb általános diszciplína kétféleképpen is alkalmazható. Ezek használatának egyik módja, amikor az alkalmazó a diszciplína hatását saját magára vonatkoztatja. Ezt *alapfokú* felhasználásnak nevezzük. A másik módszer az, amikor a hatást másokra próbálja meg alkalmazni, ez a diszciplínák *mesterfokú* használata.

A *Pyarroni módszer* alkalmazói közül azok, akik a Pszi képzettségben második vagy harmadik fokon jártasak – diszciplínákat csak saját magukon képesek végrehajtani – alapfokú felhasználónak minősülnek. (Az első fokon képzett karaktereket nem sorolhatjuk ide, hiszen ők még nem tudják alkalmazni a diszciplínákat.) A negyedik fokot elérve a diszciplínák hatását másokra is kiterjeszthetik, tehát ők már mesterfokú alkalmazók. Igaz, ilyenkor a befolyásolni kívánt személy, a Mágiaellenállásról szóló részben leírt mód szerint ME dobásra jogosult. A Kyr metódus használói az Általános Diszciplínákat már az első tapasztalati szinten is mesterfokon tudják alkalmazni, hiszen mielőtt a Kyr diszciplínák tanulására kerülne a sor, már elsajátítják a teljes Pyarroni módszert. A Slan-út követői maguk is mesterfokú Ψ-használók, azonban ez nem jelenti azt, hogy a diszciplínák hatását másokra is kiterjeszthetik (akad azért néhány kivétel). Ez egyrészt nagymértékben ellenkezik felfogásukkal, másrészt pedig képtelenek is lennének az ilyenféle felhasználásra, mivel az idők során a közös alapokról egészen más irányú és felépítésű Ψ-t fejlesztettek ki. Ez lehetetlenné teszi azt, hogy a Harc- és Kardművészek kivételével bármely más kasztú karakter megtanulja a Slan diszciplínákat (kivétel: egyes Fejvadászok). A Harcművész főkasztúak az Általános és a Slan-diszciplínák kivételével más Pszi-alkalmazásokat nem sajátíthatnak el.

Azon *diszciplínák* esetében, melyek neve után nincs zárójelben egy újabb név, a leírás tartalmazza azt, hogy az eljárás alap- vagy mesterfokú felhasználás.

A ***diszciplína neve*** mellett feltüntetett zárójeles név a diszciplína mesterfokú alkalmazására vonatkozik, azaz, felvilágosít arról, hogy ha hatását másokra akarjuk kiterjeszteni, még mire használható.

Példa: A Fájdalomcsillapítás *alapfokú* alkalmazás esetén csak önmagunkra működik. (Működne elméletben a Kínokozás is, de valószínűtlen, hogy valaki ilyesmire használná a diszciplínát.) *Mesterfokú* felhasználásakor már nem csak a saját Fp-jainkat tudjuk visszaadni, de bármelyik társunkon is segíthetünk. Mi több, a Kínokozással árthatunk ellenfelünknek, azaz mesterfokú használatával a diszciplína bárkin oda-vissza végrehajtható.

A ***Ψp*** azt mutatja, hogy a diszciplína végrehajtása mennyi Ψp-ba kerül. (Használatuk esetén ennyit kell levonni az aktuális Ψp-okból.) Ha nincs meghatározva, úgy a diszciplína nem fogyaszt Ψp-ot, ám legalább egy Ψp-tal kell hozzá rendelkezni.

Az ***ME*** arról tájékoztat, hogy a diszciplína a tudat mely részére hat, tehát asztrális vagy mentális támadásnak minősül-e.

A meditáció ideje megmondja, hogy a diszciplína hatásának létrehozása mennyi időbe kerül.

Az ***Időtartam*** arról árulkodik, hogy a diszciplína hatása mennyi ideig tart. Amennyiben nincs meghatározott időtartam, úgy a diszciplína a pillanatnyi hatás kifejtése után megszűnik működni.

Az ***Erősség*** (E) azt mutatja, hogy a diszciplína milyen erős asztrális vagy mentális támadásnak minősül. Az Általános Diszciplínák alaphelyzetben 6 erősségűnek (E) számítanak.

Sok esetben van lehetőség ezeknek az erősítésére. Az Általános Diszciplínák alapfokú alkalmazásánál és a Slan-Diszciplínáknál erre természetesen nincs mód (kivétel: Statikus és Dinamikus Pajzsok, valamint Zavarás). De az Általános Diszciplínák mesterfokú felhasználásánál már igen (kivétel: Ébredés, Roham), ahol is a diszciplínák erőssége minden további Ψ-pont rááldozásával 1-gyel növelhető. Hatást azonban csakis akkor érhet el, ha a diszciplína erősítése meghaladja ellenfele Mágiaellenállását. Ekkor sem az összes ráfordított Ψp-ja fejti ki a kívánt hatást, csupán az a mennyiség, amely az ellenfél ME-jét *meghaladja.*

Példa: Egy 35 Ψp-al rendelkező karakter a Kínzás nevű diszciplínát kívánja alkalmazni. Nem tudja, hogy ellenfele használ-e pajzsokat és azok milyen erejűek lehetnek, ezért minden esetre készen 30 Ψp-t áldoz a diszciplínára. Ez az alap 6 E-n kívül (1 Ψp) 29 E-t jelent, ami összesen 35 E-nek felel. Mivel az ellenfél Teljes Asztrális ME-je 25, az alkalmazott 35 E értékű Kínzás pontosan tízzel haladja meg az áldozat pajzsának erősségét, így 10 Fp veszteséget okoz neki.



Azoknál az eseteknél, ahol az alkalmazás „minden vagy semmi" elven működik, lényegtelen, hogy mennyivel nagyobb a diszciplína erőssége az áldozat ME-jénél. A fontos, hogy meghaladja azt, ha ez a követelemény teljesül, a hatás maradéktalanul létrejön, ha nem – vagyis az ME nagyobb (egyenlő), mint a diszciplína erőssége –, akkor nem történik semmi, csak az alkalmazó diszciplínára fordított Ψp-jai vesznek el.

Amennyiben egy diszciplínának nincs mesterfokú alkalmazása, úgy nem erősíthető.

Emlékfelidézés (Emlék felidézése)

Ψp: 1 Ψp
ME: mentál
A meditáció ideje: 2 kör
Időtartama: 3 év vagy 10 kör, és lásd a leírást!

A diszciplína helyszínek, szövegek vagy események megjegyzésében, illetve régi – egyébként már elfelejtett – *emlékek felidézésében* nyújt segítséget. Ha a Ψ-alkalmazó szeretne valamit úgy az elméjébe vésni, hogy arra később – minden részletében – visszaemlékezzen, akkor rövid (két körig tartó) meditációval mintegy beleégeti a kívánt dolgot az agyába. Ezek után az emlék még három éven át tökéletesen tisztán él benne, s minden különösebb erőfeszítés (vagy diszciplína alkalmazása) nélkül felidézhető. Az emlék három év után ugyanúgy halványodni kezd, mint egy nem efféle beégetéssel tartósított kép.

Ha a Ψ-alkalmazó olyan emléket kíván felidézni, melyet nem a fent említett módon tárol az agyában, akkor a diszciplína használatával erre is módja nyílik. Az így felidézett emlék 10 körig tökéletesen éles lesz, ám utána semmivé válik, s csak a diszciplína újbóli alkalmazásával kerül elő megint.

Ha olyan valakiben próbálunk meg egy emléket felidézni, aki erről nem tud – vagy nem egyezett bele a műveletbe – akkor az illető ME-je nehezíti a hatás létrejöttét. Az erre vonatkozó szabályokat lásd az *Általános Diszciplínák* bevezetőjében.

Ébredés (Ébresztés)

Ψp: -
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: -

A Ψ-alkalmazó képes beprogramozni magát arra, hogy egy meghatározott időben minden külső befolyásolás nélkül *felébredjen.* Az önszuggesztiónak vagy arra kell irányulnia, hogy mennyi idő múlva szakadjon ki az álomból, vagy egy külső jelhez kell kapcsolódnia. Mivel az érzékszervek az álom alatt is működnek – noha normális esetben a gyenge ingereket a tudat figyelmen kívül hagyja – a diszciplína alkalmazója olyasféle jeleket határozhat meg ébredési pontnak, mint hajnali kakasszó, az Éjközép teljes sötétje, lova ideges horkantása, stb.

A diszciplína nem működik, ha a karakter elájult, kábítószeres álomba merült, vagy valamely mentális támadás hatására kapcsolt ki tudata. Alkalmazásához legalább egy Ψp-tal kell rendelkezni.

A diszciplína mesterfokon is alkalmazható, de ez csak az illető beleegyezésével történhet, így az ME nem véd hatása ellen (még a Tudatalatti ME sem), de nincs is rá szükség. A mesterfokú felhasználás egyébként teljesen megegyezik az alapfokúval.

Csettintés

Ψp: -
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína alapvető képessége minden Ψ-használónak. Alkalmazásához elenyészően kevés mentális energia szükséges, ezért a *Csettintésre* nem kell Ψ-pontot áldozni, viszont a hatás létrehozójának legalább egy Ψp-tal rendelkeznie kell. Egyszerre csak egyvalakivel szemben használható, ilyenkor mindössze annyi történik, hogy az illető tudomást szerez a diszciplína alkalmazójáról. Hatása hasonló ahhoz, mint amikor egy csendes teremben valaki csettint. A „csettintést" csak a kiszemelt „áldozat" hallja, nem tudja kitől származik, de tudja, milyen irányban keresse őt. Tapasztalatlan emberek első reakciója feltétlenül az, hogy az alkalmazó irányába, netán rápillantanak.

A Csettintés csak azzal szemben használható, akit az alkalmazó lát.

Egyensúly

Ψp: 10 Ψp
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör

Az *egyensúlyérzék* időleges növelésére szolgáló eljárás. Nem csak olyan esetekben jöhet jól, amikor különleges feladatot kell végrehajtani – például kötéltánc –, hanem bizonyos harci helyzetekben is. A karakter Egyensúlyérzék képzettségéhez a diszciplína +30% módosítót ad.

A diszciplína hatását az alkalmazó minden esetben csak magára tudja vonatkoztatni, tehát csak alapfokú felhasználása van.

Érzékelesítés (Tompítás, Megzavarás)

Ψp: 2 Ψp/érzékszerv
ME: mentál
A meditáció ideje: 2 kör
Időtartama: 1 kör

A Pszi-energiák lehetővé teszik, hogy felhasználásukkal az alapvető öt érzékszerv hatásfokát növeljük vagy csökkentsük. A diszciplína arra ad módot, hogy a látást, hallást, szaglást, tapintást és ízlelést akaratunk szerint befolyásoljuk.

A *Látás* befolyásolásával nemcsak élesíthetjük a szemet (esetleg elhomályosíthatjuk), hanem lehetőségünk nyílik a Megzavarására is. A látás élesítésével maximum megkétszereződik a látótávolság, tompításával azonban vakság is okozható.

Megzavarás esetén a szem nem tud kellőképpen fókuszálni, így felléphet kettőslátás, esetleg a távolság, vagy egy közeledő tárgy, lény sebességének felmérése okozhat problémát. A valóságtól való eltérés 10% és 60% között mozoghat. (Kiszámítása: 1K6, majd az eredmény megszorzandó 10-zel.)

A *Hallás* élesítése kétszeresére növeli a hallótávolságot, míg tompítása akár süketséghez is vezethet.

Megzavarásakor a hangok távolságát, esetleg irányát véti el a befolyásolt lény. Az eltérés és a kiszámítás módja megegyezik a Látás befolyásolásnál leírtakkal.

A *Szaglás,* a *Tapintás* és az *Ízlelés* felerősítése megkétszerezi ezen érzékszervek hatásfokát, tompításuk az érzékszervek teljes kikapcsolásával is járhat. Megzavarásukkal elérhetjük, hogy más szag, anyagi minőség (esetleg hőmérséklet), vagy íz érződjék.

A Megzavarás és Tompítás mértékének eldöntése a Kalandmester feladata.

FIGYELEM! A diszciplína nem alkalmas arra, hogy bármely érzékszerv befolyásolásával közvetlenül valós kárt okozzon. Pl.: Nem lehet a hőérzetet annyira fokozni, ami már Fp vesztéssel jár.

A diszciplína végrehajtása érzékszervenként 2 Ψp-ba kerül, és hatását 1 körig fejti ki. 4 Ψp-ért két érzékszervet lehet befolyásolni 1 körig, vagy egy érzékszervet 2 körig, stb.

Érzéktisztítás

Ψp: 1 Ψp/érzékszerv
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: végleges

A diszciplína alkalmazója 1 Ψ-pontért megtisztíthatja egyik érzékszervét, melyet a korábbi nagy erejű ingerek eltompítottak. Verőfényről a barlang sötétjébe lépve azonnal „hozzászoktathatja" szemét a megváltozott fényviszonyokhoz; a fülsértő ricsajt követő csendben is kifinomultan hallgatózhat; egyetlen röpke pillanat alatt száműzheti orrából a korábbi bűz vagy illatfelhő szaglást bénító utóhatását.

Az Érzéktisztításnak csak alapfokú alkalmzása ismeretes.

Fájdalomcsillapítás (Kínokozás)

Ψp: 1 Ψp/Fp
ME: asztrál
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: végleges

A diszciplína segítségével az agy fájdalomközpontjára gyakorolhatunk hatást. Lehetőségünk nyílik fájdalomérzet tompítására vagy keltésére. Miután nem gyógyít vagy okoz valódi sebesüléseket, az Életerő pontokra nincs befolyással. Csak Fp-t adhatunk vissza, vagy vehetünk el. A Fp-k teljes elvonásával – 0 Fp-re kínzás – elérhetjük, hogy az áldozat elájuljon, ám igazi sérülés ekkor sem keletkezik. Maximum Fp fölé sem önmagunkat, sem másokat nem juttathatunk, bármennyi Ψp-ot is áldoznánk rá. Asztráltesttel nem rendelkező lényekre a diszciplína nem működik.

Mesterfokú alkalmazása esetén a kiszemelt áldozatnak annyi Fp sebzést okozunk – vagy annyit gyógyítunk rajta –, amennyivel a diszciplína erőssége meghaladta az illető asztrális ME-jét.

Képességjavítás (Rontás)

Ψp: lásd a leírást!
ME: asztrál
A meditáció ideje: 2 kör
Időtartam: 6 kör

Olykor – különleges vészhelyzetekben – az emberi fizikum látszólag csodákra képes. Egy vadállattól megrémült gyermek hihetetlen gyorsasággal képes felkúszni egy sudár, ág nélküli fa törzsén, s miután a veszély elmúlt, nem csak azon csodálkozik, hogy miképp sikerült ez neki, hanem gyakorta lemászni sem tud magától. Ez jellemző példája a Ψ akaratlan megnyilvánulásának, hiszen ilyenkor az agy szabadít fel a testben olyan erőforrásokat, melyek egyébként nem hozzáférhetőek.

A diszciplína ugyanezt képes végrehajtani, természetesen a tudat teljes irányítása alatt. A Ψ erők segítségével a fizikai képességek – a Szépség kivételével – megváltoztathatóak. A változtatás időleges, s a diszciplína hatásának elmúltával visszatérnek az eredeti értékek. Ugyanakkor lehetetlent nem szabad elvárnunk a Ψ-től sem: egyik képességünket sem emelhetjük 6-nál nagyobb értékkel vagy 20 fölé.

FIGYELEM! Bármely képesség nullára – vagy az alá – csökkentése azonnali halálhoz vezet.

A *Képességjavítás* az egyik legkedveltebb Általános Diszciplína. Gyakorta használják a Méregellenállás – az

Egészség tíz feletti része – megnövelésére. Valójában hasznos minden olyan esetben, amikor Képesség-próbára kényszerülünk, hiszen az adott pillanatban valóban erősebbek, gyorsabbak, egészségesebbek vagy ügyesebbek leszünk. Nem szabad elfelejteni, hogy ha harc folyamán megnöveljük Egészségünket – és egy csapást csak az így nyert Ép-kkel éltünk túl –, amint a diszciplína hatása elmúlik, a nyert Ép-k is semmivé lesznek, s ebbe akár bele is halhatunk.

Ha Rontással az ellenfelünk Egészségét annyira lecsökkentettük, hogy ettől elveszíti maradék Ép-it, akkor meghal. Hiába jönnek vissza az Ép-k a diszciplína hatásának megszűntével, a lélek nem költözik vissza a halott testbe.

A táblázatban feltüntetett Ψp értékek a diszciplína alap időtartamára (6 kör) vonatkoznak. A felhasznált Ψp-ok kétszerezésével a hatás időtartamának megduplázását érhetjük el, megtriplázásával a hatás ideje megháromszorozódik, és így tovább.

+/- módosítás az eredeti képességhez képest	1	2	3	4	5	6
szükséges Ψp	1	2	4	8	16	32

Roham (Megfékezés)

Ψp: 1 Ψp = +2 TÉ
ME: asztrál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 támadás

A diszciplína alkalmazója egyetlen csapásra összpontosítva, teste és elméje minden tartalékát kiadja egy lerohanásszerű támadásban. Az alkalmazó mély, torokhangú kiáltás kíséretében hajtja végre a rohamot.

A diszciplína felemészti az alkalmazó összes aktuális Ψp-ját, beleértve a Dinamikus Pajzsban tároltakat is. Ez azt jelenti, hogy a támadó kénytelen felhasználni minden Ψp-ot, amivel rendelkezik, s az ebből nyert energia hozzáadódik a Támadó Értékéhez. 1 Ψp +2 TÉ-t jelent (pl.: 5 Ψp felhasználása esetén +10-zel növekszik az alkalmazó TÉ-je.)

Amennyiben az ellenfél nem ugyanezt a diszciplínát alkalmazza, a kezdeményezés automatikusan a Roham alkalmazóját illeti, kezdeményező dobás nélkül.

Megfékezés esetén a diszciplína végrehajtója ezzel a módszerrel megakasztja, megzavarja támadóját, az elveszíti a kezdeményezést és a fenti módon kiszámított érték levonódik a Támadó Értékéből.

Ez a diszciplína olykor igen hasznos lehet, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni veszélyét: agyunk feltöltődéséig képtelenek leszünk bármiféle Ψ-alkalmazásra és elménket is csak a Statikus Pajzs védi.



Telekinézis

Ψp: 2 Ψp/1 kg
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör

Agyi energiáink segítségével kisebb tárgyakat mozgathatunk látótávolságon belül. Elfordíthatunk a zárban egy kulcsot, a tőlünk távol heverő fegyvert magunkhoz húzhatjuk, vagy észrevétlenül elcsenhetünk az ékszerészműhelyből némi drágaságot. A diszciplína alkamazása taglejtéseket nem igényel, pusztán a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintetünket. Amint elfordulunk, vagy valami eltakarja a tárgyat, az mozdulatlanná válik, esetleg – ha a levegőben volt – leesik. A *Telekinézis* csak lassú mozgatásra alkalmas – egy futó ember sebességénél nagyobbat nem érhetünk el vele – ezért ilyen módon fegyvert dobni, vagy sebesülést okozni szinte lehetetlen.

A diszciplína kifejti hatását a mágikus tárgyakra is.

2 Ψp felhasználásával 1 kg súlyú tárgy mozgatható 1 körig, 4 Ψp rááldozásával mozgathatunk 1 kg-os tárgyat 2 körig, vagy 2 kg-ot 1 körig, stb.

Telepátia (Gondolatátvitel)

Ψp: lásd a leírást!
ME: mentál
A meditáció ideje: 3 kör
Időtartam: lásd a leírást!

A *Gondolatátvitel* az egyik legősibb alkalmazás. Az Általános Diszciplínák azon kivételeinek egyike, melyeket igazán csak mesterfokú alkalmazók képesek használni. Segítségével gondolati úton lehet beszélgetni, vagy a Ψ-alkalmazó által felidézett képeket közölni. A *Telepátia* csak Ψ képzettséggel rendelkezők között működik. Alapfokú felhasználói nem tudnak beszélgetést kezdeményezni, sőt válaszolni sem, csupán a hozzájuk intézett gondolati üzenetet képesek fogadni.

A diszciplína mesterfokú használata ad módot a gondolatátvitel megindítására, és – mesterfokú alkalmazók esetében – a kétoldalú kapcsolat létrehozására.

A Telepátia alkalmazásához a Gondolatátvitel kezdeményezőjének tökéletesen ismernie kell a gondolatokat fogadó személyt – ebben az esetben a távolság nem számít –, vagy (ha nem ismeri jól – esetleg sehogy – az illetőt) látnia kell azt.

Amennyiben a telepatikus kapcsolatban lévők látják – vagy eléggé ismerik – egymást, csupán 2 Ψp-ba kerül az 1 körig tartó Gondolatátvitel. Ha nem látják, vagy nem ismerik egymást: szegmensenként 1 Ψp-ba kerül. A Ψp-ok növelésével egyenlő arányban növelhető a diszciplína Időtartama is.

A Telepátia mindig csak annak a Ψ-alkalmazónak kerül Ψp-jába, aki a gondolati közlést kezdeményezte.

Ilyen módon egyszerre legfeljebb két elme kapcsolódhat össze, tehát a gondolati úton történő beszélgetésbe nem lehet harmadik részről sem beleszólni, sem azt lehallgatni.

A Telepátia több szempontból is különleges eljárás. Részint azért, mert az egyetlen olyan diszciplína, mely megtalálja a módját, hogy átszivárogjon a Statikus Pajzson, noha a Dinamikus Pajzs ezt is feltartóztatja. Ha egy efféle pajzs viselőjének küldenek Telepátiával üzenetet, akkor a célszemély csak azt fogja érzékelni, hogy kapcsolatot keresnek vele. Amennyiben fogadni kívánja az üzenetet, rövid (1 szegmenses) koncentrációval át kell rendeznie mentális Dinamikus Pajzsát, hogy a kapcsolat létrejöhessen.

Nem kell tehát megszüntetnie a tudatát óvó pajzsot – sőt még csak rést sem kell rajta nyitnia – a telepatikus érintkezés idejére. Ezért nincs mód arra, hogy a Telepátia megvalósulásának pillanatában, vagy Időtartama alatt bármikor, valaki – netalán maga a kapcsolat kezdeményezője – egy másik diszciplína, vagy varázslat hatásával kedveskedve meglepje az üzenet fogadóját, és az védtelenül álljon a támadás előtt.

Másik sajátosságát akkor tapasztalhatjuk, ha valaki nem hajlandó a felé küldött üzenet vételére, ilyenkor a diszciplína erőssége mindaddig fokozható, míg az meghaladja az illető ME-jét, így az üzenet mindenképp célba ér. Az érdekes az a dologban, ahogyan a kezdeményező a diszciplína erősségét fokozhatja. A Telepátia esetében ugyanis ez nem úgy történik, mint általában más diszciplínáknál. Amikor a kezdeményező érzékeli, hogy „küldeménye" megtalálta a keresett személyt, ám az nem hajlandó fogadni az üzenetét, nem kell megszakítania a koncentrációt, hogy egy hasonló, csak erősebb hatást hozhasson létre. Ilyenkor egyszerűen elegendő kicsit jobban összpontosítania, hogy az aktuális Ψp-jai felhasználásával, a diszciplína alkalmazása közben növelhesse annak erősségét. Ezt mindaddig teheti míg az üzenete célba nem ér, vagy a kapcsolat létre nem jön, illetőleg Ψp-jai el nem fogynak. Természetesen ekkor is csak a fent leírt képek, üzenetek közvetíthetők, s a fogadót sem kényszerítheti válaszadásra – két oldalú kapcsolat létrehozására –, még ha az képes lenne rá, akkor sem. Az efféle erőszakos információ továbbítás alkalmával a támadónak csak a célszemély Dinamikus Pajzsának ellenállását kell legyűrnie, hiszen a Telepátia a statikus védelmen átszivárog, a tudatalatti pedig nem befolyásolásként érzékeli, így nem fejt ki vele szemben ellenállást. Ezért van az, hogy alvóknak is küldhető üzenet, amit meg is kapnak, sőt ébredés után egy ideig emlékeznek is tartalmára. Ám ha nem fordítanak kellő figyelmet rá, néhány órán belül az álmokra jellemző gyorsasággal fog az üzenet eltűnni tudatukból. Az eszméletlen állapotban, vagy kábítószeres álomban leledzők is megkapják a nekik küldött Telepatikus üzenetet, ám az ő emlékeikben eszmélésük után nyoma sem marad annak.

Az utolsó érdekes momentuma az eljárásnak, hogy Harcművészek is képesek a mesterfokú használatára, azaz kezdeményezhetnek telepatikus kapcsolatot, mi több annak erősségét növelhetik is, ha a kiszemelt beszélgető partner nem hajlandó fogadni a hívást. Vagyis Slan-út követői mindenben azonos módon képesek alkalmazni a Telepátiát – akár alap- akár mesterfokú használatról legyen szó –, mint a Pyarroni módszer, vagy a Kyr metódus legjobb ismerői.

Testhőmérséklet növelés (Hűtés)

Ψp: 1 Ψp/2°C fok
ME: mentál
A meditáció ideje: 6 kör
Időtartam: 1 óra

A diszciplína alkalmazója képes saját – mesterfokon más – testének hőmérsékletét növelni vagy csökkenteni. Így lehetősége nyílik a vizes ruhát megszárítani magán, vagy egy lángoló házból kimenekülni égési sérülések nélkül. Minden felhasznált Ψp 2°C fokkal képes megváltoztatni a testhőmérsékletet.

Az ötven fok fölé emelt testhő hat kör után ájulást eredményez, hosszabb távon halállal jár. A húsz fokra csökkentett hőmérséklet Tetszhalálhoz vezet – ilyen formán még egy felkészületlen szervezet is képes életben maradni néhány hónapig –, a húsz fok alá csökkentett testhő maradandó károsodással jár, míg a negyedórát meghaladó öt fok alatti állapot visszafordíthatatlan folyamatot indít el a szervezetben, és az áldozat meghal.

A diszciplína lehetőséget ad arra, hogy 1 Ψp-ért a 2°C fokkal eltérő hőmérséklet 1 óráig fennmaradjon, 2 Ψp-ért a 2°C fokos befolyásolást két óráig, vagy a 4°C fokos változtatást 1 órán keresztül biztosítsa, stb.

Mesterfokú alkalmazása esetén az áldozat testhője annyiszor két fokkal, vagy annyiszor egy óráig változhat, amennyivel a diszciplína erőssége meghaladta az illető mentális ME-jét.

Statikus Ψ-pajzs

Ψp: min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 90 kör
Időtartam: lásd a leírást!

A *Ψ-pajzsok* hivatottak megvédeni az elmét a mágikus és Pszi befolyások ellen. A Ψ-alkalmazó agyi energiáiból erőteret épít tudata köré, melyen a tudati támadások fennakadhatnak. A *Statikus Pajzs* egyfajta állandó védelem, ami mindaddig óvja a tudatot, amíg azt az alkalmazó meg nem szünteti, vagy valaki le nem Rombolja.

A Statikus Pajzs erőssége (E) annyi, ahány Ψp-ból építették. Gyakorlati hatása abban nyilvánul meg, hogy a pajzs erősségét hozzáadjuk a Tudalatti Mágiaellenálláshoz és így dobjuk a ME-t. Két különböző Statikus Pajzs létezik: *asztrális* és *mentális*. Az Asztrális Pajzs az asztrális támadások ME-jéhez adódik hozzá, míg a Mentális Pajzs a mentális támadások ME-jéhez.

A Statikus Pajzs, miután felépült, többé nem befolyásolható: Ψp-okat sem hozzáadni, sem elvenni nem lehetséges. Védő hatását akkor is kifejti, ha a Ψ-alkalmazó alszik, eszméletlen, vagy bármely egyéb okból öntudatlan, hiszen immár az elmétől függetlenül működik. Lebontani is csak újabb kilencven körön át tartó meditációval vagy Ψ-ostrommal lehet (lásd *Titkos Pszi*, *Titkos Diszciplínák*, *Ψ-ostrom*).

A Statikus Pajzshoz felhasznált Ψp-ok a későbbiekben nem számítanak bele az aktuális Ψp-ok számába. Ez azt jelenti, hogy az alkalmazó megteheti, hogy egy békés

napon az összes Ψp-ját Statikus Pajzsok emelésére fordítja, majd pihenés után ismét maximális Ψp-jaira támaszkodhat – noha már védi(k) a Statikus Pajzs(ok). Minden elme köré legfeljebb egy asztrális és egy mentális Statikus Pajzs építhető.

A Slanek Statikus Pajzsai, bár hasonlóan működnek másféle felépítésűek (lásd *Slan-Diszciplínák, Statikus Ψ-pajzs*), s még ha képesek lennének is a Pyarroni módszer Statikus Pajzsának építésére, valószínűleg akkor sem választanák ezt a fajta védelmet.

Statikus Ψ-pajzs mesterfokú alkalmazással bárki elméje köré (nemcsak ember, de lélekkel rendelkező állat) építhető.

Dinamikus Ψ-pajzs

Ψp: min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 30 kör; lásd még a leírást!
Időtartam: végleges; lásd még a leírást!

A Statikus Pajzsokra építhető egyetlen újabb védelmi réteg, az úgynevezett *Dinamikus Pajzs*. A 30 körig tartó meditáció után a Dinamikus Pajzs megmarad mindaddig, míg az alkalmazó meg nem szünteti, vagy Ψ-ostrommal (lásd *Titkos Pszi, Általános Diszciplínák, Ψ-ostrom*) le nem bontják. Felépítése után – ellentétben a Statikus Pajzzsal – bármikor további Ψp-ok adhatók hozzá (azaz erősíthető), vagy vonhatók el belőle. Ez minden alkalommal 1 körig tartó, rövid, meditatív koncentrációt igényel. Erőssége (E) minden esetben megegyezik az éppen benne tárolt Ψp-ok mennyiségével, ám az aktuális Ψp-ok számánál sosem lehet több. A Dinamikus Pajzsokban tartott Ψp-ok beleszámítanak a karakter aktuális Ψp-jaiba, vagyis az asztrális és mentális Dinamikus Pajzsokban működő Ψp-ok és a diszciplínákra felhasználható pontok összessége a karakter akt.Ψp-ja, s ha nem használt még belőle más diszciplínára, akkor megegyezik a max.Ψp-tal.

Fenntartása folytonos, gyenge koncentrációt igényel, amire a Ψ-alkalmazó szinte bármely esetben képes – kivéve, ha alszik, eszméletlen vagy bármely egyéb okból öntudatlan. Ha az elmét valamilyen erős sokk éri, akárcsak egy pillanatra is, vagy a tudatot megbénítják, a Dinamikus Pajzs azonnal lebomlik.

A Dinamikus Pajzsnak éppen úgy két fajtája létezik, mint a Statikusnak (asztrális és mentális), és erőssége is éppen úgy adódik hozzá a ME-hez. Előnye a Statikus Pajzshoz képest, hogy hogy a benne tárolt Ψ-energia bármikor hozzáférhető, s felhasználható egyéb diszciplínák alkalmazásához vagy Ψ-ostrom folytatásához. Hátránya, hogy a Dinamikus Pajzs lebontásával a támadó nemcsak közelebb jutott az elméhez, hanem az alkalmazót a diszciplínákra felhasználható Ψp-jai nagyrészétől (a Dinamikus Pajzsban tároltaktól) is megfosztotta.

A Statikus Pajzzsal ellentétben a Slanek is a Pyarroni módszer diszciplínája szerint építik fel Dinamikus Pajzsaikat.

Dinamikus Pajzs más elméje köré nem építhető.

Az Aura

Mióta az értelemmel és lélekkel bíró lények megjelentek a világban, azóta kutatják a belső utak törvényeit. Sokan gondolták már, hogy rájöttek az igazságra, és feltérképezték a lélek minden részletét. Mások szerint megismerhetetlen a lélek is, akárcsak a körülöttünk lévő világ, ill. világok sokasága. Kinek van igaza, talán majd kiderül. Néhány dolgot azért már most is bizonyosra vehetünk.

Az Asztrál- és Mentáltest az Elsődleges Anyagi Síkon árnyékot vet, ezt nevezzük **Aurának.** Az Aura nem része a léleknek, hanem azonos vele. Elsősorban a testet körülölelő színes, örvénylő burokként szokás leírni. Nincs konkrét határa, a test felületétől kiindulva fokozatosan halványodik, s végül elenyészik. Ez a kavargó, színes sugárzás megvédi a testet egyes mágikus praktikáktól, és emellett mindent tartalmaz, amit viselőjéről tudni lehet, vagy tudni érdemes. Természetesen ezek az adatok kiolvashatók az Aura elemzése során. Ez azonban nagyon nehéz mesterség. Aki ilyesmire vállalkozik, annak először is meg kell figyelnie a vizsgálni kívánt személy Auráját, ami önmagában sem egyszerű feladat, ezután pedig a látottakat értelemeznie kell.

Az Aura összetett képződmény, több rétegre bontható. Három régióján belül hat rétegét különböztetünk meg, ezek, mint a hagyma héjai borítják egymást, ha nem is különülnek el olyan élesen egymástól. A Külső Régió két rétegből áll, a Középső Régiót három réteg alkotja, míg a Belső Régióba csak egyetlen réteg tartozik.

Külső Régió

A *legkülső rétegben* a futó gondolatoknak, pillanatnyi érzelmeknek, érzeteknek a lenyomatai találhatók. Egy hozzáértő annyit tud nagyjából kiolvasni a réteg elemzése során, hogy mire gondol konkrétan az illető, milyen dolgok foglalkoztatják éppen. *Például:* „Ezen a sarkon kell befordulnom"; „Éhes vagyok"; – esetleg kiolvashatja a nyugalmat vagy feszültséget, ami akkori állapotát jellemzi. Ezen gondolatok, érzelmek közvetlen okaira is következtethet, mivel ezek a következő rétegben találhatók, és bizonyos mértékig az árnyékuk átvetül ide is. Az egyébként minden rétegre igaz, hogy az ott rejtező dolgok a szomszédos külső rétegben nyomot hagynak.

A *második rétegben* a rövid távú tervek, pillanatnyi célok találhatók. A futó érzelmek okaira találunk utalást. Nagyon fontos ez a réteg abból a szempontból, hogy már halványan dereng benne a köznapi név, a Kaszt és a Tapasztalati Szintnek a lenyomata. Nem itt van a valódi helyük, hanem a harmadik rétegben, viszont már lehet következtetni a mibenlétükre. Igaz, az eredmény valószínűleg igen durva közelítés lesz.

Középső Régió:

A *harmadik réteg* a fent említetteken kívül tartalmazza az olyan dolgokat is, melyek gyakorta foglalkoztatják az illetőt. Például egy tan vagy eszme, valamint az ezekkel kapcsolatos érzelmek és érzetek.

A *negyedik réteg* a meggyökeresedett eszmék, hosszú távú tervek helye. Itt lelhetünk rá a tartós érzelmekre is. Ezekből már egy tapasztalt emberismerő következtethet az illető jellemére.

A következő, *ötödik rétegben* – a Középső Régió legbelső rétege – a személyiséget felépítő elemek kapnak helyet. Itt találhatóak a személyiségjegyek, a jellem. Minden olyan hatásnak a lenyomatát is ebben a rétegben kell keresnünk, amelyek az illető egész életére hatást gyakoroltak.

Belső Régió

A *hatodik réteg* olyan mélyen rejtőzik, hogy létéről, tartalmáról csak keveseknek van tudomása. Itt őrződnek azok az emlékek, melyeket a lélek az újjászületések körforgásában szerzett, az illető Valódi Neve, és azok bélyegek, melyek a sorsát irányítják.

A régiók tehát egymásra épülnek, mégpedig oly módon, hogy az egyes rétegekben vizsgálható gondolatok, érzelmek okait, forrásait egy belsőbb rétegben találhatjuk. Így visszafejthető a vizsgált alany viselkedése, sőt még a személyiségét kialakító elemekre is ráakadhatunk egy alapos elemzés alkalmával.

Vannak, akik képesek arra, hogy mások Auráját megpillantsák és alaposan szemügyre vegyék. Erre szolgálnak egyrészt az Auraérzékelés és – a varázslók által használt – Asztrál és Mentál Szem (lásd *Kyr Diszciplínák, Asztrál Szem*, *Mentál Szem*) diszciplínák, másrészt a mozaik mágia egyes elemei. Az előbbi Ψ-alkalmazások csak a Külső Régió – az első két réteg – megfigyelését teszi lehetővé. Az általuk látni engedett Aura-rétegek értelmezéséhez elengedhetetlenül szükséges az Auraelemzés (lásd: *Képzettségek)* képzettség ismerete.

Auraérzékelés

Ψp: 5 Ψp
ME: asztrál és mentál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírást!

Az Auraérzékelésnek csak mesterfokú alkalmazása létezik, ráadásul az Általános Diszciplínák közül a Statikus Ψ-pajzs mellett az egyetlen eljárás, melyet a Harc- és Kardművészek képtelenek használni. A diszciplína alkalmazója képes arra, hogy különleges érzékeivel szemügyre vegye az Aurát. Ha már máskor is „látta" és megjegyezte, Aurája alapján felismeri a lelket, bármilyen testben legyen is. Képes észlelni a szembeötlő természetellenességeket is, mint mikor emberi lélek állati testben lakozik, vagy fordítva. Továbbá meg tudja állapítani, hogy az illető mely fajba tartozik. A diszciplína segítségével csak az Aura két külső rétege (lásd *Az Aura)* látható, ezért az áldozat Tapasztalati Szintjére, kasztjára, köznapi nevére csak következtethet a diszciplína használója, mivel ezeknek mindössze az árnyéka vetül ebbe a régióba. Ezzel szemben a ténylegesen e rétegekbe tartozó valamennyi információhoz hozzájuthat. Vagyis az illető futó gondolatairól, pillanatnyi érzelmeiről – ezek okairól –, rövid távú terveiről stb. alkothat fogalmat az alkalmazó. Ezeket az információkat azonban csak akkor képes megszerezni, ha az Auraelemzést (lásd *Képzettségek)* legalább első fokon ismeri.

Ha nem bír az Auraelemzés képzettségével, akkor megpillanthatja ugyan az áldozat Auráját, de az számára semmit sem mond. Ilyenkor csak az elmét óvó pajzsok erősségét ismeri meg.

Mivel azonban az Asztrál és Mentál Pajzsok az Aura körül épülnek fel, mindezen adatok birtokába csak akkor juthat, ha „átlát" a Pajzsokon. Ezt csak úgy érheti el, ha az Auraérzékelést annyira felerőssíti, hogy az áldozat elvétse külön-külön, mind asztrál, mind mentál Mágiaellenállását.

Mindaddig, amíg ez nem történik meg, a diszciplína csak a Pajzsok erősségéről szolgáltat némi információt. Ez nem számszerűen történik, ám a következő táblázat alapján hozzávetőlegesen megtudhatja, milyen nagyságrendű az illető Statikus Asztrál és Mentál Pajzsa, valamint Dinamikus Asztrál és Mentál Pajzsa.

pajzs E-je	nagyságrend
0	nincs
1-9	gyenge
10-21	mérsékelt
22-34	közepes
35-50	erős
51-	nagyon erős

A diszciplínát előszeretettel használják alakjukat megváltoztatott személyek felismerésére, netán vélt azonosság vagy ennek ellenkezőjének tisztázására, mivel az Aura ilyen fokú elváltoztatására nincs mód!

Slan Diszciplínák

A **Slan-út** mesterei által kidolgozott, csak Harc- és Kardművészek számára hozzáférhető módszereket **Slan-Diszciplínáknak** nevezik. A Slan Pszi-fejlesztésének célja mindig is az egyén, az alkalmazó volt, így szinte valamennyi Slan-Diszciplína hagyományos értelemben alapfokú eljárásnak minősül, mivel hatását csak az alkalmazóra fejti ki. Mégis mesterfokú Ψ-alkalamzóknak kell tekintenünk a Slaneket, többek között azért is, mivel módszereik végtelenül kifinomultak és hatásosak. A kívánt cél elérésére minden bizonnyal ez a leghatékonyabb metódus.

A Harcművészek a Ψ-t az önmaguk tökéletesítéséhez vezető útnak, sokszor titkos tudománynak tartják. Az elsajátításához szükséges útmutatások, módozatok nincsenek könyvekben leírva, mesterről tanítványra szállnak. A Slan-pszi tanítása nehéz, számtalan veszélytől terhes. Az egyes diszciplínák helytelen alkalmazása végzetes következményekkel is járhat.

A Slan-pszi a *harcművészet* alapja és *lelke.* Mind a pusztakezes harcot, mind a kardforgatást megtanulhatja bárki – akár egy Harc- vagy Kardművész útmutatásai alapján is. Ám az igazi hatalom, az igazi tudás, ami a

Slaneket egy jól verekedő gladiátor, vagy a híres erigowi vívók fölé helyezi, a Slan-pszi. Éppen ezért nem várható el, hogy egy Slan effajta tudását megossza bárkivel.

Mindazonáltal Ynev történelmében csaknem egy tucat olyan esetet is feljegyeztek, amikor egy nem Harc- vagy Kardművész kasztú embert megtanítottak a Slan-út alkalmazására. Ilyen kegyben részesült Shilen da Ranka, az ereni embervadász klán nagymestere, aki a III. Toroni Hadjárat alatt kis híján az életét áldozta a Tiadlani Dorcha védelmében, és Mogorva Chei, Yllinor királya.

A Slan-Ψ-t csak emberek képesek megtanulni, és a félelfek, akiknek a tudati sémája az emberével egyezik.

A Slan-pszi erősítése (E) alapban 6. A diszciplínák leírásának elején található rövidítések értelmezését lásd az Általános Diszciplínák alfejezetben!

Belső Idő

Ψp: 10 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens

A Slan-pszi alkalmazásának tökélyre vitele. A diszciplína alkalmazója képes saját belső idejét úgy megváltoztatni, hogy minden – a valóságban – egy szegmensnyi időt egy teljes körnek érzékel. Ez lehetőséget nyújt az alkalmazónak arra, hogy az eseményeket jobban végig gondolva mérlegeljen, s hogy az eltelt valós idő helyett a saját belső ideje szerint alkalmazzon Ψ-diszciplínákat. Mindemellett a Slan-út *Belső Ideje* nemcsak a gondolati folyamatokat gyorsítja fel, hanem a diszciplína használójának testét is, így az alkalmazónak minden szempontból egy teljes kör áll rendelkezésére, hogy cselekedjen – akár harcoljon is –, míg a külvilág számára csupán egyetlen szegmens telik el.

A külső szemlélő érzékei szinte követhetetlen gyorsaságúnak találják a diszciplína alkalmazóját – az Időtartam alatt a *Kezdeményezés* minden esetben a Belső Idővel felgyorsított Slant illeti meg. A használat során az alkalmazó képes kitérni a mágikus lövedékek elől, a rálőtt nyílvesszőket akár puszta kézzel is megfoghatja, és lehetetlen meglepetésszerű támadást intézni ellene.

Rendkívül megerőltető diszciplína. Az Időtartam lejárta után az alkalmazó annyi körig kényszerül pihenni, ahány szegmenst – az ő szemszögéből kört – a diszciplína hatása alatt töltött. A pihenő alatt semmiféle Ψ-tevékenységet nem folytathat, a pajzsok fenntartásán kívül, és bármely megerőltető tevékenység (pl.: harc) csak -25-ös módosítóval végezhető – ez harc esetén a KÉ-re, TÉ-re, VÉ-re és CÉ-re egyaránt és egyszerre vonatkozik. 10 Ψp felhasználásával az alkalmazó a valós idő 1 szegmensét lassíthatja le, 20 Ψp-ért már két szegmensét, stb.

Chi-harc

Ψp: 1 Ψp/kör; lásd még a leírást!
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírást!

A *Chi-harc* nem más, mint a Harc- vagy Kardművész azon tudása, mely segítségével a belső energiáit harc közben a teste szolgálatába állíthatja. Ettől lesz több minden egyéb pusztakezes verekedőnél és fegyverhasználónál – ez a harc művészete. Az alkalmazás közben mozdulatai csiszoltabbá, pontosabbá válnak, időérzékelése kissé megváltozik. Ütéseiben nemcsak izomzatának ereje és testének súlya nyilvánul meg, hanem felszabadított tudati energiái is. A Harcművész puszta keze – ha úgy kívánja – a legélesebb karddal lesz egyenértékű, vagy buzogányként zúz. A Kardművész eggyé válik fegyverével, mintegy saját végtagjaként érzékeli azt.

A Chi-harc folyamán nem lehet meglepni az alkalmazót, és lehetetlen olyan módon harcolni, hogy az ellenfél csak ártalmatlanná váljon. Használata során az alkalmazó vonásai összpontosításról árulkodnak, tekintete kissé maga elé révedő, arca kifejezéstelen kőmaszkként hat, nem csak a szemére, hanem érzékeinek együttesére hagyatkozik. Mondják, a Slanek az effajta állapotot a Sárkány ébredésének nevezik.

A Chi-harc hatékonyságát az alábbi táblázat mutatja.

TSz	Tám./kör	Időtartam	TÉ,VÉ	KÉ	Sp
1.	1	1 kör	+10	+2	+1
3.	2	1 kör	+15	+4	+3
5.	3	2 kör	+20	+6	+5
7.	4	2 kör	+25	+8	+7
9.	5	3.kör	+30	+10	+9
11.	6	4 kör	+35	+12	+11
13.	6	5 kör	+40	+14	+13
15.	6	6 kör	+45	+16	+15
17.	6	7 kör	+50	+18	+17
19.	6	korlátlan	+50	+18	+19

Minden további Tapasztalati Szinten a sebzés +1-gyel nő

Azaz 1-2. TSZ-en 1 Ψp felhasználásával a diszciplína alkalmazója 1 körig képes a Chi-harcra; miáltal Támadó Értéke, Védő Értéke 10-zel növekszik, Kezdeményező Értékéhez +2 adódik, míg sebzéséhez +1. A diszciplína alkalmazása roppant mód igénybe veszi a testet és a szellemet. Ezért amikor az Időtartam lejár, a felhasználónak annyi körig „pihennie" kell, mielőtt újra használhatná, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött. A pihenés itt mindössze annyit jelent, hogy a karakternek „normál harcot" kell folytatnia, de más diszciplínákat alkalmazhat. További Ψp-ok rááldozásával a TÉ, VÉ, KÉ és a Sebzés nem növelhető. Ezen értékek csak a fent közölt mértékben változnak.

Elnyújtható viszont a megszakítás nélkül folytatott Chi-harc Időtartama, ez azonban méginkább megterheli az alkalmazó Harcművész szervezetét.

A következő táblázat arról ad felvilágosítást, hogy mennyi Ψp-ot kell még áldoznia az alkalmazónak, ha meg kívánja hosszabbítani a diszciplína hatása alatt tölthető időt:

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

Ezek szerint, egy, 6. TSz-ű Harcművésznek, ha 4 kört óhajt Chi-harcban tölteni, akkor 15 Ψp-ot kell kifizetnie. 2 kört tölthetne elméletileg a diszciplína hatása alatt, ez (2x1Ψp= 2 Ψp), az első plusz kör még 4 Ψp-ba, a második további 9-be kerül: 2 + 4 + 9 = 15. Persze a kényszerpihenő hossza is 4 körre növekszik az Időtartam lejárta után.

Chi-harccal egyidejűleg semmilyen más diszciplína hatása nem működhet, kivéve a pajzsok fenntartását. Ez azokra az esetekre is vonatkozik, amikor a Harcművész olyan diszciplínát használ, aminek a fenntartásához nincs szükség további koncentrációra, és még a hatás Időtartama alatt megpróbál Chi-harcot folytatni. Ilyenkor vagy a Chi-harc nem valósul meg, vagy másik alkalmazás hatása ér azonnal véget.

A Harcművészek fegyvertára esetenként igen gazdag lehet, ám nem minden általuk ismert fegyverrel képesek a Chi-harc alkalmazására. Hogy melyek azok, amelyeket a diszciplína hatása alatt forgatni tudnak, az az egyes iskolák, specializációk leírásánál található meg. Természetesen puszta kézzel valamennyi Harcművész képes a Chi-harc folytatására.

A Kardművészek kizárólag Slan-kardjukkal vagy Slan-tőrükkel alkalmazhatják.

Érzékelhetetlenség

Ψp: 8 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör

A diszciplína alkalmazója mozdulatlanná dermedve képes érzékelhetetlenné válni. Ebben az állapotában még a legélesebb érzékszervek számára sem fedezhető fel, és kikerül a Hatodik Érzék hatósugarából is. Az *Érzékelhetetlenség* folyamán semmilyen tevékenység (mozgás, harc, Ψ-alkalmazás vagy kommunikáció) nem végezhető.

Az Auraérzékelés előtt is rejtve marad, csupán olyan Láthatatlanság Észleléssel fedezhető fel, amely legalább 4-es erősítésű.

8 Ψp felhasználásával 1 körig alkalmazható a diszciplína, 16 Ψp-ért 2 körig, stb.

Jelentéktelenség

Ψp: 6 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör

A legtöbb Slan élete egy részét – míg ki nem kerül a kolostorból vagy iskolából – csöndes önmagába zárkózással, nyugalmas elmélyedéssel tölti. A szinte észrevétlen jelenlét, háttérbe húzódó viselkedés az effajta életmód egyik alapkövetelménye. Mindezt tökélyre fejlesztve, és a Ψ-energiákat is segítségül hívva, a Slan-út alkalmazói elérték, hogy a teljes *Jelentéktelenség* Aurájába burkolózhassanak.

A diszciplína használatakor az alkalmazó nem tűnik föl a legéberebb őrnek, a legfigyelmesebb szemlélőnek sem. A ráirányított tekintet lesiklik róla, jelentéktelen, figyelmet nem érdemlő senkinek hat. A tudatos érzékelések persze felfedezik (Auraérzékelés, Láthatatlanság Észlelése) és lelepleződik akkor is, ha a figyelmes szemlélő sikeres Érzékelés-próbát dob. Ha azonban az alkalmazó már elhagyta a helyszínt – ahol a diszciplína segtségével sikerült észrevétlennek maradnia – hiába járt le a Jelentéktelenség Időtartama, nem ébred gyanú senkiben.

Közönséges példája ennek, ha az alkalmazó úgy kíván halálos ellenségeinek táborán végighaladni – esetleg kikémlelni azt –, hogy járása-kelése észrevétlen maradjon. Ilyenkor a diszciplína segítségével jelentéktelenné válik, s az őrök meg a táborlakók – sikeres Érzékelés-próba, vagy tudatos érzékelés híján – nem figyelnek föl rá: maguk közé tartozónak tekintik. Miután a tábort elhagyta, senkinek nem jut eszébe, hogy idegen járt közöttük. Távozása éppúgy jelentőség nélkül való, mint jelenléte. A diszciplína alkalmazása közben szólni, beszédbe elegyedni nem lehet – ez azonnali lelepleződéssel jár –, miképpen a harcba bocsátkozás is megszünteti a Jelentéktelenséget.

A diszciplína értelemetlen alkalmazása is balul üthet ki: magányos emberhez odamenni, vagy hegyi óriások falujába besétálni – azaz bármi olyat tenni, amikor nincs mód a környezetben tartózkodókhoz való azonosulásra – nem vezethet sikerhez.

A Jelentéktelenség 6 Ψp-ért 1 körig tartható fenn, 12 Ψp-ért 2 körig, stb.

Levitáció

Ψp: 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 1 óra

Meglehetősen kevés gyakorlati alkalmazhatósággal bíró diszciplína, ám a Slanek szertartásainak elengedhetetlen kelléke. Az emberi test súlyának teljes leküzdésére szolgál, alkalmzásával föld feletti lebegésre nyílik mód. 1 Ψp felhasználásával 1 órán keresztül lehet 1 láb magasságban lebegni, 2 Ψp-ért már két órán keresztül tartható fenn a diszciplína hatása. A *Levitáció* magassága nem

növelhető, ám az alkalmazó bármekkora súly – amennyiben a teste korlátai elbírják – felemelésére képes. A diszciplína alkalmazása közben a Slan teste sebezhetetlenné válik bármely – nem mágikus – fegyverrel szemben. A diszciplína folyamatos koncentrációt igényel, közben fizikai támadás, egyéb diszciplína vagy varázslat használata nem lehetséges.

Statikus Ψ-pajzs

Ψp: min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 90 kör
Időtartam: lásd a leírást!

A Slan-út alkalmazói által gerjesztett Statikus Pajzs felépítésében gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozott-tól, ám működésében és alkalmazásában teljesen megegyezik azzal. A pontos leírást lásd az Általános Diszciplínák, Statikus Ψ-pajzs diszciplína tárgyalásánál.

A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg: a Slan-út Statikus Ψ-pajzsát senki nem képes lerombolni, csak maga az alkalmazó szüntetheti meg és építheti újra. Pajzsot a Slan csak a saját elméje köré képes felhúzni.

Testsúlyváltoztatás

Ψp: lásd a leírást!
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör

A diszciplína használatával a Ψ-alkalmazó képes saját testsúlyát megnövelni, avagy lecsökkenteni. Ezáltal képessé válik több emelet magasba felugrani, a havon futni anélkül, hogy mély nyomot hagyna, esetleg gyorsabban úszni. A diszciplínával nem változtatható meg az alkalmazó által hordott vagy viselt tárgyak súlya.

Az alábbi táblázatból kiderül, hogy a testsúly különböző mértékű megváltoztatása mennyi Ψp-ba kerül. A felhasznált Ψp-ok növelésével arányosan a diszciplína Időtartama is meghosszabítható.

Háromszorosnál nagyobbra növeli, vagy harmadánál kevesebbre csökkenteni a testsúlyt bármennyi Ψp rááldozásával sem lehet.

+/- módosítás az eredetihez képest

	1kg	3kg	5kg	9kg	13kg	31kg	2x	3x
Ψp	1	2	4	7	10	20	30	35

Tetszhalál

Ψp: 6 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 10 kör
Időtartam: 1 óra

Az alkalmazás segítségével lehetőség nyílik a test élettani folyamatainak felfüggesztésére. Ilyenkor az alkalmazó semmiféle életjelet nem ad, nincs szüksége táplálékra vagy folyadékra, de még levegőre sem. Mozdulatlanná válik – olyan ez mint a halál dermedtsége – és kihűl, a tudati folyamatok megszűnnek, így lebomlik a Dinamikus Pszi-pajzs, csupán a Statikus marad meg. Ezzel szemben az Asztrál- és Mentáltest nem alszik, így az alkalmazó továbbra sem lehet alanya a Természeti Anyag Mágiájának. Az alkalmazónak előre meg kell határoznia a Tetszhalál Időtartamát, mert nincs rá mód, hogy annak lejárta előtt félbeszakítsák a diszciplínát. Tetszhalál állapotában semmiféle fájdalom (Fp veszteség) nem okozható, és a testet ért (Ép) sérülések feleződnek. Az egyetlen olyan diszciplína, melynek alkalmazása során valóban regenerálódik a test. Minden Tetszhalálban töltött óra alatt 1 Ép regenerálódik – azaz gyógyul magától –, és 10 Fp. Maximuma fölé sem az Ép, sem az Fp nem emelkedhet. A szervezetbe került mérgek hatóideje háromszorosára lassul, ráadásul sebzésük is harmadolódik.

A Tetszhalál felfedezése csak az Általános Diszciplínák Auraérzékelésével lehetséges.

A Ψp-ok megduplázásával az időtartam megkétszereződik, triplázásával megháromszorozódik, stb.

Zavarás

Ψp: min. 20 Ψp, és lásd a leírást!
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens

A *Zavarás* olyan rövid tudati csapás, mely képes kibillenteni ellenfelünket koncentrációjából, megzavarni meditációját, megtörni a Transzállapotot. A legtöbb Ψ-diszciplína azonnal megszakad, ha alkalmazója ellen sikeres Zavarást hajtottak végre. Kivételt csupán a Tetszhalál képez. Hogy sikeres legyen, a Zavaráshoz legalább egygyel több Ψp-ot kell felhasználni, mint amennyi a megzavarni kívánt személy mentális Pajzsaiban (Statikus és Dinamikus) van, ám ha ez a feltétel teljesül, akkor nincs helye további TME-nek. A Zavarás nem bontja le a megzavart lény pajzsait, csupán keresztülférkőzik rajtuk, hatását még abban a szegmensben kifejti, és megszűnik. Az áldozat sem abban a körben, sem a következőben nem képes semmi olyasmit cselekedni, mely komoly koncentrációt igényel, azaz Pszit használni vagy varázsolni.



Kyr Diszciplínák

A Pszi **Kyr metódusát** Délen Pyarron, Északon Doran mágusmesterei alkották meg, a régi, letűnt kyr mágusok erejéről valló írott emlékek értelmezésével. A Kyr metódus szerves része a kyr alapú *mozaikmágiának*, úgy is fogalmazhatunk, annak alapköve. A varázsló-tanoncok, mikor a mágia tanulásába fognak, mindig a Pszit sajátítják el előbb, s csak azután a varázslás tudományát.

A Kyr metódus talán továbblépésnek tűnik a Pyarroni módszerhez képest. Való igaz, hogy manapság minden varázsló ismeri – és használja – a pyarroniak által elterjesztett eljárásokat, mi több, hamarabb sajátítja el, mint a Kyr metódus diszciplínáit, de valójában ez egy eltérő útirány. Hogy ismerték-e a kyr mágusok a maguk idejében a ma Pyarroni módszernek nevezett utat – vagy valami ahhoz hasonlót? Nem tudni biztosan, de nem valószínű. Annyi azonban bizonyos, hogy a két módszer, sőt valamennyi Ψ-alkalmazási forma gyökere azonos – így a Slan hagyományé is.

A Kyr metódus minden alkalmazása egyetlen, jól meghatározható célt szolgál: a varázslás segítését. Legtöbbször kiegészíti a varázslatokat, olykor helyettesíti azokat.

A **Kyr Diszciplínákat** teljes egészében csak a *varázslók* tanulják, akik titkaikat féltékenyen őrzik. A Kyr metódus diszciplínái erősségükben a varázslat mozaikokra hasonlítanak. Alaphelyzetben erősségük (E) 1, ám az alkalmazáshoz szükséges Ψ-pontok többszörözésével a diszciplína erőssége is növelhető. A diszciplínák leírásában található rövidítések jelentését lásd az Általános Diszciplínák alfejezetben!

Energiagyűjtés

Ψp: lásd a leírást!
ME: -
A meditáció ideje: lásd a leírást!
Időtartam: -

A Kyr metódus legalapvetőbb diszciplínája, a varázslók tudományának alapja. Segítségével a varázsló elméjébe gyűjtheti a világegyetemet átható mágikus energiát (Mana-pont), az energiát, melyből varázslatait létrehozza. Természetesen egyszerre annyit, amennyit befogadni képes. Erről a mennyiségről a karakterek max. Manapontjai tudósítanak. Az Energiagyűjtés leegyszerűsítve nem más, mint a Ψ-pontok Mana-pontokra váltása – a váltószám az Energiagyűjtésre használt módszertől függ. Itt csak a három alapvető eljárás kerül ismertetésre, mégpedig: a *Meditációs-formula*, a *Kivonás* és a *Kisajtolás*.

A ***Meditációs-formula*** (1 Ψp = 10 Mp) alkalmazásához a varázslónak a Meditációs Varázskört kell készítenie (ami 18 Mp-ba kerül és 30 percbe telik), és abban 1 óra hosszan transzállapotban meditálnia (lásd: *Transz diszciplína)*. Már ebből is látszik, hogy ennél a módszernél jelentős előkészületekre van szükség, s a varázsló másfél órán keresztül helyhez van kötve. Mégis, a varázslók, ha idejük és a körülmények engedik, ehhez az energiagyűjtési módszerhez folyamodnak, mert így juthatnak a legtöbb mágikus energiához (Mp) a legkevesebb Ψp-ért.

Ha a meditáció bármely okból félbeszakad, az Energiagyűjtés sikertelen lesz, s a felhasznált Ψp-ok is elvesznek. Mi több a varázsló elméjéből elillan a már korábban begyűjtött energia is, azaz a Mana-pontjainak száma nullára zuhan.

Ha az 1 órás meditáció zavartalanul folyik le, akkor a varázsló sikerrel gyűjtötte elméjébe a kívánt mennyiségű mágikus energiát. Tízszer annyi Mana-pontot nyer, mint ahány Ψ-pontot a diszciplína alkalmazására fordított; tehát a Meditációs formula alkalmazásával egy Ψ-pontért 10 Mana-pont jár.

Kivonáshoz (1 Ψp = 3 Mp) a varázslók olyankor folyamodnak, ha kifogytak az elméjükben tárolt energiából, és sürgősen utánpótlásra van szükségük. A módszer csak 2 körig tart, és sem Transz sem Meditációs Varázskör nem kell hozzá – azaz semmilyen előkészületet nem igényel, mindössze némi összpontosítást. Közben a varázsló sétálhat, léptethet a lován, de nem harcolhat, varázsolhat, s nem alkalmazhat más diszciplínát. A gyors segítségért cserébe azonban fizetniük kell, az ár pedig a kisebb hatékonyság – ez a módszer a Ψp-ok valóságos pazarlása!

Az eljárás alkalmazásakor a varázsló elvonja környezetéből a többletenergiákat, mindenhonnan csak keveset és csak a felesleget – nem árt senkinek és semminek. Kivonással háromszor annyi Mana-ponthoz jut, mint amennyi Ψ-pontot a diszciplínára áldozott; tehát 1 Ψ-pontért 3 Mana-pontot kap.

A ***Kisajtolás*** (1 Ψp = 5 Mp) természetéből fakadóan **feketemágia**! Alkalmazásakor a varázsló nem csak környezete fölös energiáit csapolja meg, hanem kiprésel abból annyit, amennyit csak képes. A folyamat eredményeként a varázsló Zónájában (20 m sugarú gömb) a növények elszáradnak (csak 20 Mp fölötti kinyerés esetén) és az élőlények kínzó fájdalmat éreznek egész testükben. A fájdalom nem jár sebbel, de Fp-vesztést okoz a varázsló Zónájában tartózkodó összes lénynek. A veszteség minden megkezdett 20 Mp kisajtolása után K6 Fp (pl.: 20 Mp = K6 Fp; 25 Mp = 2 K6 Fp; 70 Mp = 4 K6 Fp). Az „áldozat(ok)" – valamennyi lény a varázsló Zónáján belül – ilyen módon Ép-t soha nem veszíthet(nek)!

A Kisajtolás 5 szegmens alatt elvégezhető, és ötször annyi Mp-ot eredményez, mint amennyi Ψp-ot a varázsló a diszciplínára elhasznált, vagyis 1 Ψp-ból 5 Mp-ot nyer.

A leírtak kivételével a Kisajtolás módszere teljesen azonos a Kivonással.

Transz

Ψp: 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 10 perc
Időtartam: korlátlan

A diszciplína segítségével a végrehajtó transzállapotba kerülhet. Hogy ez megtörténjék, tíz percig mozdulatlan meditál, teljes szellemiségével a transz elérésére összpontosít. Ez alatt nem végezhet fizikai vagy szellemi te-

vékenységet, mozdulatlanul áll vagy ül, netán fekszik.

Transzban lassú mozdulatokkal képes mozogni, akár egy sétáló lovat megülni, mágikus jeleket rajzolni, beszélni, írni; de senki sem képes Transz közben fürge mozdulatokra, közelharcra és a Transztól eltérő összpontosításra. Maga a végrehajtó bármikor visszatérhet a normális tudatállapotba; más azonban nehezen képes kizökkenteni. A Transzban lévő varázslóhoz hiába beszélnek, rázzák, öntik nyakon vízzel; a transz csak Fp vagy Ép vesztést okozó „zavarás" hatására szakad félbe.

A transzállapot feltétlenül szükséges egyes mágikus tanok gyakorlásánál (pl.: Jelmágia), s a varázslók ilyenkor ezen diszciplínához folyamodnak. Egyetlen Ψ-pont rááldozásával a felhasználó korlátlan ideig transzállapotba kerülhet. Természetesen léteznek más módszerek is a transzállapot elérésére, mint például a koplalás, kántálás vagy a törzsi tánc – ám ezek a javasasszonyok, boszorkányok, sámánok fegyvertárába tartoznak.

Transzállapotban az ember testi funkciói lelassulnak, így jóval (ötször) hosszabb időt képesek kibírni evés, ivás vagy levegővétel nélkül.

Láthatalanság Észlelése

Ψp: 5 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör

A diszciplína végrehajtója öt körön keresztül látja a mágikusan láthatatlanná tett tárgyakat és élőlényeket. Természetesen csak azokat, amelyeknél a diszciplína erőssége meghaladja a láthatatlanság erősségét. Hasonlóképpen a Leplezett varázslatok esetében: az alkalmazó megpillanthatja a láthatalanná tett mágikus hatásokat, varázslatokat.

Alapesetben a diszciplína erőssége 1, de ez dupla vagy tripla mennyiségű Ψ-pont felhasználásával a végtelenségig többszörözhető. Ugyanez igaz az 5 körös időtartamra is.

Asztrál Szem

Ψp: 3 Ψp
ME: asztrál
A meditáció ideje: 3 szegmens
Időtartam: azonnali

Az *Asztrál Szem* mások érzelmeinek, indulatainak kifürkészésére alkalmas. A diszciplína hatásától az áldozatot védi az asztrális Mágiaellenállás, azaz az alkalmazónak támadódobást kell tennie (lásd: *Mágiaellenállás*). Amennyiben a támadódobás sikeres (azaz a dobás eredménye és az Asztrál Szem erőssége nagyobb, mint az „áldozat" asztrális Mágiaellenállása), a diszciplína alkalmazója „átlát" a pajzsokon, így az Aura két külső rétegére (lásd: *Általános Diszciplínák, Az Aura)* vethet pillantást. Mindenféle egyéb ismeret nélkül is képes hozzávetőlegesen megállapítani az illető érzelmi kiegyensúlyozottságát, vagyis az Asztrál képességének értékét (lásd: *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)* plusz-mínusz 2 pontossággal.

Az Auraelemzés (lásd: *Képzettségek)* első fokú ismeretével elméletileg az Aura ezen rétegeiben fellelhető valamennyi információhoz hozzájuthat, természetesen csak azokhoz, amelyek az áldozat Asztráltestével kapcsolatosak. Gyakorlatilag azonban három konkrét kérdést tehet fel a játékos a KM-nek ezzel kapcsolatban, amire választ kell kapnia. (Ha újabb kérdések fogalmazódnak meg benne, akkor a diszciplínát újból alkalmaznia kell.) Az Auraelemzés képzettség segítségével az áldozat Asztrál képességét is pontosabban fel tudja mérni, vagyis az általa megismert érték csak 1-gyel térhet el a valóságtól pozitív vagy negatív irányban.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy ellen alkalmazható, és a feltüntetett 3 szegmens alatt a teljes információcsere lezajlik. Ez idő alatt az alkalmazó meditatív tudatállapotban kell legyen.

Az alkalmazására szánt minden egyes további Ψ-pont – a feltüntetett 3-on felül – nem 1-gyel, hanem 3-mal növeli a diszciplína erősségét.

Az Asztrál Szem használatáról a diszciplína áldozata nem szerez tudomást!

Mentál Szem

Ψp: 5 Ψp
ME: mentál
A meditáció ideje: 5 szegmens
Időtartam: azonnali

A *Mentál Szem* egyetlen személy gondolati életének minőségéről ad felvilágosítást.

A diszciplína használat ellen a áldozat mentális Mágiaellenállása bizonyos fokú védelmet nyújt, vagyis az alkalmazónak támadódobást kell tennie (lásd: *Mágiaellenállás*). Amennyiben a támadódobás sikeres (azaz a dobás eredménye és a Mentál Szem erőssége nagyobb, mint az „áldozat" mentális Mágiaellenállása), a diszciplína alkalmazója „átlát" a pajzsokon, így az Aura két külső rétegére (lásd: *Általános Diszciplínák, Az Aura)* vethet pillantást, valamint az Intelligenciájáról (lásd: *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)* is fogalmat alkothat. (Ez azt jelenti, hogy plusz-mínusz 2 pontossággal megtudja az illető ezen képességének értékét.) Amennyiben nem rendelkezik az Auraelemzés (lásd: *Képzettségek)* ismereteivel, úgy egyéb információt nem szerezhet.

Ha az előbb említett képzettséget legalább első fokon ismeri, akkor az áldozat Aurájának két külső rétegét vizsgálhatja, és onnan az illető Mentáltestére vonatkozó adatokat hámozhat ki. A diszciplína alkalmazója ilyen esetben arról is tudomást szerez, ha az illetőt Mentálfonál köti össze valakivel – hogy kivel, azt nem tudja meg –, továbbá az elmebéli képességeit is pontosabban megismeri, azaz „áldozata" Intelligenciájának értékét plusz-mínusz 1 pontos biztonsággal megtudja. A játékos három konkrét kérdésre kaphat választ a KM-től, amennyiben újabb kérdései vannak, úgy a diszciplínát ismét használnia kell.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy ellen alkalmazható, és a feltüntetett 5 szegmens alatt a teljes információcsere végbemegy. Ez alatt az alkalmazónak meditatív tudatállapotban kell lennie.

Az alkalmazásra szánt minden egyes további Ψ-pont – a feltüntett 5-ön felül – nem 1-gyel, hanem 3-mal növeli a diszciplína erősségét.

A Mentál Szem használatáról a diszciplína áldozata nem szerez tudomást!

Titkos Pszi

Vannak olyan diszciplínák, melyek soha nem kerültek még a Ψ-t használók legtöbbjének szeme elé. Sőt nem is tudnak ezek létezéséről. Persze sokan hallanak mendemondákat arról, hogy eldugott kolostorokban, bevehetetlen hegyi erődökben olyan Ψ-alkalmazásokat rejtegetnek, amelyek szinte emberfeletti erővel ruházzák fel ismerőjüket. Ezek a legendák erősen túloznak ugyan, de nem alaptalanok: valóban léteznek ilyen helyek és ilyen diszciplínák (*Titkos Diszciplínák*). Mi több, a kellően eltökéltek számára adott a lehetőség, hogy ebből a – titkosnak számító – tudásból részesüljenek.

Titkos társaságok tagjai, ősi hagyományok ápolói azok akik őrzik az elrejtett tudást. Ezek a hagyományok a három ma is ismert Ψ-alkalmazási módszer valamelyikére, esetleg még az ősöktől megörökölt tudásra épülnek. Ennek megfelelően egy Ψ-alkalmazó nem képes bármely diszciplína használatára, csak azokéra, melyek az általa ismeret metódusra épülnek.

A Titkos Pszi-Diszciplínák

A Titkos Pszi alkalmazásait az eddigiekhez hasonlóan Diszciplínáknak nevezzük. Ennek megfelelően szintén három nagyobb egységre bonthatjuk őket. A *Titkos Diszciplínák* többségét bármely metódus alkalmazója képes használni, a *Titkos Slan-Diszciplínákat* csak a Slan-út követői sajátíthatják el. És természetesen a *Titkos Kyr Diszciplínák* használatára egyedül a Kyr metódus alkalmazói lehetnek képesek.

A Titkos Pszi diszciplínáit ugyanúgy kell akalmazni, mint a többi diszciplína bármelyikét, ezekről bővebben a *Diszciplínák* és az *Általános Diszciplínák* alfejezetben olvashatsz. Elsajátításuk módja azonban más, erről viszont a Titkos Pszi képzettség ismertetésénél találhatsz információkat (lásd: *Képzettségek*). A konkrétumokat, esetleges eltéréseket a diszciplínák leírásában kerültek bővebb kifejtésre.

Pl.: A Chi-harcnál az szerepel, hogy használata közben – a pajzsok fenntartásán kívül – nem alkalmazható más diszciplína. Ez alól kivételt jelent a Kiáltás és az Aranyharang. Jelen kitétel az említett alkalmazások leírásában szerepel, de annak aki nem ismeri ezeket, természetesen arról sincs tudomása, hogy Chi-harc alatt más diszciplína alkalmazható.

A Titkos Diszciplínák elsajátításához a Pszi képzettség legalább harmadik fokú ismerete szükséges, de a legtöbbhöz még ez sem elegendő. Az erre vonatkozó adatokat ugyancsak a diszciplína leírása tartalmazza.

Hatodik Érzék

Ψp: 5 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 5 szegmens
Időtartam: 60 kör

A diszciplínát csak a Pszi képzettséget legalább negyedik fokon ismerők sajátíthatják el. Bármely metódus követői alkalmazhatják. A módszernek csak alapfokú felhasználása ismert – csak saját magunkkal kapcsolatban juthatunk előérzetekhez.

A *Hatodik Érzék* az agy azon különleges képességeit használja fel, amely lehetővé teszi, hogy, az idő szövedékén átszűrődő eseménymozaikokat összerendezve megérezze a közeljövőben bekövetkező események irányát.

A diszciplína alkalmazója megérzésekhez juthat az időtartam alatt. Ezek a megérzések semmiféle pontossággal nem bírnak, csupán egy hamarosan bekövetkező eseményre figyelmeztetik a karaktert. A megérzések lehetnek jó, vagy rossz előjelűek.

Rossz előérzetet kelt minden olyan történés, mely ártalmas lehet, vagy gonosz szándékkal cselekedték.

Jó előérzethez juthat a diszciplína alkalmazója, ha az időtartam alatt semmiféle baj nem történik vele, illetve a rá váró események a javára válnak.

A *Hatodik Érzéknek* két alkalmazási módja lehetséges. Az első esetben a karakter csupán általánosságban kíváncsi az időtartam alatt bekövetkező események rá vonatkozó előjelére. Ennek tipikus példája, ha a karakter egy sötét barlang szájánál megtorpanva alkalmazza a diszciplínát. Amennyiben a barlangban ellenséges lények lapulnak, akik valamilyen módon a biztonságára törnek a diszciplína időtartama alatt, akkor a karaktert Rossz Előérzet fogja el. Nem tudja az okát, sőt, a leselkedő veszedelem mértékét és pontos irányát sem ismeri, csupán arról szerez tudomást, hogy valami vár rá. Belépve a barlangba fokozódik Rossz Előérzete – ahogy az időben egyre közeledik az ártalmas esemény –, majd a baj közvetlen megtörténte előtt egy pillanattal megérzi irányát is. Ha ez egy támadás volt, már nem érte a diszciplína alkalmazóját váratlanul, s ebben az esetben az ellenséges akció nem minősül Meglepetésnek.

A Hatodik Érzék másik alkalmazási módja, ha a karakter arra kíváncsi, hogy egy általa végrehajtott cselekmény milyen hatással jár rá nézve. Ilyenkor a diszciplína alkalmazása után megkérdezheti Kalandmesterét, hogy milyen előérzetei vannak, érdemes-e megtenni, amire készül. A válasz minden esetben csak annyi, hogy jó vagy rossz érzések ébrednek benne. Indoklás sosincs. Jellemző helyzet, mikor a karakter egy sírt kíván kibontani. Végrehajtja a diszciplínát, s megkérdezi Kalandmesterét érzeteiről. Ha a sírban élőhalott fekszik, a karakternek Rossz Előérzetei támadnak. Ha a sírban semmi sincs (legfeljebb egy porladó tetem), vagy a koporsó mélyén kincs hever, a karakterben Jó Előérzetek ébrednek.

A diszciplína 5 Ψp-ért 60 körig (azaz 10 percig) engedi efféle korlátozott módon a jövő titkainak felfedését. 10 Ψp-ért az időtartam megduplázható, stb.

Ψ-LÖKÉS

Ψp: 1 Ψp/1 kg
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: -

Más néven *Energialökés*. Már harmadik fokú Pszi képzettséggel is el lehet sajátítani, és bármely metódus alkalmazói megtanulhatják. Ebben az esetben nincs érteleme alap- és mesterfokú használatról beszélni, mivel alkalmazásakor gyakorlatilag egy fizikai hatás jön létre, mely mindenkire hat.

A mágiához legközelebb álló diszciplína. Használata során a Ψ-alkalmazó kis mennyiségű mágikus energiát gyűjt magába, ám mivel tárolására nem készíti fel a módszer, azonnal ki is áramlik belőle.

A Ψ-lökés abba az irányba fog elindulni, amerre az alkalmazó arca a kiáramlás pillanatában néz, ezt követően már nem irányítható. Gyenge fuvallat formájában nyilvánul meg, amely a létrehozója homlokától indul. Taszítóereje az induláskor felhasznált Ψp-onként 1 kg, de minden megtett egy lábnyi távolság alatt 1 kg-mal csökken. Például: egy 4 kg-os erővel kiáramló Ψ-lökés az alkalmazó homlokától 1 lábnyira 3 kg-nak megfelelő taszító erővel bír, 2 lábnyira már csak 2-vel, stb.

Apróbb dolgok felborítására, arrébb lökésére szokták használni. Kellő erővel alkalmazva, akár nagyobb tárgyak is kibillenthetők nyugalmi helyzetükből, sőt ha a tárgy helyzete olyan volt, akkor le is zuhan.

A Ψ-lökés alkalmas arra, hogy egy koncentráló személyt megzavarjon, vagy valakinek egyensúlyi helyzetét megszüntesse. Ezekben az esetekben az áldozat SFÉ-je – ha van – levonódik a lökés erejéből (1 SFÉ 1 kg-nyi lökést semlegesít).

Ahhoz, hogy egy koncentráló személy – például egy varázslatot éppen létrehozó varázshasználó – kizökkenjen koncentrációjából minimum 5 kg erejű lökésnek kell érnie. Vagyis amikor a Ψ-lökés eléri az illetőt, az esetleges SFÉ levonása után még mindig legalább 5 kg-nak megfelelő taszító erővel kell rendelkeznie. Ha ennél nagyobb a lökés ereje, akkor az áldozat megbillen, esetleg megtántorodik, de nem esik el.

Nem érvényesül az SFÉ viszont akkor, ha a megtámadott személyt legalább 15 kg erejű lökés éri – a becsapódás pillanatában még legalább 15 kg-nyi taszító erővel kell rendelkeznie –, ilyenkor az illető eleshet. Ez nem következik be akkor, ha az esésben valamilyen tereptárgy meggátolja – például közvetlenül egy fal előtt állt, és szemből kapta a lökést –, így viszont elképzelhető, hogy sérülést szenved. Akkor is van esélye a talpon maradásra, ha rendelkezik Egyensúlyérzék képzettséggel és azt alkalmazza is. Ezek hiányában biztosan elesik.

Embernél nagyobb testű élőlények Ψ-lökéssel nem dönthetők fel.



Ψ-OSTROM

Ψp: nincs meghatározva, de min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: -

A tudat védelmére felépített Ψ-pajzsok megsemmisítésére szolgáló diszciplína, amely a Pszi képzettség 4.fokú ismeretével tanulható meg, tehát csak mesterfokú Ψ-használattal lehet elsajátítani. A Slan-út követői számára nem alkalmazható az eljárás.

Két különböző típusa létezik: a *Ψ-rombolás* és *Ψ-bontás*.

Ψ-rombolással a Statikus pajzsokat lehet megszüntetni. A Statikus Pajzsok nem bonthatók Ψp-onként – egyszerre kell lerombolni őket. Ez a következőképp történik:

A diszciplína alkalmazója meghatározza, hogy a Ψ-romboláshoz hány Ψp-ot kíván felhasználni. Ennyi lesz a Rombolás Erősítése (E). Ha ez nagyobb vagy egyenlő, mint a Statikus Pajzs Erősítése (E), akkor a Statikus Pajzs megszűnik, s a pajzshoz felhasznált energia semmivé válik, akárcsak a Rombolásra fordított Ψp-ok. Amennyiben a Ψ-romboláshoz valaki kevesebb Ψp-ot használ, mint amennyiből a Statikus Pajzsot felépítették (legyen az asztrális vagy mentális), akkor a pajzs teljes erősítéssel megmarad, míg a Romboláshoz felhasznált Ψp-ok elvesznek. A Ψ-rombolás nem árt a Dinamikus Pajzsoknak.

A Dinamikus Pajzsok kiiktatására a *Ψ-bontás* szolgál. Segítségével akár Ψp-onként is bontható a Dinamikus Pajzs. Ilyenkor a Bontáshoz használt Ψp-ok mennyiségével megegyező Ψp bomlik le a Dinamikus Pajzsból. Ψ-bontással a Statikus Pajzsokban nem lehet kárt tenni.

Egy 10 Ψp ráfordításával felépített Statikus Pajzs, csak egy legalább 10 Ψp erősségű (vagy nagyobb) Ψ-rombolással semmisíthető meg. Ekkor a pajzs viselőjének (a pajzs létrehozására fordított, ám az aktuális Ψp-jaiba nem számító) és a Rombolás alkalmazójának (a Romboláshoz felhasznált) Ψp-jai is elvesznek. (Pontosabban szólva a

megtámadott a pajzsát veszíti el.) Ha a Romboláshoz kevesebb, mint 10 Ψp-ot használtak, a Statikus Pajzs teljes erősítéssel megmarad, míg a Romboláshoz igénybe vett Ψp-ok elvesznek.

Egy 10 Ψp-ból álló Dinamikus Pajzs lebontható 1, 2 vagy 3 Ψp-onként, de felhasználható bontásához egyszerre 10 vagy több Ψp is. A Dinamikus Pajzs mindig elveszít annyit az erősségéből, ahány Ψp erősségű a Bontás.

Persze, ha már nincs pajzs, a Romboláshoz vagy Bontáshoz felhasznált Ψp-ok elvesznek, hiszen az ostromló a diszciplínát, illetve annak hatását létrehozza, igaz ilyenkor a támadásnak semmilyen észlelhető hatása nincs. Ebben az esetben az Ostromra fordított Ψp-ok ugyanúgy levonódnak az aktuális Ψp-ok számából, mintha lett volna pajzs.

A diszciplína elsajátításával az alkalmazó képessé válik arra is, hogy gyenge (Ψp-ot nem igénylő) koncentrációval érzékelje, ha a tudatot övezi valamiféle védelem. Nem képes azonban megállapítani sem azt, hogy a védelem asztrális vagy mentális, sem azt, hogy Statikus vagy Dinamikus Pajzsok működnek. A Ψ-ostrom folytatója következtethet a pajzsok típusaira, hiszen azt pontosan érzékeli, ha az Ostrom valamelyik fajtája sikerrel jár, vagy a felhasznált energiák nem ütköznek ellenállásba és így mindenféle hatás nélkül enyésznek el.

Erősített ostrom

Ψp: nincs meghatározva, de min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: -

A diszciplína használatát csak a legalább negyedik fokú Pszi képzettséggel rendelkező karakterek tanulhatják meg, közülük is csupán azok, akik már ismerik a Ψ-ostromot. Az Erősített ostromot a Slan-út követői nem képesek elsajátítani.

Az *Erősített Ostrom* használata mindenben megegyezik a Ψ-ostromnál leírtakkal, ám 1 Ψ-pontért 2 Ψ-pont bontható le a Dinamikus, és 2 E rombolható le a Statikus Pajzsokból.

Az Erősített Ostrom ismerője azt is képes megállapítani némi összpontosítás (Ψp-ot nem igényel) után, hogy kiszemelt áldozatának védelme statikus vagy dinamikus jellegű, azt viszont már nem, hogy ezek a pajzsok az illető Asztrál- vagy Mentáltestét övezik. Arról sem képes fogalmat alkotni, hogy vizsgált egyén tudata fölött őrködő pajzsok milyen erősségűek.

Membrán

Ψp: 10 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 5 perc
Időtartam: végleges

Az eljárást csak a Ψ-képzettséget legalább 4. fokon ismerők képesek elsajátítani, bármelyik módszer követője legyen is az illető. Alap- és mesterfokú felhasználását is ismerjük.

A *Membrán* a Statikus Ψ-pajzs egy változata. Éppúgy körbevehető vele az elme, működtetésére többé nem kell Ψ-pontot áldozni, s lerombolni is csak Ψ-ostrommal lehet.

A Membrán azonban nem védi az elmét, hanem figyelmezteti a rá irányuló passzív *Ψ-tevékenységre*. A membrán felépítője megérzi, ha huzamosabb ideig figyelik, s azt is meg tudja határozni, milyen irányból. Azonnal tudomására jut, ha Asztrál vagy Mentál Szemmel rápillantanak. Természetesen akkor is nyomban riaszt, ha asztrál vagy mentál *varázslattal* próbálnak hatni a viselőjére. Ha a Ψ-használó nem a saját, hanem más elméjét övezi Membránnal, bármilyen távol tartózkodjék is, tudomására jut, ha a viselőre a fent említett mágikus módszerekkel hatnak.

A Membrán magától soha nem vész el, csak felépítője képes lebontani, vagy 10 E erősségű Ψ-ostrom.

Abszolút Látás

Ψp: 10 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: végleges

A diszciplínát csak legalább mesterfokú (4. fok) Ψ-alkalmazók képesek használni, függetlenül attól, hogy melyik módszer követői, hatását azonban ők is csak magukra vonatkoztathatják.

Az *Abszolút Látás* alkalmazója nem anyagi testének tökéletlen látószervén, a szemén keresztül lát, hanem sokkal kifinomultabb *lelki szemét* használja. Ezáltal egy adott pillanatban nem csak egy irányba nézhet, hanem a tér minden irányába egyszerre – jobbra, balra, előre, hátra, fel és le – lát egyidejűleg; mi több, mindent élesen, hisz nem szükséges szemét a kérdéses távolságra fókuszálnia.

Az Abszolút Látással érzékelhető terület (látótávolság) 20 méter sugarú gömb, azon túl mindent az átjárhatatlan feketeség ural. Az érintett területen belül az alkalmazó tökéletesen lát, függetlenül a fényviszonyoktól – azaz teljes sötétben is minden látható számára. Viszont a diszciplína segítségével sem pillanthatóak meg a láthatatlan tárgyak és lények, a rejtőző emberek vagy takarásban lévő dolgok; ahogyan a mágikus sötétségen sem leszünk képesek átlátni még lelki szemünkkel sem.

Ezek mellett az apróbb hiányosságok mellett akad néhány komolyabb hátulütője is az Abszolút Látásnak. Amennyiben vannak a látótávolságán belül Szimbólumok, azok rögtön kifejtik hatásukat az alkalmazóra, kivéve persze, ha nem látja ezeket, mert pédául takarásban vannak. Ha valaki ránéz egy a lelki szemét használó személyre, vagy akár csak valamelyik testrészére, „tekintetetük" azonnal találkozik (bár ezt általában csak a diszciplína alkalmazója veszi észre), hiszen ilyenkor az illető egész lényével, tudatával érzékel, „lát". Így a varázslók *Mágikus tekintetének*, de a többi látáson alapuló mágikus vagy Pszi befolyásolásnak is jobban ki vannak szolgáltatva. Például: ha egy varázsló *Mágikus tekintetet* alkalmaz rá, az áldozat Akaraterő-próbát köteles tenni. Ha a próba sikeres, akkor a diszciplína nem fejti ki hatását, de az ál-

dozat nem tudja elfordítani a „tekintetét". Ebben az esetben megteheti, hogy nyomban visszatér a normál látáshoz, s mivel ilyenkor szemhéjai lecsukódnak, nem fenyegetik az effajta praktikákkal járó veszélyek.

Ha a próba sikertelen, akkor a varázsló *Mágikus tekintetének* rabja lesz. Annak az esélye pedig, hogy az összekapcsolódó „tekintetek" útjába kerül valami, ami megszakítja – akár egy pillanatra is – a kontaktust, sokkal kisebb, mint közönséges esetben, hiszen az Abszolút látást alkalmazó személy testének bármely pontjára néz a varázsló, gyakorlatilag a szemébe néz. Ekkor saját akaratából nem képes visszatérni – a *Mágikus tekintet* diszciplína leírásánál ismertetettek értelmében – a normális érzékeléshez – azaz megszüntetni a kapcsolatot –, csak ha a varázsló elfordítja tekintetét (szabadon engedi), vagy ha egy harmadik személy valahogyan akadályt gördít a „pillantások" kereszttüzébe.

A *lelki szem* által érzékelt képi világ megértéséhez az elvont gondolkodás igen magas szintje szükséges, hiszen felfogni a fókuszálás és perifériák nélküli teljes gömbsugaras „látást", ezt a látványt értelmezni az addig igencsak behatárolt terű és szögű látáshoz szokott emberi elmének nem éppen könnyű feladat. Ezért igényel sok mentális energiát (Ψp-ot) a diszciplína alkalmazása. Tehát az Abszolút látásra történő átállás, valamint ebből a normális érzékszervek használatához való visszatérés követel az alkalmazótól rengeteg energiát.

A diszciplína hatásának fenntartásához – a közönséges látáshoz hasonlóan – további Ψp-ok befektetésére nincs szükség – csak gyenge koncentrációt igénylő feladat, így a Dinamikus Pajzsok sem bomlanak le használata közben. Azaz bármeddig fenntartható, míg csak alkalmazója vissza nem kíván térni a „képérzékelés" szokványos módszeréhez; ekkor újra használnia kell a diszciplínát, hogy szokványos látását visszanyerje.

Az élmény nehéz feldolgozhatósága miatt korlátlan használata igen veszélyes. Senki számára nem javasolt az első öt használat alkalmával, esetenként 6 körnél hosszabb időt tölteni a diszciplína hatása alatt. A biztonságosan Abszolút látásban töltöthető idő a használat során fokozatosan növelhető. Minden ötödik alkalom után újabb 6 körrel nyújtható meg kockázatmentesen az időtartam, ehhez azonban feltétlenül szükséges az, hogy egy-egy használat legalább 4 körig tartson. Azaz ötször (legalább) négy körig használni kell a „lelki szemet" ahhoz, hogy a biztonságosan Abszolút látásban tölthető idő növekedhessen. (Ha a feltételeknek eleget teszünk, akkor ötödik alkalommal még csak 6 kört kockáztathatunk meg teljes biztonsággal, hatodjára viszont már 12-t; tizedik próbálkozásnál még mindig csak 12-t, de a tizenegyedik kísérlet során már 18 kört, stb.) Aki az időhatárt túllépi, annak az Intelligenciája és Asztrálja (lásd: *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)* minden Abszolút látásban töltött további kör során eggyel-eggyel csökken. Vagyis ha egy körrel lépi túl a biztonságos időtartamot eggyel, ha két körrel kettővel stb. csökken a merész alkalmazó Intelligenciája és Asztrálja. Ez a képességcsökkenés annyi körig tart, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött az illető, ezután körönként egyesével térnek vissza elveszített képesség pontjai. Amennyiben Intelligenciája és Asztrálja 4 alá csökken, úgy a karakter megőrül. Az őrület tüneteinek és járulékos eseményeinek meghatározása a KM feladata.

Amíg valaki a *lelki szemére* hagyatkozik a szemhéjai lazán zárva vannak, így a hirtelen felvillanó éles, természetes fény nem tehet kárt az alkalmazó látásában, csak a mágikus úton létrehozott vakító fényhatások.

Mivel az Abszolút látásban a szem nem játszik szerepet, a diszciplínát vakok és bekötött szeműek is alkalmazhatják.

A diszciplína használata alatt az alkalmazót nem lehet meglepni. Bármilyen harci tevékenység csak akkor folytatható, ha eleve olyan iskolában tanult az illető, ahol ezt a harcmodort oktatták. (Ennek az esélye meglehetősen csekély.)

Tiszta Elme

Ψp: lásd a leírást!
ME: -
A meditáció ideje: amíg a mantra tart
Időtartam: amíg a mantra tart

A diszciplínát már 3. fokú Ψ-használók is képesek alkalmazni. Igazság szerint mindegyik módszer alkalmazói megtanulhatják, ám sem egy Slan, sem egy varázsló nem vetemedne arra soha, hogy ilyesmivel bíbelődjék. Csak alapfokú felhasználása létezik.

Mindannyian tudjuk, milyen nehéz tökéletesen kiüríteni az emberi elmét: megtisztítani a zavaró gondolatfoszlányoktól, s ürességgel „megtölteni". Akik számára a meditáció mindennapos gyakorlat, könnyen elérik ezt az állapotot, hiszen ez az átlényegülés, a transz, vagy egyszerűen csak a maradéktalan pihenés első, legfontosabb lépése. Varázslók, Slanek éppen ezért nemigen folyamodnak ehhez a Pszi-trükkhöz; semmi szükségük rá, s bizony, tán még az értékét is kétségbe vonják. Ám a többi ember számára ugyancsak hasznos tudomány.

Felejtsük most el mindazt a magasztos eredményt, melyhez a *tiszta elmén* át vezet az út, s nézzük, milyen gyakorlati hasznot jelenthet ez a diszciplína az átlagos Pszi-használónak.

A varázslatok egy része az emberek elméjében örvénylő gondolatok között fejti ki hatását – ha az áldozat tudata üres, a mágia nyilvánvalóan nem képes utat találni a gondolataihoz. Ezt a tényt használták ki az eljárás megalkotói. Az elv rendkívül egyszerű: az alkalmazó semmi másra nem koncentrál, csak egy rövidke *mantrára*, amit folyamatosan ismételget. Nem kell persze valójában megformálnia a szavakat, azoknak pusztán az elméjében kell megjelenniük. A mantrán kívül minden egyebet száműz tudata legeldugottabb zugába. Minél erősebb a koncentráció, annál hatékonyabb az elmét kitöltő mantra, annál nehezebb az alkalmazó Mentáltestét befolyásolni. A szüntelenül zsolozsmázott szöveg bármi lehet, a hatás szempontjából ez nem bír jelentőséggel. Általában valami rövidke mondat, amihez az alkalmazó kötődik. Ilyen lehet például: „Domvik irgalmazz!" vagy „Üres a tudatom!".

A játékrendszer szempontjából minél erősebb a koncentráció – minél több Ψp-ot használ fel az alkalmazó –, annál hatékonyabb a védelem. 1 Ψp felhsználása +5 módosítót ad a Mentál ME-hoz, 2 Ψp +10-et, és így tovább. Ezek az értékek körönként értendők, azaz, ha valaki egy

percig (6 kör) +30-cal akarja növelni mentális védelmét, az 6x6, azaz 36 Ψp-ba kerül. Fontos megemlíteni, hogy a diszciplína hátránya a folyamatos koncentráció, így emellett semmi más, koncentrációt igénylő cselekedet nem végezhető. Nem lehet közben sem varázsolni, sem egyéb diszciplínát használni, a Dinamikus Pajzsot sem lehet fenntartani. Lehet viszont harcolni, menekülni, lovagolni, stb. amennyiben ez az alkalmazónak megszokott („automatikus") cselekedete.



Érzéketlenség

Ψp: 1 Ψp/1 kör
ME: mentál
A meditáció ideje: 5 szegmens
Időtartam: lásd a leírást!

A diszciplína alkalmazására már a Ψ-képzettség 3. fokú ismeretével is van lehetőség, ám ezek a felhasználók még csak magukra vonatkoztathatják a hatását. Mesterfokú (4. fok) ismeretekkel már másokra is kiterjeszthetik az alkalmazását. Bármely metódus követői elsajátíthatják, a Slanek természetesen csak alapfokon képesek alkalmazni.

A tan hasonló alapokon nyugszik, mint a fájdalomcsillapítás, azonban alkalmazásában lényegesen eltérő. Az *Érzéketlenség* diszciplína segítségével is a test fájdalomérzete szüntethető meg – ám ebben az esetben már előzetesen, tehát az alkalmazó a következőkben elszenvedett fájdalmat nem fogja érezni. Így minden megkötés nélkül harcolhat, nem zavarják a sajgó sebek. Ennek megfelelően a *sérülési módosítók* sem vonatkoznak rá. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem veszít Fp-iből; a veszteséget ellenben nem észleli, s 0 Fp elérésekor nem ájul el. Ekkor már az Ép-iből veszít, ha megsebesül. Az Ép-vesztésből adódó levonások és módosítók csak 50%-ban hatnak a karakterre, azaz csak 2 Ép elérésekor kell Állóképesség-próbát tennie, hogy elájul-e. Ha eléri a 0 Ép-t, holtan bukik fel (a morális szabály persze itt is véd). A diszciplína nagy hátulütője, hogy az alkalmazó nem érzi, meddig bírja még, azaz nem tudja megmondani, mikor lenne tanácsos menekülnie. Ez a játékban úgy oldható meg, ha ilyenkor a KM vezeti a karakter Fp és Ép veszteségeit, a játékosnak pedig csak annyit mond el, hogy eltalálták-e vagy sem. A diszciplína alkalmazásához folyamatos, enyhe koncentráció szükséges, de emellett a karakter képes varázsolni, sőt, más diszciplínákat is alkalmazhat. Ha úgy dönt, menekül és megszünteti a koncentrációt, az egy teljes körét veszi igénybe. Ha ennél gyorsabban szűnik meg a diszciplína hatása, az alkalmazó egyetlen hullámban éli át a fájdalmat, amit eddig nem érzett. Ilyenkor köteles Állóképesség-próbát tenni, amit ha elvét, elájul, akármennyi Fp-je maradt is. Siker esetén átvészelte a sokkot. Természetesen, ha közben elfogytak az Fp-i, mindenképpen elájul.

Kitartás

Ψp: 2 Ψp/1 óra, és lásd a leírást!
ME: mentál
A meditáció ideje: 6 kör
Időtartam: lásd a leírást!

A diszciplína minden esetben csak az alkalmazóra fejti ki hatását. Már 3. fokú Ψ-felhasználók is képesek az elsajátítására. Bármely módszer alkalmazói megtanulhatják.

A metódus az alkalmazó kitartását, tűrőképességét nyújthatja meg. Rövid, egy perces meditáció után képes lesz órákat futni megállás, pihenés híján, vagy ébren maradhat a fáradtság legkisebb jele nélkül.

A felhasználónak érdemes a diszciplína alkalmazása előtt alaposan meggondolni, hogy milyen hosszú időre kívánja kiterjeszteni a diszciplína hatását, amely alatt bármiféle cselekvést folytathat. Ugyanis létrehozásakor 2 Ψp-t kell áldoznia az Időtartam minden egyes órájáért. Viszont ha az Időtartam a végéhez közeledik, de az alkalmazónak még továbbra is szüksége lenne hatására, meghosszabbíthatja azt, de ekkor már minden további óra 3 Ψp-ba kerül. A folyamat során nincs mód a Ψp-ok visszanyerésére. Ettől eltekintve az alkalmazó bármit tehet: harcolhat, futhat, de akár varázsolhat vagy más diszciplínát is használhat. Az eljárásra értelemszerűen csak akkor van szükség, amikor a természetes tartalékok már kimerültek. Ha tehát egy vándor hosszú útra tér, csak akkor folyamodik Pszi-erejéhez, amikor a rövid pihenők már nem képesek felfrissíteni.

Ne feledkezzünk azonban meg az érem másik oldaláról: a kitartás nem helyettesíti a pihenést, csak mozgósítja a szervezet tartalékait, és elodázza az alvás szükségességét. Amint vége szakad a diszciplínának, az alkalmazót ólmos fáradtság keríti hatalmába. 1K6 percen belül elalszik, s nem ébred fel annyi órán át, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött. Ez az álom olyan mély, hogy a karaktert semmiféle módszerrel nem lehet fölébreszteni, még Pszivel sem. Alvás után frissen és kipihenten ébred; ha legalább nyolc órát aludt, Ψp-jai teljesen visszatértek, akárcsak a természetes alvásnál.

Energiafelszabadítás

Ψp: 8 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens

Az *Energiafelszabadítás* hatásának létrehozására már 3. fokon képzett Ψ-alkalmazók is képesek. Mindhárom metódus követői alkalmazhatják. Csak alapfokú felhasználása létezik.

E kevesek által ismert diszciplína átmenetet képez a Pszi Roham és a Képességjavítás között. Lényege, hogy egy igen rövid meditációs formula – általában az alkalmazó által előre kondicionált kulcsszó – egyetlen lökéshullámban felszabadítja a rejtett energiatartalékokat. (Ez leginkább az alkalmazó erejének hirtelen megnövekedéséből észlelhető.) A hatás csak egy pillanatig tart, amilyen gyorsan jött, el is múlik. A rövidke idő

azonban gyakran elegendő egy előre eltervezett manőverhez. Ez sok minden lehet, például egy hatalmas ugrás, egy ajtót bezúzó rúgás vagy akár támadás. Fegyvertelen manőverek esetében az alkalmazó hozzávetőleg a megszokott két-háromszorosát képes teljesíteni, azaz, aki eddig két métert tudott ugrani, most jó öt métert ugrik. Támadásnál a karakter TÉ-je +10-zel, Sebzése +2-vel nő. Ez természetesen csak a közelharci fegyverekre érvényes. A diszciplína hatása sokszorozható, azaz 16 Ψp befektetésével a megfelelő harcértékek kétszeres mértékben nőnek. Az ugrás és az egyéb manőverek nem nőnek ily látványosan, ezeket nem is lehet számokban kifejezni. Hogy az efféle esetekben hány Ψp-ra van szükség, azt a feladat nehézségét ismerve, a KM-nek kell eldönteni.

Megfélemlítés

Ψp: 12 Ψp
ME: mentális
A meditáció ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör

A diszciplína elsajátítására csak legalább 4. fokon képzett Ψ-alkalmazók képesek, sőt közülük is kizárólag a Pyarroni módszer mesterfokú használói (varázslók igen, Slanek nem).

A metódus leginkább a gyenge akaratúak ellen hasznos. Az alkalmazó a rövid meditációs formula felidézése után áldozata szemébe néz, közben pedig elméjével az övének feszül. Ezzel gyakorlatilag szavak nélkül érezteti vele saját akaratának súlyát. Az áldozatot a hatással szemben védi a mentális Mágiaellenállás, tehát mentődobásra jogosult, mégpedig a kettejük Akaratereje (lásd: *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)* közti különbségnek megfelelő módosítóval. Értelemszerűen, ha az áldozat Akaraterő képessége kisebb, a módosító negatív. Sikeres ellenállás esetén az áldozattal semmi sem történik, sikertelenségnél azonban kisebbfajta kétségbeesés lesz úrrá rajta. Harcban az áldozat arra a körre automatikusan elveszti a kezdeményezést. Bár az egy körös időtartam lejárta után a diszciplínának nincs közvetlen hatása, emléke megmarad. Az áldozat nem szívesen bocsátkozik harcba az alkalmazóval; hacsak teheti, kerüli. Hasznos ez a diszciplína akkor is, ha egy fogolyból kell fontos információt kihúzni.

Lélegzet visszatartása

Ψp: 7+3 Ψp/kör
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: lásd a leírást!

A *Lélegzet visszatartását* már azok a krakterek is elsajátíthatják, akik 3. fokon jártasak a Ψ-képzettségében. Csak alapfokú felhasználása ismert. Mindegyik metódus követői számára tanulható.

Alapesetben, ha egy karakter vissza akarja tartani a lélegzetét, annyi körig teheti, amennyi az Állóképessége (lásd: *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)*. Ezzel a diszciplínával ez az időtartam megnövelhető. Minden egyes levegővétel nélküli kör 3 Ψp-ot igényel az alap 7 Ψp-on túl. A karakter, mielőtt használná a diszciplínát, el kell döntse, hány körre akarja visszatartani a lélegzetét. Az időtartam ugyan meghosszabítható a hatás alatt is, de ez már 5 Ψp-ot jelent körönként. Használható víz alatti hosszabb tartózkodásra vagy mérges gázzal megtelt helységekben. Természetesen nem hatásos kontaktmérgekkel vagy bőrön keresztül is felszívódó mérgekkel szemben, ezek ugyanúgy kifejtik hatásukat. Hátránya a diszciplínának, hogy ha erős fizikai hatás éri az alkalmazót, a Lélegzet visszatartása azonnal megszűnik. Ezután levegőt kell vennie, különben 1 körön belül elájul, Fp-je 0-ra csökken. Ha ezután sem lélegezhet, 1 percen belül megfullad.

Vágy kioltása

Ψp: 25 Ψp
ME: asztrál
A meditáció ideje: 5 kör
Időtartam: lásd a leírást!

A diszciplína elméletileg már a Ψ-képzettség 3. fokú ismeretével is megtanulható. Az ilyen felhasználók csak magukra képesek vonatkoztatni a hatását, de igen magas Ψp igénye miatt ritkán alkalmazzák. A Harc- és Kardművészek körében szintén ritkaságszámba megy ismerete.

Ősi eredetű, vegyes megítélésű metódus, melyet a felvilágosulatlanabb államokban csak férfiaknak tanítanak. Mondják, kezdetben az aszkétikus elmélyülés eszköze volt, utóbb vált a kalandozók számára is elérhetővé. A legveszedelmesebb asztrális támadások semlegesítésére szolgál, hiszen képessé teszi a karaktert arra, hogy megszabaduljon a testi-lelki vonzódás okozta hátrányoktól.

Ahhoz, hogy a karakter alkalmazhassa a diszciplínát, mindenek előtt tisztában kell lennie azzal, hogy gondolatait és cselekedeteit a vágy motiválja. A felismerésig magának kell eljutnia, társai azonban – ha vannak – természetesen segíthetik ebben. A vonzalom elfojtása egyszeri cselekedet, hatása addig tart, amíg valamely benyomás – pl. a vágyat felkorbácsoló személy újbóli megpillantása – tápot nem ad neki.

Ha egy mesterfokú Ψ-alkalmazó máson óhajtja használni tudományát, az illető asztrális ME-re jogosult annak hatása ellen.

Kaméleon

Ψp: 12 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 3 kör
Időtartam: max. TSz/1 kör, és lásd a leírást!

Az eljárást már azok a karakterek is képesek használni akik a Ψ-képzettség 3. fokát ismerik.

Ez a sajátságos diszciplína a Slan-út Érzékelhetetlenség nevű diszciplínájával rokon, noha hatékonyság te-

kintetében nem veheti fel a versenyt amazzal, épp ezért a Slan-út követői nem is tanulják meg. Általánosan elterjedt nézet szerint a Pyarron-hű államok titkosügynökei számára dolgozták ki a lelki gyakorlatok mesterei, ám már régóta szivárognak hírek létezéséről és arról, hogy egyes kalandozóknak sikerült az eljárást elsajátítani.

A diszciplína alkalmazója, amennyiben teljes nyugalomba, mozdulatlanságba dermed, *érzékelhetetlenné* válik ellenfelei számára. (FIGYELEM! A gyakorlat csupán a látószerveket befolyásolja, a zaj- és szagingereknek nem szab gátat!) A karakter *csak magára* használhatja a diszciplínát, melynek időtartamát körönként plusz 2 Ψp ráfordításával saját TSz-jének megfelelő számú körig növelheti.

Felejtés (Emlék eltörlése)

Ψp: 5 Ψp
ME: mentál
A meditáció ideje: 3 kör
Időtartam: végleges; lásd még a leírást!

A metódus hatásának létrehozására már 3. fokon képzett Ψ-alkalmazó is képes, ám ő csak magára alkalmazhatja *Felejtést.* A mesterfokú Ψ-alkalmazók már másokra is megpróbálhatják a diszciplína hatását kiterjeszteni. A Slan-út követői soha sem alkalmazzák ezt a diszciplínát.

A diszciplína alkalmazója képes bármilyen emléket semmissé tenni. Mindaz az esemény, szöveg vagy helyszín, melyet valamilyen okból nem kíván többé felidézni, megszűnik a számára. Lehet ez valami kellemetlen történés vagy bármi, ami hátrányos, áruló, terhelő lehet rá nézve, amennyiben tudomása van róla. A saját maga számára kijelölt emlékeket 3 körig tartó koncentrációval tudja törölni. Nem képes arra, hogy később az ilyen módon törölt emlékeket felidézze, de hagyhat nyomokat, amik alapján olyan támpontokhoz juthat, melyek segítségére lehetnek az emlék újbóli felfrissítéséhez. Ezek lehetnek önmagának hátrahagyott feljegyzések, utalások vagy nyomok amelyeken elindulhat, hogy ismét birtokába juthasson a feledésre ítélt eseményeknek.

Ha olyan emléket kíván megsemmisíteni, amelyet előtte az Emlékfelidézés segítségével erősített meg, és a diszciplína hatása még tart, akkor mind a meditáció ideje, mind a Ψp igénye a duplájára nő.

Amennyiben mesterfokú (min. 4. fok) felhasználó máson óhajtja alkalmazni és az áldozat beleegyezik az emlék semmissé tételébe, a fenti szabályok vonatkoznak rá is, azzal a különbséggel, hogy a törlendő tényeket ő maga határozza meg, s *nem képes* nyomokat hagyni az újbóli felidézéshez. Ha az illető nem egyezik bele a feledésbe, nemcsak mentődobásra jogosult, de a diszciplína hatása sem lesz végleges. Az alkalmazó nem képes meghatározni a törlendő emlékeket, valamiképpen áldozata eszébe kell juttatnia, amit vele elfeledtetni kíván. Nem ritka, hogy ezzel a módszerrel nem ér célt, és más dolgokat tüntet el, mint amit akart.

Ha mesterfokú felhasználó máson alkalmazza a diszciplínát, az Időtartam annyiszor 10 perc lesz, amennyi az alkalmazó szintje. Utána az emlékek fokozatosan térnek vissza. Ilyen módon lehetetlen képzettségeket törölni az áldozat memóriájából.

Titkos Slan-Diszciplínák

Halálos Ujj

Ψp: 3 Ψp/1 ÉP
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 24 óra

A Pszi energiák koncentrált, romboló kisugárzásának módszere Yadegori Chunin nevéhez fűződik. Yadegori ellentétben a híresztelésekkel Kardművész volt, noha a pusztakezes harcművészet nagymestereként tartják számon. Ennek oka, hogy közel tíz évet töltött az Oltalmazó Keleti Szél kolostorában, ahol Enoszukéról magával hozott tudását tanította a szerzeteseknek. Hamar híressé vált, s elterjedt róla, hogy egyetlen érintésével képes ölni. A Gyémántok évének nyolcadik havában Yi Chien Mu császári herceg, máig ismeretlen okból párviadalra hívta ki. Yadegori többször visszautasította a kihívást, ám egy ízben a herceg meditácó közben zavarta meg, s tiszteletlenségével addig provokálta, míg az enoszukei mester – anélkül, hogy egy szót szólt volna – odalépett a herceghez és mutatóujjával megbökte. Yi Chien Mu azonnal kiszenvedett. Az esetnek hamar híre ment, így Yadegori kénytelen volt menekülni. Azonban mielőtt elhagyta volna a kolostort, megtanította a rendfőnököt a *Halálos Ujj* – nevezik Yadegori érintésének is – használatára, melynek segítségével megölte a császári herceget.

A diszciplínát a legveszélyesebb Ψ-alkalmazásnak tartják. Használatával időzített belső sérülések okozhatók. Az alkalmazójának meg kell érintenie valamelyik mutatóujjával az ellenfelét. Ez harci szituációban sikeres támadást igényel. Az okozott sérülés az alkalmazó akarata szerinti – de huszonnégy órán belül eső – időpontban keletkezik, gyógyítása nem lehetséges. A diszciplína minden esetben Ép veszteséget okoz, s a páncélok Sebzés Felfogó Értéke nem vonódik le belőle, sőt az Aranyharang sem jelent védelmet hatása ellen.

Nehézsége okán nem alkalmazható korlátlanul: minden Tapasztalati Szinten csak 1 Ép sérülés okozható, mely 3 Ψp felhasználásába kerül. Második TSZ-en már 6 Ψp rááldozásával 2 Ép veszteség érhető el, stb.

Aranyharang

Ψp: 1 Ψp/1 SFÉ
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör és lásd a leírást!

A tudat test feletti tökéletes uralma nyilvánul meg ebben a diszciplínában. Segítségével az alkalmazó képessé válik testét élő páncéllá alakítani. Ezt izomzata átrendezésével, és Ψ-energiáinak erős kisugárzásával éri el. Az Aranyharang éppen olyan Sebzés Felfogó Értéket ad alkalmazójának, mint bármilyen páncél – az így nyert SFÉ megegyezik a felhasznált Ψp-ok számával. A diszciplína az egyik legnehezebben elsajátítható, és legveszedelmesebb Ψ-alkalmazási módszer. Épp ezért az alkalmazó

nem használhatja korlátlanul: maximális mértéke megegyezik a felhasználó Tapasztalati Szintjével. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az Aranyharang SFÉ-je sosem lehet nagyobb a diszciplínát használó Tapasztalati Szintjénél (azaz egy 4. TSZ-ű Slan legfeljebb 4-es SFÉ-jű Aranyharangot képes létrehozni).

Az Időtartam sem növelhető a végtelenségig, ha ugyanis valaki túllépi a 3 kör/TSZ határt, akkor az Állóképessége (lásd *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)* ideiglenesen annyi ponttal csökken, ahány körrel meghaladta a biztonságos alkalmazási időt. A csökkenés ideje annyi lesz, amennyi ideig a diszciplína hatása alatt állt. Ha egy első TSZ-ű Harcművész 6 körig alkalmazott Aranyharangot, akkor 3 körrel lépte túl a határt, tehát a következő 6 körre -3 járul az Állóképességéhez.

1 Ψp-ért 1-es SFÉ nyerhető 2 körre, 2 Ψp-ért 2-es SFÉ 2 körre, vagy 1-es SFÉ 4 körre, stb.

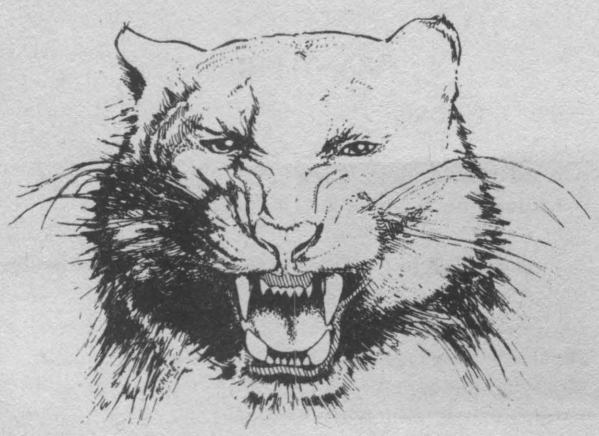
Kiáltás

Ψp: 5 Ψp/támadás
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína segítségével a Harcművész szellemi energiájával támadásának erejét fokozhatja. A *Kiáltás* kíséretében végrehajtott támadás rombolóerejét tekintve tökéletes. Sebzésének meghatározásakor nincs szükség kockadobásra, minden esetben a lehetséges maximumot sebzi. Ez persze függ a támadó fegyvertől, az felhasználó Tapasztalati Szintjétől és még sok egyébtől.

A belső energiák elnyújtott kiáltás kíséretében szabadulnak fel – innen kapta nevét a diszciplína. Kiáltás híján a várt hatás is elmarad. Mindig egyetlen támadást befolyásol, csak annak sebzését növeli. A felhasznált Ψp akkor is elveszik, ha a támadás sikertelen. A Kiáltás egy körben csak egyszer használható. Folyamatos harc során a Harcművész legfeljebb annyiszor élhet a diszciplínával, amennyi a Tapasztalati Szintje – természetesen minden újabb „megerősített" támadás, további 5 Ψp-ba kerül. Amennyiben felhasználta valamennyi lehetőségét – és még maradt mentális energiája – hiába próbálkozik a Kiáltással, a rááldozott Ψp-ok elvesznek, de a kívánt hatás elmarad. Leghamarabb akkor járhat sikerrel a kísérlet, ha legalább 1 percet pihent a karakter. A pihenés ebben az esetben azt jelenti, hogy a Harcművész ezen idő alatt nem harcolhat és nem alkalmazhat semmilyen diszciplínát.

A Kiáltás Chi-harcban is alkalmazható.



Kitérés

Ψp: 1 Ψp/kör
ME: -
A meditáció ideje: 1szegmens
Időtartam: 1 kör

A *Kitérés* időtartama alatt a Harcművészen egyfajta révület uralkodik el, melynek hatására képes megérezni a rá váró közvetlen veszedelmeket. Ez nem jelenti azt, hogy a Hatodik érzékhez hasonló megérzései támadnak az alkalmazónak, inkább arról van szó, hogy a közvetlen életveszéllyel fenyegető események bizonyos cselekvéssor végrehajtására késztetik az alkalmazót. Valójában egyetlen konkrét felhasználása ismeretes, mikor a diszciplína alkalmazója célzott lövés elől próbál meg kitérni. Ilyenkor a céllövő célzó dobásával szemben a harcművész Védő Értéke érvényesül, nem a távolság. Természetesen elképzelhető más alkalmazási terület is.

A Kitérés azon kívül, hogy nem minden Harcművésziskola oktatja, egyes stílusok számára még tiltott is.

Titkos Kyr Diszciplínák

Mágikus tekintet

Ψp: 4 Ψp (nem erősíthető)
ME: Akaraterő-próba
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírást!

A diszciplína az Energiagyűjtés mellett a Kyr metódus másik csúcspontját jelenti, azonban nem minden varázsló számára hozzáférhető. Kifejezetten új keletű, és igen lassan terjedő eljárás – akik ismerik, igyekeznek megőrizni titkukat; kifejlesztése egy Ynev-szerte csak a Smaragd Uraként ismert pyarroni mágus nevéhez fűződik. Alapja az okkult tan, miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrövidebb út a lélek felé. Éppen ezért az alkalmazónak minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Akaraterő-próbát köteles dobni, amit ha elvét, többé nem képes tekintetét a varázslóétól elszakítani. Bármit tehet, hátrálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, *aminek eredményeként* kiszabadulna a Mágikus tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba. A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A Mágikus tekin-

tettől csak akkor szabadulhat, ha az alkalmazó, tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetőleg, ha harmadik személy akár csak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás keresztüzébe.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egyébként percekig, órákig, de elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

A varázsló az ellen a személy ellen, aki Mágikus tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes Asztrál- és Mentálmágiát alkalmazni. Ami természetesen feltételezi, hogy a varázslat ideje alatt az áldoza nem szabadul. Hogy az említett magasabb hatásfok mit jelent, az a következő táblázatból derül ki.

TSZ	+E
1.	+3 E
2.	+4 E
3.	+4 E
4.	+5 E
5.	+5 E
6.	+6 E
7.	+7 E
8.	+8 E
9.	+9 E
10.	+10 E
11.	+12 E
12.	+14 E
13.	+16 E
14.	+18 E
15.	+20 E
16.	+23 E
17.	+26 E
18.	+29 E
19.	+35 E

A varázslat Erősségéhez (E) hozzáadandó az adott Tapasztalati Szinten, a +E rovatban feltüntetett E érték. (Például: 4. TSZ-en, ha a varázslat E-je 13, Mágikus tekintet rabságában az Erősség 18-nak minősül.)

A varázslat létrejöttével – de még időtartamának lejártával sem – az áldozat nem szabadul a Mágikus tekintet bilincséből. Ez csak a fent említett esetekben történhet, addig a varázsló annyiszor varázsol rá a leírt kedvezménnyel, ahányszor csak jónak látja, illetve ameddig Mana-pontjai el nem fogynak.

Pszeudó

Ψp: 5 Ψp + a Pszeudó
ME: -
A meditáció ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri

A diszciplína alkalmazója elkülöníti és leválasztja tudata egy részét. Saját Intelligencia és Asztrál (lásd: *Első Törvénykönyv 21. oldal, Képességek c. fejezet)* pontjaiból ad át számára, miáltal önálló létre hívja. A megszületett pszeudó Tudat – röviden *Pszeudó* – nem bír Anyagi Testtel, nincs is jelen az Anyagi Síkon, csak asztrálisan és mentálisan létezik. A teremtőjétől kapott Ψp-ok tartják „életben" – számára ezek jelentik az Életerő pontot. Ha Ψ-pontjai elfogynak, a Pszeudó meghal.

A Pszeudó nem igazi lélek, hanem ember által létrehozott életképtelen másolat. Ezért életereje, azaz a Ψ-pontjai folyamatosan fogynak: minden körben 1 Ψp-ot veszít, s ez ellen lehetetlen tenni.

A Pszeudónak soha nincs Mágiaellenállása, csak Ψ-pajzsokkal védheti önmagát. Minden Asztrál, és Mentál mágia hat rá, ezért könnyen teremtője ellen fordítható. Ő maga csak általános Pszi-diszciplínákat képes alkalmazni. Csak olyan ellenfél ellen vethető be, akit a teremtő a diszciplína alkalmazásakor lát – akár természetes, akár mágikus úton. Amint a Pszeudó útjára indult, a vizuális kapcsolatra többé nincs szükség.

A teremtő saját Ψ-pontjaiból bármennyit átadhat a Pszeudónak, mely ezáltal önálló Ψ-tevékenységre is képes lesz. Játéktechnikailag éppolyan Pszivel rendelkező lénynek számít, akár bármelyik karakter, és éppen úgy befolyásolható Ψ-vel és mágiával, asztrálisan és mentálisan. Az anyag-jellegű varázslatok és diszciplínák viszont nem hatnak rá. A teremtőjétől kapott Ψ-pontokból a Pszeudó Ψ-pajzsokat építhet magának és használhat más általános diszciplínákat is. Ezáltal válik hatékony fegyverré.

A Pszeudó képes arra, hogy áthatoljon mások Ψ-pajzsain, anélkül, hogy azokat lebontaná, s így Ψ-pontot veszítene. A Dinamikus Pajzsok egyáltalán nem jelentenek számára akadályt, a Statikusok közül is csak az képes megállítani, melynek erőssége (E) nagyobb a Pszeudó erősségénél. (A Pszeudó erőssége annyi E, amennyi éppen aktuális Ψ-pontjainak száma) A nála gyengébb Statikus Pajzsokon a Pszeudó 1 kör alatt átjut. Ha bejutott, attól kezdve egyenesen az elmére hathat, azaz diszciplínái ellen a Ψ-pajzsok nem, csak a Tudatalatti Mágiaellenállás (TME) védi áldozatát. Természetesen asztrál típusú támadásához az Asztrál-, mentál típusúhoz a Mentál Pajzson kell belül kerülnie. Érdemes azonban úgy tartalékolnia a Ψ-pontjait, hogy kifelé is elegendő maradjon a Statikus Pajzsokon való áthaladáshoz, különben mögöttük reked, s idővel elpusztul; avagy kockáztathat, remélve, hogy maradék Ψ-pontjaival megölheti áldozatát.

A Pszeudó önállóságát a létrehozására áldozott Intelligencia-pontok határozzák meg. 1 pont esetén csak előre meghatározott feladatok (cselekvések, diszciplínák) pontos, gépies végrehajtására képes. 2 pont esetén a teremtő a cselekedeteket feltételek teljesüléséhez kötheti, az utasítás-sorozatokban elágazásokat is elhelyezhet. 3 pont esetén a Pszeudó önállóan, mérlegelve, saját elhatározása szerint cselekedhet: teremtője éppúgy „játszhat" vele, mintha második karaktere lenne. A 3 ponttal létrehozott Pszeudó Intelligenciája természetesen nem 3, hanem, annyi, mint teremtőjéé; a 2-vel és 1-gyel létrehozotté azonban 1.

A Pszeudó létrehozására ugyanannyi Asztrál- és Intelligencia-pontot kell áldozni. Ezeket a teremtő ideiglenesen elveszíti, s csak akkor kapja viszsza, ha a Pszeudó „életben" visszatér, s a két Tudat rész újra egybeolvad. Ekkor a Pszeudó természetesen megszűnik létezni, a teremtő visszakapja Képesség-pontjait, s a Pszeudó megmaradt Ψ-pontjait is. Ha azonban a Pszeudó Ψ-pontjai elfogynak, s ezért „meghal", a létrehozására áldozott Intelligencia- és Asztrál-pontokat a teremtő örökre elveszíti.

FÜGGELÉK

KASZTOK KÉPZETTSÉGEI

HARCOS FŐKASZT

HARCOS

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Harci képzettségek	**Szociális képzettségek**
Öklözés	Vallatás
Birkózás	
Fegyverhasználat	**Alvilági képzettségek**
Pajzskezelés	
Lefegyverzés	Arctalanság
Fegyverismeret	Orvtámadás
Vívócsel	Rejtett támadás
Belharc	
Földredöntés	**Elméleti képzettségek**
Taktika	
Stratégia	Holt nyelv
Parancsnoklás	Jövendőmondás
Nehézvértviselet	Alkímia
Fegyverdobás	Balzsamozás
Mesterlövészet	Méregkeverés
Kétkezes harc	Kriptográfia
Állóharc	Orvoslás
Földharc	Vulgármágia
Fegyvertörés	Szakrális mágia
Harci láz	Magas mágia
Kézváltás	Szimbólummágia
Körkörös harc	Mestermágia
Körkörös harc kétkezes fegyverrel	Drágakőmágia
	Élettan
Szociális képzettségek	Auraelemzés
	Démonológia
Lovaglás	Vulgármágia
Teherbírás	Szakrális mágia
	Magas mágia
Alvilági képzettségek	Szimbólummágia
	Mestermágia
Álcázás	Drágakőmágia
Lopózás	Élettan
Kocsmai verekedés	Auraelemzés
Lesvetés	Démonológia
Piszkos csel	Auraleplezés
Kintűrés	
Túlélő képzettségek	
Futás	
Úszás	
Állatismeret	
Idomítás	
Nyomolvasás	
Vadászat	
Halászat	
Csomózás	
Veszélyérzék	
Irányérzék	
Egyensúlyérzék	
Mászás	
Esés	
Ugrás	

GLADIÁTOR

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Öklözés	Ostromgép kezelése
Birkózás	Mesterlövészet
Fegyverhasználat	Lovas íjászat
Pajzskezelés	Tűzfegyver
Lefegyverzés	Harci láz
Fegyverismeret	Kínokozás
Vívócsel	Pusztítás
Belharc	
Földredöntés	**Szociális képzettségek**
Fegyverdobás	
Fegyverdobás idegen fegyverrel	Ékesszólás
Fegyverdobás lóhátról	Vallatás
Lasszóvetés lóhátról	
Kétkezes harc	**Alvilági képzettségek**
Állóharc	
Földharc	Álcázás
Fegyvertörés	Álöltözet
Kézváltás	Lopózás
Vakharc	Arctalanság
Körkörös harc	Rejtőzés
Körkörös harc kétkezes fegyverrel	Szájról olvasás
	Hangutánzás
Alvilági képzettségek	Hasbeszélés
	Zsebmetszés
Hazárdjáték	Értékhamisítás
Kocsmai verekedés	Okirathamisítás
Piszkos csel	Csapdakeresés
Kintűrés	Csapdaleszerelés
Méregtűrés	Zárnyitás

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Túlélő képzettségek	**Túlélő képzettségek**
Állatismeret	Nyomolvasás
Akrobatika	Csapdaállítás
Egyensúlyérzék	Vadászat
Szabadulóművészet	
Esés	**Elméleti képzettségek**
Ugrás	
	Jövendőmondás
Elméleti képzettségek	Térképészet
	Ásványtan
Anatómia	Herbalizmus
	Időjóslás
	Holt nyelv
	Alkímia
	Balzsamozás
	Jog/Törvénykezés
	Méregkeverés
	Kriptográfia
	Politika/Diplomácia
	Mértan
	Mechanika
	Építészet
	Orvoslás
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Auraleplezés
	Mágiahasználat
	Titkos Pszi

Fejvadász

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Öklözés	Taktika
Birkózás	Stratégia
Fegyverhasználat	Pajzskezelés
Lefegyverzés	Ostromgép kezelése
Fegyverismeret	Nehézvértviselet
Vívócsel	Lovas íjászat
Belharc	Harci láz
Földredöntés	Mestervágás
Fegyverdobás	Pusztítás
Fegyverdobás idegen fegyverrel	
Mesterlövészet	**Szociális képzettségek**
Fegyverdobás lóhátról	
Lasszóvetés lóhátról	Dorbézolás
Tűzfegyver	Ékesszólás
Kétkezes harc	Birtokigazgatás
Állóharc	Solymászat
Földharc	Párbaj
Fegyvertörés	Tornarend
Kézváltás	Ének
Vakharc	Zene
Körkörös harc	Tánc
Körkörös harc kétkezes fegyverrel	Festészet/Rajz
	Szobrászat

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Szociális képzettségek	Irodalom
Lovaglás	**Alvilági képzettségek**
Alvilági képzettségek	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
Álcázás	
Álöltözet	**Elméleti képzettségek**
Lopózás	
Arctalanság	Jövendőmondás
Rejtőzés	Ásványtan
Jelbeszéd	Időjóslás
Szájról olvasás	Holt nyelv
Hangutánzás	Alkímia
Tetoválásismeret	Történelem
Kocsmai verekedés	Balzsamozás
Méregkezelés	Jog/Törvénykezés
Orvtámadás	Vulgármágia
Lesvetés	Szakrális mágia
Rejtett támadás	Magas mágia
Piszkos csel	Szimbólummágia
Rejtekhelykutatás	Mestermágia
Csapdakeresés	Drágakőmágia
Csapdaleszerelés	Élettan
Zárnyitás	Auraelemzés
Kíntűrés	Démonológia
Méregtűrés	
Túlélő képzettségek	
Futás	
Úszás	
Csapdaállítás	
Nyomolvasás	
Vadászat	
Csomózás	
Veszélyérzék	
Irányérzék	
Akrobatika	
Egyensúlyérzék	
Szabadulóművészet	
Mászás	
Esés	
Ugrás	
Elméleti képzettségek	
Térképészet	
Kriptográfia	
Anatómia	
Auraleplezés	

Lovag

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Fegyverhasználat	Taktika
Pajzskezelés	Belharc
Lefegyverzés	Fegyverdobás idegen fegyverrel
Fegyverismeret	Mesterlövészet
Vívócsel	Lovas íjászat
Földredöntés	Fegyverdobás lóhátról
Stratégia	Lasszóvetés lóhátról
Parancsnoklás	Tűzfegyver

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Nehézvértviselet	Földharc
Állóharc	Harci láz
Fegyvertörés	Vakharc
Pusztítás	
Körkörös harc	**Szociális képzettségek**
Körkörös harc kétkezes fegyverrel	
	Vallatás
Szociális képzettségek	Iparűzés
	Pénzügyek
Lélektan	Földművelés
Ékesszólás	Kocsihajtás
Lovaglás	Hajózás
Birtokigazgatás	Bányászat
Heraldika	Festészet/Rajz
Solymászat	Szobrászat
Párbaj	Tetoválás
Udvari etikett	Színészet
Tornarend	
Teherbírás	**Alvilági képzettségek**
Ének	
Tánc	Álcázás
	Álöltözet
Túlélő képzettségek	Lopózás
	Arctalanság
Állatismeret	Rejtőzés
Idomítás	Szájról olvasás
Nyomolvasás	Hangutánzás
Vadászat	Hasbeszélés
Egyensúlyérzék	Tetoválásismeret
Esés	Zsebmetszés
	Hamisjáték
Elméleti képzettségek	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
Legendaismeret	Kocsmai verekedés
Történelem	Méregkezelés
Jog/Törvénykezés	Orvtámadás
	Rejtett támadás
	Piszkos csel
	Csapdakeresés
	Csapdaleszerelés
	Zárnyitás
	Méregtűrés
	Túlélő képzettségek
	Futás
	Csapdaállítás
	Halászat
	Akrobatika
	Szabadulóművészet
	Ugrás
	Elméleti képzettségek
	Jövendőmondás
	Ásványtan
	Herbalizmus
	Időjóslás
	Holt nyelv
	Alkímia
	Balzsamozás
	Méregkeverés
	Kriptográfia
	Mértan
	Mechanika
	Építészet

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Orvoslás
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Auraleplezés
	Mágiaismeret
	Titkos Pszi

AMAZON

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Fegyverhasználat	Birkózás
Vívócsel	Pajzskezelés
Fegyverdobás	Belharc
Mesterlövészet	Taktika
Állóharc	Ostromgép kezelése
Harci láz	Nehézvértviselet
	Tűzfegyver
	Körkörös harc kétkezes fegyverrel
Szociális képzettségek	
	Szociális képzettségek
Lovaglás	
Tánc	Lélektan
	Ékesszólás
Alvilági képzettségek	Oktatás
	Párbaj
Álcázás	Solymászat
Lopózás	Udvari etikett
Rejtőzés	Tornarend
Jelbeszéd	Iparűzés
Hangutánzás	Értékbecslés
Kocsmai verekedés	Pénzügyek
Méregkezelés	Bányászat
Kíntűrés	Szobrászat
	Tetoválás
Túlélő képzettségek	Irodalom
	Színészet
Futás	
Úszás	**Alvilági képzettségek**
Csapdaállítás	
Állatismeret	Álöltözet
Idomítás	Arctalanság
Nyomolvasás	Hasbeszélés
Vadászat	Tetoválásismeret
Halászat	Értékhamisítás
Csomózás	Okirathamisítás
Veszélyérzék	Rejtett támadás
Irányérzék	Csapdaleszerelés
Egyensúlyérzék	Zárnyitás
Akrobatika	
Mászás	**Túlélő képzettségek**
Esés	
Ugrás	*Szabadulóművészet*
Elméleti képzettségek	**Elméleti képzettségek**
Herbalizmus	Holt nyelv
Időjóslás	

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Alkímia
	Történelem
	Balzsamozás
	Jog/Törvénykezés
	Politika/Diplomácia
	Kriptográfia
	Mértan
	Mechanika
	Építészet
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Auraleplezés
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat
	Titkos Pszi

Barbár

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Öklözés	Stratégia
Birkózás	Taktika
Fegyverhasználat	Ostromgép kezelése
Pajzskezelés	Nehézvértviselet
Belharc	Mesterlövészet
Földredöntés	Lovas íjászat
Kétkezes harc	Tűzfegyver
Földharc	Mestervágás
Harci láz	Pusztítás
Körkörös harc	Kínokozás
Körkörös harc kétkezes fegyverrel	
Szociális képzettségek	**Szociális képzettségek**
Lovaglás	Lélektan
	Ékesszólás
	Birtokigazgatás
Alvilági képzettségek	Heraldika
	Solymászat
Hangutánzás	Párbaj
Kocsmai verekedés	Udvari etikett
Kintűrés	Tornarend
	Iparűzés
Túlélő képzettségek	Pénzügyek
	Földművelés
Futás	Bányászat
Úszás	Festészet/Rajz
Csapdaállítás	Szobrászat
Állatismeret	Irodalom
Idomítás	Színészet
Nyomolvasás	
Vadászat	**Alvilági képzettségek**
Halászat	
Csomózás	Álöltözet
Veszélyérzék	Arctalanság
Irányérzék	Szájról olvasás
Egyensúlyérzék	Hasbeszélés
Mászás	Tetoválásismeret
Esés	Zsebmetszés

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Ugrás	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
Elméleti képzettségek	Orvtámadás
	Rejtett támadás
Herbalizmus	Csapdaleszerelés
Időjóslás	Zárnyitás
	Méregtűrés
	Túlélő képzettségek
	Akrobatika
	Elméleti képzettségek
	Jövendőmondás
	Térképészet
	Ásványtan
	Méregkeverés
	Holt nyelv
	Alkímia
	Balzsamozás
	Jog/Törvénykezés
	Politika/Diplomácia
	Kriptográfia
	Mértan
	Mechanika
	Építészet
	Orvoslás
	Pszi
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Auraleplezés
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat
	Titkos Pszi

Bajvívó

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Fegyverhasználat	Öklözés
Lefegyverzés	Birkózás
Fegyverismeret	Pajzskezelés
Vívócsel	Belharc
Kétkezes harc	Taktika
Kézváltás	Ostromgép kezelése
Mestervágás	Nehézvértviselet
Kínokozás	Mesterlövészet
Körkörös harc	Lovas íjászat
	Fegyverdobás lóhátról
Szociális képzettségek	Lasszóvetés lóhátról
	Tűzfegyver
Élő nyelv	Harci láz
Lélektan	Pusztítás
Kultúra	
Ékesszólás	**Szociális képzettségek**
Dorbézolás	
Szexuális kultúra	Iparűzés

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Heraldika	Teherbírás
Párbaj	Földművelés
Ének	Állattartás
Zene	Kocsihajtás
Tánc	Bányászat
Irodalom	Tetoválás
Színészet	
Túlélő képzettségek	**Alvilági képzettségek**
Egyensúlyérzék	Álcázás
Akrobatika	Arctalanság
Esés	Rejtőzés
Ugrás	Hangutánzás
	Hasbeszélés
Elméleti képzettségek	Tetoválásismeret
	Zsebmetszés
Legendaismeret	Értékhamisítás
Írás/Olvasás	Okirathamisítás
Anatómia	Kocsmai verekedés
	Méregkezelés
	Orvtámadás
	Rejtett támadás
	Csapdakeresés
	Csapdaleszerelés
	Zárnyitás
	Túlélő képzettségek
	Futás
	Csapdaállítás
	Idomítás

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Nyomolvasás
	Vadászat
	Halászat
	Csomózás
	Mászás
	Szabadulóművészet
	Elméleti képzettségek
	Jövendőmondás
	Ásványtan
	Herbalizmus
	Időjóslás
	Holt nyelv
	Alkímia
	Balzsamozás
	Méregkeverés
	Kriptográfia
	Mechanika
	Orvoslás
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Mágiahasználat

Szerencsevadász főkaszt

Tolvaj

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Belharc	Birkózás
Fegyverdobás	Pajzskezelés
Fegyverdobás idegen fegyverrel	Taktika
	Stratégia
Szociális képzettségek	Ostromgép kezelése
	Nehézvértviselet
Lélektan	Lovas íjászat
Helyismeret	Fegyverdobás lóhátról
Értékbecslés	Lasszóvetés lóhátról
	Harci láz
Alvilági képzettségek	Mestervágás
	Körkörös harc kétkezes fegyverrel
Álcázás	Pusztítás
Álöltözet	
Lopózás	**Szociális képzettségek**
Arctalanság	
Rejtőzés	Birtokigazgatás
Jelbeszéd	Heraldika
Szájról olvasás	Solymászat
Hangutánzás	Párbaj
Hasbeszélés	Udvari etikett
Tetoválásismeret	Tornarend
Hazárdjáték	Iparűzés
Zsebmetszés	Pénzügyek
Hamisjáték	Teherbírás
Értékhamisítás	Földművelés
Okirathamisítás	Állattartás
Kocsmai verekedés	Bányászat
Méregkezelés	
Orvtámadás	**Túlélő képzettségek**
Lesvetés	
Rejtett támadás	Vadászat
Piszkos csel	Halászat
Rejtekhelykutatás	
Csapdakeresés	**Elméleti képzettségek**
Csapdaleszerelés	
Zárnyitás	Jövendőmondás
	Ásványtan
Túlélő képzettségek	Herbalizmus
	Időjóslás
Akrobatika	Holt nyelv
Egyensúlyérzék	Alkímia
Szabadulóművészet	Történelem
Mászás	Balzsamozás
Esés	Orvoslás
Ugrás	Jog/Törvénykezés
	Politika/Diplomácia
Elméleti képzettségek	Méregkeverés
	Vulgármágia
Kriptográfia	Szakrális mágia
Számtan	Magas mágia
Mértan	Szimbólummágia
Mechanika	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia

Bárd

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Öklözés	Pajzskezelés
Fegyverhasználat	Nehézvértviselet
Lefegyverzés	Harci láz
Fegyverismeret	Pusztítás
Vívócsel	
Belharc	**Szociális képzettségek**
Földredöntés	
Taktika	Vallatás
Fegyverdobás	Birtokigazgatás
Fegyverdobás idegen fegyverrel	Iparűzés
Fegyverdobás lóhátról	Teherbírás
Lasszóvetés lóhátról	Földművelés
Kétkezes harc	Bányászat
Mestervágás	
Vakharc	**Alvilági képzettségek**
Szociális képzettségek	Arctalanság
Lélektan	**Elméleti képzettségek**
Kultúra	
Ékesszólás	Jövendőmondás
Dorbézolás	Ásványtan
Szexuális kultúra	Alkímia
Lovaglás	Balzsamozás
Párbaj	Méregkeverés
Udvari etikett	Orvoslás
Értékbecslés	Szakrális mágia
Ének	Magas mágia
Zene	Mestermágia
Tánc	Drágakőmágia
Festészet/Rajz	Élettan
Szobrászat	Auraelemzés
Irodalom	Démonológia
Színészet	Auraleplezés
	Mágiaismeret

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Alvilági képzettségek	Mágiahasználat
Álcázás	
Álöltözet	
Rejtőzés	
Jelbeszéd	
Szájról olvasás	
Hangutánzás	
Hasbeszélés	
Tetoválásismeret	
Hazárdjáték	
Hamisjáték	
Kocsmai verekedés	
Lesvetés	
Piszkos csel	
Rejtekhelykutatás	
Csapdakeresés	
Csapdaleszerelés	
Zárnyitás	
Túlélő képzettségek	
Csapdaállítás	
Állatismeret	
Csomózás	
Veszélyérzék	
Irányérzék	
Akrobatika	
Egyensúlyérzék	
Szabadulóművészet	
Mászás	
Esés	
Ugrás	
Elméleti képzettségek	
Legendaismeret	
Írás/Olvasás	
Időjóslás	
Vulgármágia	

Pap főkaszt

Pap

Szociális képzettségek	**Harci képzettségek**
Élő nyelv	Öklözés
Lélektan	Birkózás
Kultúra	Pajzskezelés
Ékesszólás	Lefegyverzés
Helyismeret	Vívócsel
Oktatás	Belharc
Birtokigazgatás	Földredöntés
Udvari etikett	Taktika
Iparűzés	Ostromgép kezelése
Ének	Nehézvértviselet
Zene	Fegyverdobás
Tánc	Fegyverdobás idegen fegyverrel
Irodalom	Mesterlövészet
	Lovas íjászat
	Fegyverdobás lóhátról

Elméleti képzettségek	Lasszóvetés lóhátról
	Tűzfegyver
Írás/Olvasás	Kétkezes harc
Jövendőmondás	Állóharc
Térképészet	Földharc
Herbalizmus	Fegyvertörés
Holt nyelv	Harci láz
Történelem	Kézváltás
Balzsamozás	Mestervágás
Jog/Törvénykezés	Vakharc
Politika/Diplomácia	Kínokozás
Vallás	Pusztítás
Számtan	Körkörös harc
Anatómia	Körkörös harc kétkezes fegyverrel
Orvoslás	
Pszi	**Szociális képzettségek**
Szakrális mágia	
Legendaismeret	Dorbézolás
	Solymászat
	Párbaj

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Tornarend
	Bányászat
	Alvilági képzettségek
	Álöltözet
	Lopózás
	Arctalanság
	Rejtőzés
	Hangutánzás
	Hasbeszélés
	Zsebmetszés
	Hamisjáték
	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
	Kocsmai verekedés
	Rejtett támadás
	Csapdakeresés
	Csapdaleszerelés
	Zárnyitás
	Túlélő képzettségek
	Idomítás
	Csapdaállítás
	Nyomolvasás
	Akrobatika
	Szabadulóművészet
	Mászás
	Elméleti képzettségek
	Alkímia
	Vulgármágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Démonológia
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat

Paplovag

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Fegyverhasználat	Birkózás
Fegyverismeret	Belharc
Pajzskezelés	Földredöntés
Nehézvértviselet	Tűzfegyver
Állóharc	Fegyverdobás
Fegyvertörés	Fegyverdobás idegen
Körkörös harc	fegyverrel
Körkörös harc kétkezes fegyverrel	Mesterlövészet
	Lovas íjászat
	Fegyverdobás lóhátról
Szociális képzettségek	Lasszóvetés lóhátról
	Földharc
Lovaglás	Harci láz
Birtokigazgatás	Vakharc
Heraldika	
Udvari etikett	**Szociális képzettségek**
Teherbírás	
Ének	Dorbézolás

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Iparűzés
Alvilági képzettségek	Földművelés
	Állattartás
Jelbeszéd	Kocsihajtás
Kintűrés	Hajózás
	Bányászat
Túlélő képzettségek	Festészet/Rajz
	Szobrászat
Állatismeret	Tetoválás
Egyensúlyérzék	Színészet
Esés	
	Alvilági képzettségek
Elméleti képzettségek	
	Álcázás
Legendaismeret	Álöltözet
Vallás	Lopózás
Politika/Diplomácia	Arctalanság
	Rejtőzés
	Szájról olvasás
	Hangutánzás
	Hasbeszélés
	Hazárdjáték
	Zsebmetszés
	Hamisjáték
	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
	Kocsmai verekedés
	Méregkezelés
	Orvtámadás
	Rejtett támadás
	Piszkos csel
	Csapdakeresés
	Csapdaleszerelés
	Zárnyitás
	Túlélő képzettségek
	Futás
	Csapdaállítás
	Nyomolvasás
	Halászat
	Akrobatika
	Szabadulóművészet
	Ugrás
	Elméleti képzettségek
	Ásványtan
	Herbalizmus
	Időjóslás
	Alkímia
	Balzsamozás
	Méregkeverés
	Kriptográfia
	Mértan
	Mechanika
	Építészet
	Orvoslás
	Vulgármágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Auraleplezés
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat

Harcművész főkaszt

Harcművész

Elsődleges	*Tiltott*
Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Fegyverhasználat	Öklözés
Lefegyverzés	Birkózás
Fegyverismeret	Pajzskezelés
Kétkezes harc	Vívócsel
Fegyvertörés	Belharc
Állóharc	Földredöntés
Vakharc	Ostromgép kezelése
Körkörös harc	Nehézvértviselet
	Fegyverdobás idegen fegyverrel
Alvilági képzettségek	Mesterlövészet
	Lovas íjászat
Kintűrés	Fegyverdobás lóhátról
	Lasszóvetés lóhátról
Túlélő képzettségek	Tűzfegyver
	Harci láz
Futás	Mestervágás
Úszás	Kínokozás
Veszélyérzék	Pusztítás
Irányérzék	Körkörös harc kétkezes fegyverrel
Csomózás	
Akrobatika	**Szociális képzettségek**
Egyensúlyérzék	
Szabadulóművészet	Ékesszólás
Mászás	Vallatás
Esés	Dorbézolás
Ugrás	Birtokigazgatás
	Solymászat
Elméleti képzettségek	Párbaj
	Tornarend
Herbalizmus	Iparűzés
Anatómia	Pénzügyek
Pszi	Földművelés
	Állattartás
	Bányászat
	Szobrászat
	Tetoválás
	Színészet
	Alvilági képzettségek
	Álöltözet
	Arctalanság
	Szájról olvasás
	Hasbeszélés
	Zsebmetszés
	Hamisjáték
	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
	Kocsmai verekedés
	Méregkezelés
	Orvtámadás
	Lesvetés
	Rejtett támadás
	Piszkos csel
	Csapdaleszerelés
	Zárnyitás

Elsődleges	*Tiltott*
	Túlélő képzettségek
	Csapdaállítás
	Elméleti képzettségek
	Jövendőmondás
	Ásványtan
	Alkímia
	Balzsamozás
	Jog/Törvénykezés
	Politika/Diplomácia
	Méregkeverés
	Kriptográfia
	Mechanika
	Orvoslás
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Auraleplezés
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat

Kardművész

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Fegyverhasználat	Birkózás
Lefegyverzés	Pajzskezelés
Fegyverismeret	Vívócsel
Földredöntés	Belharc
Fegyverdobás	Ostromgép kezelése
Kétkezes harc	Fegyverdobás idegen fegyverrel
Állóharc	Mesterlövészet
Fegyvertörés	Lovas íjászat
Kézváltás	Fegyverdobás lóhátról
Mestervágás	Lasszóvetés lóhátról
Körkörös harc	Tűzfegyver
	Harci láz
	Körkörös harc kétkezes fegyverrel
Túlélő képzettségek	Kínokozás
	Pusztítás
Futás	
Úszás	**Szociális képzettségek**
Veszélyérzék	
Irányérzék	Dorbézolás
Akrobatika	Vallatás
Egyensúlyérzék	Birtokigazgatás
Mászás	Tornarend
Esés	Iparűzés
Ugrás	Pénzügyek
	Bányászat
Elméleti képzettségek	Szobrászat
	Tetoválás
Herbalizmus	Színészet
Anatómia	
Pszi	

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Alvilági képzettségek
	Álcázás
	Álöltözet
	Arctalanság
	Hasbeszélés
	Zsebmetszés
	Hamisjáték
	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
	Kocsmai verekedés
	Méregkezelés
	Orvtámadás
	Lesvetés
	Rejtett támadás
	Piszkos csel
	Rejtekhelykutatás
	Csapdaleszerelés
	Zárnyitás
	Méregtűrés
	Túlélő képzettségek
	Csapdaállítás

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Elméleti képzettségek
	Jövendőmondás
	Ásványtan
	Holt nyelv
	Alkímia
	Balzsamozás
	Méregkeverés
	Kriptográfia
	Mértan
	Mechanika
	Építészet
	Orvoslás
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Auraleplezés
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat

VARÁZSHASZNÁLÓ FŐKASZT

BOSZORKÁNY

Szociális képzettségek

Élő Nyelv
Lélektan
Kultúra
Ékesszólás
Helyismeret
Szexuális kultúra
Udvari etikett
Ének
Zene
Tánc
Festészet/Rajz
Tetoválás
Színészet

Alvilági képzettségek

Álcázás
Álöltözet
Lopózás
Arctalanság
Rejtőzés
Jelbeszéd
Szájról olvasás
Tetoválásismeret
Hazárdjáték
Hamisjáték
Méregkezelés
Rejtekhelykutatás
Csapdakeresés
Méregtűrés

Harci képzettségek

Öklözés
Birkózás
Pajzskezelés
Lefegyverzés
Vívócsel
Földredöntés
Taktika
Stratégia
Parancsnoklás
Ostromgép kezelése
Nehézvértviselet
Mesterlövészet
Lovas íjászat
Fegyverdobás lóhátról
Lasszóvetés lóhátról
Tűzfegyver
Kétkezes harc
Állóharc
Földharc
Fegyvertörés
Harci láz
Kézváltás
Mestervágás
Vakharc
Kínokozás
Pusztítás
Körkörös harc
Körkörös harc kétkezes fegyverrel

Túlélő képzettségek

Veszélyérzék
Egyensúlyérzék

Elméleti képzettségek

Legendaismeret
Írás/Olvasás
Herbalizmus
Holt nyelv
Méregkeverés
Politika/Diplomácia
Kriptográfia
Anatómia
Pszi
Vulgármágia
Szimbólummágia
Auraleplezés

Szociális képzettségek

Birtokigazgatás
Solymászat
Párbaj
Tornarend
Teherbírás
Földművelés
Állattartás
Kocsihajtás
Hajózás
Bányászat

Alvilági képzettségek

Zsebmetszés
Értékhamisítás
Okirathamisítás
Kocsmai verekedés
Lesvetés
Zárnyitás
Kintűrés

Túlélő képzettségek

Nyomolvasás
Vadászat
Halászat
Akrobatika

Elméleti képzettségek

Jog/Törvénykezés
Mechanika
Építészet
Balzsamozás
Szakrális mágia

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Magas mágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat

Boszorkánymester

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Fegyverismeret	Birkózás
	Pajzskezelés
Szociális képzettségek	Lefegyverzés
	Földredöntés
Lélektan	Taktika
Vallatás	Ostromgép kezelése
Tetoválás	Nehézvértviselet
	Mesterlövészet
Alvilági képzettségek	Lovas íjászat
	Fegyverdobás lóhátról
Álcázás	Lasszóvetés lóhátról
Álöltözet	Tűzfegyver
Lopózás	Kétkezes harc
Arctalanság	Állóharc
Rejtőzés	Földharc
Jelbeszéd	Fegyvertörés
Szájról olvasás	Harci láz
Tetoválásismeret	Kézváltás
Méregkezelés	Mestervágás
Orvtámadás	Kínokozás
Lesvetés	Körkörös harc
Rejtett támadás	Körkörös harc kétkezes
Piszkos csel	fegyverrel
Túlélő képzettségek	**Szociális képzettségek**
	Solymászat
Csapdaállítás	Párbaj
Veszélyérzék	Tornarend
	Teherbírás
Elméleti képzettségek	Földművelés
	Állattartás
Írás/Olvasás	Kocsihajtás
Ásványtan	Bányászat
Herbalizmus	
Holt nyelv	**Alvilági képzettségek**
Méregkeverés	
Politika/Diplomácia	Zárnyitás
Kriptográfia	
Anatómia	**Túlélő képzettségek**
Vulgármágia	
Szimbólummágia	Idomítás
	Nyomolvasás
	Vadászat
	Halászat
	Akrobatika
	Mászás
	Elméleti képzettségek
	Jövendőmondás
	Időjóslás
	Mechanika

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Építészet
	Orvoslás
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Auraelemzés
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat

Tűzvarázsló

Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
	Birkózás
Öklözés	Belharc
Fegyverhasználat	Földredöntés
Fegyverismeret	Ostromgép kezelése
Vívócsel	Mesterlövészet
Parancsnoklás	Lovas íjászat
	Fegyverdobás lóhátról
Szociális képzettségek	Lasszóvetés lóhátról
	Tűzfegyver
Kultúra	Kétkezes harc
Vallatás	Földharc
Hajózás	Harci láz
	Kézváltás
Alvilági képzettségek	Mestervágás
	Vakharc
Jelbeszéd	Kínokozás
	Pusztítás
	Körkörös harc
Túlélő képzettségek	Körkörös harc kétkezes
	fegyverrel
Úszás	
Veszélyérzék	**Szociális képzettségek**
Irányérzék	
Egyensúlyérzék	Dorbézolás
Esés	Birtokigazgatás
	Solymászat
Elméleti képzettségek	Párbaj
	Tornarend
Legendaismeret	Tetoválás
Írás/Olvasás	Színészet
Térképészet	
Holt nyelv	**Alvilági képzettségek**
Vallás	
Politika/Diplomácia	Lopózás
Anatómia	Arctalanság
Pszi	Rejtőzés
Vulgármágia	Hangutánzás
Szimbólummágia	Hasbeszélés
	Zsebmetszés
	Hamisjáték
	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
	Kocsmai verekedés
	Méregkezelés
	Orvtámadás
	Rejtett támadás
	Piszkos csel
	Csapdakeresés
	Csapdaleszerelés
	Zárnyitás
	Méregtűrés

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Túlélő képzettségek
	Csapdaállítás
	Idomítás
	Nyomolvasás
	Vadászat
	Halászat
	Akrobatika
	Szabadulóművészet
	Elméleti képzettségek
	Jövendőmondás
	Ásványtan
	Alkímia
	Balzsamozás
	Méregkeverés
	Mechanika
	Építészet
	Orvoslás
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Auraelemzés
	Démonológia
	Auraleplezés
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat

VARÁZSLÓ

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
Alvilági képzettségek	**Harci képzettségek**
Tetoválásismeret	Öklözés
	Birkózás
	Pajzskezelés
Elméleti képzettségek	Lefegyverzés
	Vívócsel
Legendaismeret	Belharc
Írás/Olvasás	Földredöntés
Herbalizmus	Ostromgép kezelése
Holt nyelv	Nehézvértviselet
Történelem	Fegyverdobás idegen
Jog/Törvénykezés	fegyverrel
Politika/Diplomácia	Lovas íjászat
Alkímia	Fegyverdobás lóhátról
Számtan	Lasszóvetés lóhátról
Mértan	Tűzfegyver
Anatómia	Kétkezes harc
Pszi	Állóharc
Szimbólummágia	Földharc
Mestermágia	Fegyvertörés
Drágakőmágia	Harci láz
Élettan	Kézváltás
Auraelemzés	Mestervágás
Démonológia	Vakharc
Titkos Pszi	Kínokozás
	Pusztítás
	Körkörös harc
	Körkörös harc kétkezes
	fegyverrel

ELSŐDLEGES	*TILTOTT*
	Szociális képzettségek
	Dorbézolás
	Birtokigazgatás
	Solymászat
	Párbaj
	Tornarend
	Iparűzés
	Teherbírás
	Földművelés
	Állattartás
	Kocsihajtás
	Bányászat
	Alvilági képzettségek
	Álcázás
	Álöltözet
	Lopózás
	Arctalanság
	Rejtőzés
	Jelbeszéd
	Szájról olvasás
	Hangutánzás
	Hasbeszélés
	Zsebmetszés
	Hamisjáték
	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
	Kocsmai verekedés
	Orvtámadás
	Lesvetés
	Rejtett támadás
	Piszkos csel
	Rejtekhelykutatás
	Csapdakeresés
	Csapdaleszerelés
	Zárnyitás
	Túlélő képzettségek
	Futás
	Csapdaállítás
	Idomítás
	Nyomolvasás
	Vadászat
	Halászat
	Akrobatika
	Szabadulóművészet
	Mászás
	Esés
	Ugrás
	Elméleti képzettségek
	Jövendőmondás
	Időjóslás
	Mechanika
	Orvoslás
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Mágiaismeret
	Auraleplezés
	Mágiahasználat

Új kasztok

Pszi-mester

Elsődleges	*Tiltott*
Szociális képzettségek	**Harci képzettségek**
Lélektan	Valamennyi tiltott
Oktatás	
Heraldika	**Szociális képzettségek**
Alvilági képzettségek	Dorbézolás
	Vallatás
Álcázás	Birtokigazgatás
Álöltözet	Solymászat
Arctalanság	Párbaj
Jelbeszéd	Iparűzés
Szájról olvasás	Pénzügyek
Rejtekhelykutatás	Teherbírás
Csapdakeresés	Földművelés
	Állattartás
Túlélő képzettségek	Bányászat
	Szobrászat
Egyensúlyérzék	Tetoválás
	Színészet
Elméleti képzettségek	
	Alvilági képzettségek
Írás/Olvasás	
Legendaismeret	Hazárdjáték
Politika/Diplomácia	Hamisjáték
Pszi	Zsebmetszés
Auraelemzés	Értékhamisítás
Titkos Pszi	Okirathamisítás
	Kocsmai verekedés
	Orvtámadás
	Rejtett támadás
	Lesvetés
	Piszkos csel
	Kíntűrés
	Méregtűrés
	Túlélő képzettségek
	Vadászat
	Halászat
	Akrobatika
	Elméleti képzettségek
	Ásványtan
	Herbalizmus
	Időjóslás
	Jövendőmondás
	Jog/Törvénykezés
	Alkímia
	Orvoslás
	Balzsamozás
	Méregkeverés
	Vulgármágia
	Szakrális mágia
	Magas mágia
	Szimbólummágia
	Mestermágia
	Drágakőmágia
	Élettan
	Démonológia
	Mágiaismeret
	Mágiahasználat

Illuzionista

Elsődleges	*Tiltott*
Harci képzettségek	**Harci képzettségek**
Fegyverhasználat	Belharc
Fegyverismeret	Földredöntés
Fegyverdobás	Taktika
	Stratégia
	Parancsnoklás
Szociális képzettségek	Ostromgép kezelése
	Nehézvértviselet
Kultúra	Fegyverdobás idegen
Lélektan	fegyverrel
Szexuális kultúra	Lovas íjászat
Dorbézolás	Fegyverdobás lóhátról
Oktatás	Lasszóvetés lóhátról
Értékbecslés	Tűzfegyver
Kocsihajtás	Kétkezes harc
Zene	Állóharc
Tánc	Harci láz
Színészet	Mestervágás
	Kínokozás
	Pusztítás
Alvilági képzettségek	Körkörös harc
	Körkörös harc kétkezes
Lopózás	fegyverrel
Jelbeszéd	Vakharc
Szájról olvasás	
Hazárdjáték	**Szociális képzettségek**
Hamisjáték	
Rejtekhelykutatás	Vallatás
Csapdakeresés	Birtokigazgatás
	Solymászat
Túlélő képzettségek	Párbaj
	Tornarend
Állatismeret	Iparűzés
Veszélyérzék	Pénzügyek
Irányérzék	Teherbírás
Egyensúlyérzék	Földművelés
Mászás	Állattartás
Esés	Bányászat
	Szobrászat
Elméleti képzettségek	Tetoválás
Herbalizmus	**Alvilági képzettségek**
Antissjárás	
	Álcázás
	Álöltözet
	Arctalanság
	Hangutánzás
	Hasbeszélés
	Zsebmetszés
	Értékhamisítás
	Okirathamisítás
	Orvtámadás
	Rejtett támadás
	Lesvetés
	Csapdaleszerlés
	Zárnyitás
	Kíntűrés
	Méregtűrés

ELSŐDLEGES

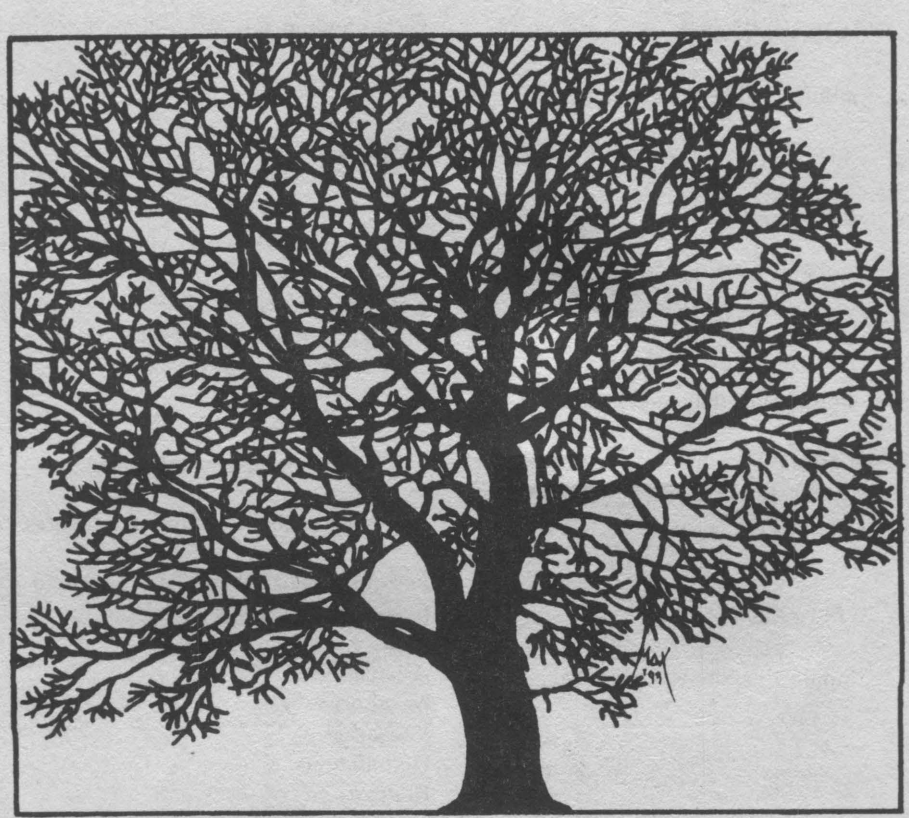
TILTOTT

Túlélő képzettségek

Nyomolvasás
Vadászat
Halászat
Akrobatika

Elméleti képzettségek

Ásványtan
Időjóslás
Jövendőmondás
Holt nyelv
Politika/Diplomácia
Építészet
Alkímia
Anatómia
Orvoslás
Balzsamozás
Méregkeverés
Vulgármágia
Szakrális mágia
Magas mágia
Szimbólummágia
Mestermágia
Drágakőmágia
Élettan
Auraelemzés
Démonológia
Auraleplezés
Mágiaismeret
Mágiahasználat



Induló Képzettségek

Harcos főkaszt

Harcos

A Harcos alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Vívócsel (az egyik választott fegyverrel)	2. fok
Esés	10 %
Egyensúlyérzék	25 %

A Harcos alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Gladiátor

A Gladiátor alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverismeret	2. fok
Vívócsel (a választott fegyverrel)	2. fok
Piszkos Csel	2. fok
Egyensúlyérzék	30 %
Ugrás	10 %
Esés	10 %

A Gladiátor alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Fejvadász

A Fejvadász alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Álcázás	3. fok
Rejtőzés	15 %
Egyensúlyérzék	35 %
Mászás	20 %
Esés	10 %

A Fejvadász alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Lovag

A Lovag alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	3. fok
Nehézvértviselet	3. fok
Lovaglás	3. fok
Udvari etikett	1. fok
Heraldika	2. fok
Állatismeret	3. fok
Teherbírás	3. fok
Egyensúlyérzék	50 %
Esés	10 %

A Lovag alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Amazon

Az Amazon alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat (v.milyen egykezes kard)	3. fok
Fegyverhasználat (íj)	2. fok
Futás	2. fok
Állatismeret	2. fok
Nyomolvasás	2. fok
Vadászat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Rejtőzés	30 %

Az Amazon alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Barbár

A Barbár alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat (dárda v. szigony)	2. fok
Birkózás	2. fok
Nyomolvasás	2. fok
Vadászat	1. fok
Rejtőzés 40 %	
Állatismeret	3. fok
Futás	3. fok

A Barbár alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Bajvívó

A Bajvívó alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat (rapír)	4. fok
Fegyverismeret (rapír)	3. fok
Vívócsel	2. fok
Párbaj	1. fok
Egyensúlyérzék	30 %
Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok

A Bajvívó alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok
Veszélyérzék	1. fok

Szerencsevadász főkaszt

Tolvaj

A Tolvaj alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverdobás	1. fok
Helyismeret	3. fok
Álcázás	4. fok
Rejtőzés	10 %
Rejtekhelykutatás	15%
Csapdakeresés	15 %
Egyensúlyérzék	25 %
Álöltözet	3. fok

A Tolvaj alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok

Bárd

A Bárd alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	2. fok
Kultúra (származás szerint)	3. fok
Szexuális kultúra	2. fok
Dorbézolás	1. fok
Zene	3. fok
Álöltözet	2. fok
Kocsmai verekedés	2. fok
Legendaismeret	2. fok
Egyensúlyérzék	30 %

A Bárd alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Pap főkaszt

Pap

A Pap alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	4. fok
Legendaismeret	2. fok
Írás-olvasás	3. fok
Vallás	4. fok
Lélektan	3. fok
Ékesszólás	2. fok

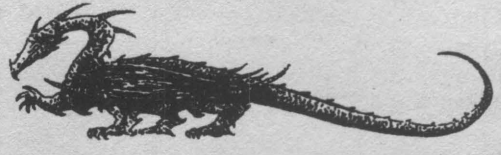
Paplovag

A Paplovag alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Nehézvértviselet	3. fok
Lovaglás	3. fok
Állatismeret	3. fok
Egyensúlyérzék	50 %
Esés	10 %
Teherbírás	3. fok
Vallás	3. fok

A Paplovag alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok



Harcművész főkaszt

Harcművész

A Harcművész alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	3. fok
Pszi (Slan-út)	4. fok
Futás	3. fok
Úszás	2. fok
Egyensúlyérzék	40 %
Esés	20 %
Ugrás	25 %

A Harcművész alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok
Írás/Olvasás	2. fok

Kardművész

A Kardművész alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat (Slan-kard)	4. fok
Pszi (Slan-út)	3. fok
Futás	2. fok
Úszás	4. fok
Egyensúlyérzék	30 %
Esés	15 %
Ugrás	10 %

A Kardművész alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok
Írás/Olvasás	2. fok

Varázshasználó főkaszt

Boszorkány

A Boszorkány alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok
Lélektan	2. fok
Szexuális kultúra	3. fok
Tánc	2. fok
Álöltözet	3. fok
Egyensúlyérzék	25 %
Herbalizmus	2. fok
Írás/Olvasás	2. fok

Boszorkánymester

A Boszorkánymester alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Álöltözet	3. fok
Tetoválásismeret	3. fok
Rejtőzés	25 %
Írás/Olvasás	2. fok
Méregkezelés	2. fok
Anatómia	2. fok
Ásványtan	3. fok
Herbalizmus	2. fok

A Boszorkánymester alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Tűzvarázsló

A Tűvarázsló alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Fegyverhasználat	2. fok
Kultúra (származás szerint)	3. fok
Hajózás	1. fok
Úszás	3. fok
Írás/Olvasás	2. fok
Egyensúlyérzék	30 %
Pszi	3. fok

A Tűzvarázsló alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok

Varázsló

A Varázsló alkaszt induló Elsődleges képzettségei

Holt nyelv	2. fok
Holt nyelv	2. fok
Pszi (Kyr metódus)	5. fok
Írás/Olvasás	4. fok
Számtan	2. fok
Mértan	1. fok
Anatómia	2. fok
Szimbólummágia	1. fok

A Varázsló alkaszt induló Másodlagos képzettségei

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Élő nyelv (kultúrkör szerint)	3. fok
Helyismeret (kultúrkör szerint)	3. fok



FEGYVEREK, VÉRTEK

A kalandozók hű társai: acélból kovácsolt pengék, bűverővel összeforrasztott íjak, rúnákkal megerősített szálfegyverek. Egyetlen halandó sem létezhet nélkülük, ha nem akar általuk elveszni. Méretük, formájuk, készítésük módja vidékenként más, ám egyetlen dologban feltétlenül megegyeznek: valamennyit az élet kioltására készítették. Akár az embernépek, akár az ősi fajok egyedei alkották is őket, mind e célt szolgálják. A viszály és a vérontás talán egyidős magával a világgal, s nem is akadt olyan nép, amely nélküle létezhetett volna: ha másért nem is, hát saját békéjükért, életükért kellett fegyvert ragadniuk. Ha nem tették, ha nem változtak meg saját érdekükben, az erőszakosabb faj, az erősebb felülkerekedett rajtuk, s meglehet az emlékük sem maradt fenn, okulásul a később jövőknek. Az alábbiakban részletesen bemutatjuk az Yneven leginkább elterjedt fegyvereket és vérteket.

A táblázatban szereplő értékek:

Tám.: A körönkénti támadások száma. Ahol törtszám szerepel – pl.: 1/2 –, az azt jelenti, hogy az adott karakter körönként „felet" támadhat, tehát minden második körben egyet.

Sebzés: Ebből derül ki, hogy ha az adott fegyverrel a karakter eltalálja ellenfelét, az mennyi Sp-t veszít. Természetesen ezt még módosítja a páncélok SFÉ-je. Minden sebzés kockadobásként van megadva – pl: 1K6+2. Ekkor dobni kell a hatoldalú kockával, az így kapott értékhez hozzá kell adni kettőt – ez a sebzés mértéke. A K5, illetve a K3 a tíz-, illetve a hatoldalú kockák dobásának felét jelenti. A K2 a hatoldalún dobható ki, 1-3: 1 Sp, 4-6: 2 Sp.

TÉ, VÉ, KÉ, CÉ: A fegyver használójának megfelelő harcértékeihez adódik hozzá.

Súly: A fegyver súlya kg-ban.

Ár: A fegyver ára. (r – rézpénz; e – ezüstpénz; a – aranypénz)

Táv: Az adott célzófegyver lőtávolsága lépésben. A tűzfegyverek leírásánál az első érték az a táv, amelyen belül a sebzés Ép, a második, amelyen belül Fp veszteséget okoz.

Lőpor: Az adott tűzfegyver egyszeri újratöltéséhez szükséges lőpormennyiség latban megadva.

Megbíz.: Megbízhatóság. Százalékos esély, amely azt mutatja, hogy az adott tűzfegyver milyen eséllyel mond csütörtököt (Újbóli használhatóvá tétele 1K6 x 10 perc). Az ilyen esetekben újbóli próba szükséges és amennyiben ez is balul sül el, a fegyver felrobban használója kezében, az adott tűzfegyver sebzésénél leírt maximális sebzést okozva (Ép-ben) használójának és az 5 lépés sugarú körben állóknak.



Szúró/vágófegyverek

Név	Tám.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
Kard, pallos	1/2	2K6+8	0	6	2	7	5a
Kard, másfélkezes	1	2K6	4	12	13	2	2a 5e
Kard, lovagi	1	2K6+2	2	10	7	3.5	3a
Kard, hosszú	1	1K10	6	14	16	1.5	1a 5e
Kard, rövid	1	1K6+1	9	12	14	1	1a
Kard, szablya	1	1K6+2	7	15	17	1.5	1a 6e
Kard, jann szablya	1	2K6+3	9	17	20	0.5	120a
Kard, jatagán	1	1K6+2	7	14	14	0.8	1a 4e
Kard, handzsár	1	1K6+3	6	14	15	2	1a 5e
Kard, fejvadász	1	1K6+2	8	16	18	0.8	2a
Kard, Slan	1	1K10+2	8	20	12	1.4	100a
Kard, kígyó	1	1K10	6	14	15	1.4	6a
Hiequar	1	1K6+4	6	14	12	1	50a
Lagoss	1	1K6+4	8	14	14	1.5	5a
Mara-sequor	1	2K6+2	7	16	14	1	2a
Tahdzsi	1	1K6+1	9	11	14	1	1a
Khossas	1	1K6+2	8	10	14	0.7	15a
Predoci egyeneskard	1	1K10	7	16	15	1.2	2a
Mesterkard	1	1K10	7	16	14	1.4	8a
Meneth	1	1K6+5	1	4	5	2.2	15a
Tőrkard	2	1K6+2	9	12	14	0.8	2a
Kés	2	1K10/2	10	4	0	0.2	50r
Ramiera	2	1K6+1	8	17	14	0.8	2a
Slan-csillag	3	1K6/2	10	4	0	0.1	40r
Slan-tőr	2	1K6+2	9	14	6	0.8	70a
Tőr	2	1K6	10	8	2	0.3	1e
Tőr, dobó	2	1K6	10	11	2	0.5	1e 50r
Elf tőr	2	1K6+1	9	9	2	0.2	5a
Pugoss	2	1K6	12	6	4	0.5	1a
Sequor	2	1K6+1	10	13	18	0.4	1a 3e
Hegyestőr	1	1K6+2	8	12	10	1.3	5a
Hárítótőr	2	1K6	8	4	19	0.3	2e
Háromágú hárítótőr	2	1K6-1	8	3	20	0.3	2a
Fogastőr	2	1K6	8	3	21	0.3	3a
Méregfog	2	1K6	10	8	2	0.1	2a
Béltépő	2	1K6+2	10	8	2	0.3	5e
Sarlókés	2	1K6	10	8	4	0.3	3e
Triád	2	1K6	10	6	2	0.3	3e
Ököltőr	2	1K6	10	9	2	0.2	3e



Zúzófegyverek

Név	Tám.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
Bot, furkós	1	1K6	2	7	14	1.3	-
Bot, hosszú	1	1K10/2	4	10	16	1.2	50r
Bot, rövid	1	1K6/2	9	9	17	0.7	30r
Buzogány, egykezes	1	1K6	2	7	14	2	8e
Buzogány, kétkezes	1/2	2K6+4	0	7	6	3	1a 2e
Buzogány, tüskés	1	1K6+2	7	12	13	2	1a
Buzogány, tollas	1	1K6+1	7	12	13	2	1a 1e
Buzogány, láncos	1	1K6+3	4	13	11	2	1a 2e
Harci kalapács	1	1K6+2	8	10	8	3	8e
Cséphadaró	1	1K6+1	1	6	5	2.5	7e
Csatacsákány	1	1K10	5	11	8	2.5	8e
Csatacsillag	1/2	2K6+4	4	13	11	2	3a
Buzogány, shadleki	1	1K6+1	8	13	14	1.8	1a 3e
Csatabárd, egykezes	1	1K10	5	12	11	2	6e
Csatabárd, kétkezes	1/2	2K6+6	0	8	6	5	2a
Hajítóbárd	2	1K6	9	10	4	1.2	1e
Tagló	1/2	2K6+1	4	10	8	3	1e

Szálfegyverek

Név	Tám.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
Alabárd	1/2	2K6+6	1	14	15	3	5a
Dárda/hajítódárda	1	1K6+1	8	13	5	1.5	5e
+dobófa	1	1K6+2	8	13	5		
Paldium	1	1K6	9	12	3	1.2	4e
Kopja, könnyű	1	1K10	2	11	12	2	9e
Kopja, könnyűlovas	1/2	2K6	1	15	0	3.5	1a
Kopja, nehézlovas	1/3	2K10	0	16	0	5	1a 5e
Lándzsa	1	1K10	4	12	12	2	8e
Pika	1	1K10	4	14	10	2	4e
Nyárs	1	1K10	4	12	13	2	1a
Partizán	1	1K6+3	4	13	12	2	1a
Runka	1	1K6+3	4	13	12	2	1a
Glefe	1	1K6+1	4	11	15	4	2a
Ostromkasza	1/2	2K10+2	2	8	10	5	3a
Szigony	1	1K10+1	4	15	10	2	5e
Dipada	1	1K10/1K6+2	5	12	12	2	1a

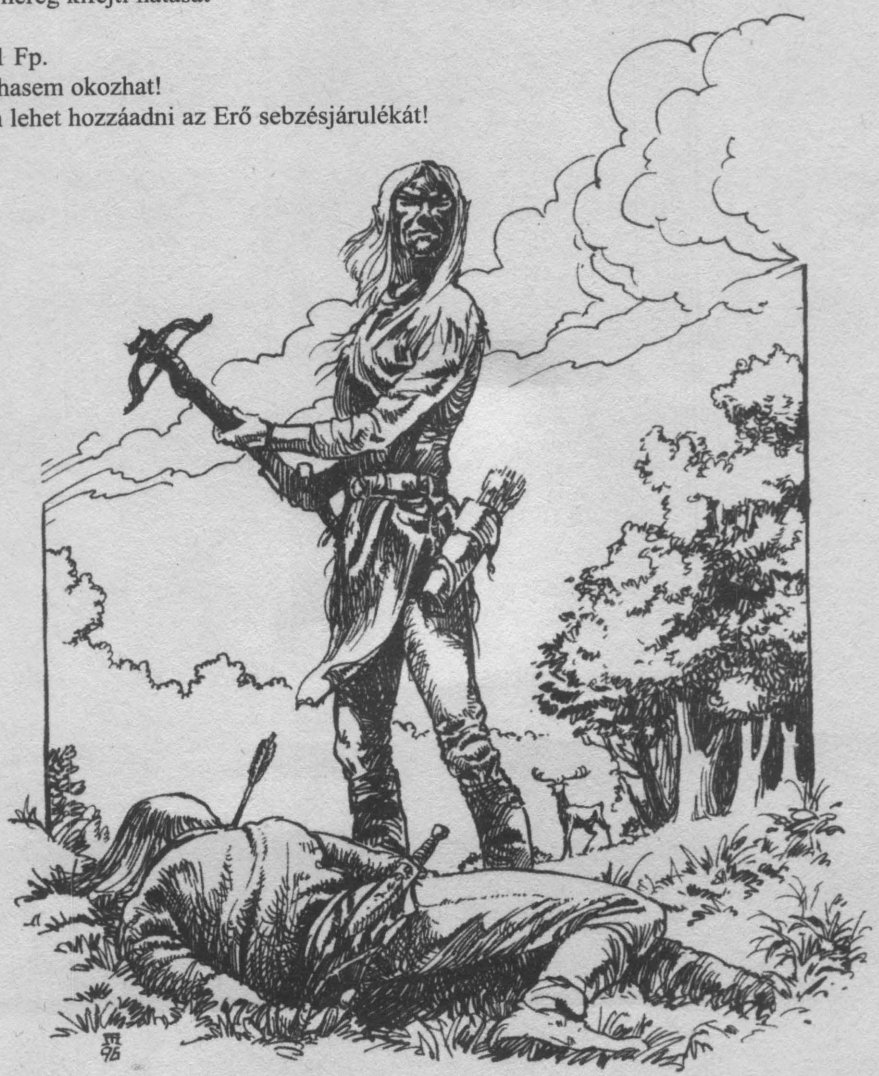
Egyéb fegyverek

Név	Tám.	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
Bóla	1	1K10/2	2	2	10	0.8	40r
Dobóháló	1/3	-	1	8	4	1	3e
Lasszó	1/3	-	0	1	0	0.6	80r
Ostor	2	1K6/3	3	6	0	0.6	1e
Korbács	2	1K6/2	4	6	0	0.5	1e 20r
Ököl	2	1K6/3	10	4	1	-	-
Vasököl	2	1K6/2	9	5	2	0.2	1e
Tűgyűrű	2	tű*	10	4	1	-	6e
Pajzs, kicsi	1	1K6	1	0	20	1	6e
Pajzs, közepes	1	1K6	0	0	35	3	1a 6e
Pajzs, nagy	1/2	1K6	0	0	50	6	6a
Nyílpuska szurony	1	1K6	3	10	10	3.5?	+2e
Vassulyom	-	1K3-1K3+2	-	-	-	0.05	3r

Célzófegyverek

Név	Tám.	Sebzés	KÉ	CÉ	Táv	Súly	Ár
Fúvócső	3	tű*	8	9	30	0.2	6e
Tűvető	3	tű*	10	6	3	0.5	2a
Íj, rövid	2	1K6	5	9	90	0.6	3a
Íj, hosszú	2	1K6+1	4	11	110	0.7	3a 5e
Íj, visszacsapó	2	1K10	3	13	180	0.8	25a
Íj, elf							
– saját kézben	2	2K6+2	9	16	140	0.7	120a
– más elf kezében	2	2K6	13	10	120	0.7	120a
– nem elf kezében	2	1K6+2	9	4	100	0.7	120a
Nyílpuska, aquir	2	1K10/2	5	18	35	2	1000a
Nyílpuska, kézi	2	1K6/2	3	9	30	2	20a
Nyílpuska, kahrei	3	1K6/2	9	13	30	3	80a
Nyílpuska, könnyű	1	1K6+1	2	10	50	3.5	8a
Nyílpuska, nehéz	1/3	1K10+2	0	11	60	6	12a
Nyílpuska, shadoni	1/5	2K10	0	12	80	8	40a
Parittya	2	1K10/2	2	9	50	0.1	30r
Arbalet	1/2	1K5	4	10	30	2	30a
Goblin íj	2	1K10/2	5	6	60	0.5	3e

* A tű sebzése (k6):
1-5: nincs sebzés, a méreg kifejti hatását
6: 1Fp.
Túlütésnél a sebzés 1 Fp.
Ép sebzést egy tű sohasem okozhat!
A tű sebzéséhez nem lehet hozzáadni az Erő sebzésjárulékát!



Tűzfegyverek*

Név	Tám.	Sebzés	KÉ	CÉ	Táv	Súly	Ár	Lőpor	Megbíz.
Szakállas puska	1/12	2K6+3	0	3	10/50	10	180a	15	15%
Muskéta	1/5	2K6+1	5	7	8/20	3	400a	5	7%
Csatakígyó	1/15	2K6+3	4	2	8/20	5	250a	10	5%
Arkebuz	1/10	1K6+1	2	0	5/10	2	10a	2	18%
Tölcséres flinta	1/10	3K6	3	0	2/5	2	50a	14	20%
Gyúlyukas puska	1/7	1K10	4	5	5/10	5	200a	1	12%
Csatasárkány	1/30	2K10	0	3	20/100	15	500a	20	10%
Pattantyú	1/25	2K6+6	0	3	20/50	30	450a	15	12%

* A tűzfegyverek egész Yneven hihetetlenül ritkák. Felbukkanásukra még a nagyvárosokban is kevés az esély, hiszen csak azok a titkos módszereket ismerő Gilron-papok a ritkábbak náluk, akik valamilyen okból fejükbe veszik az elkészítésüket.
Tűzfegyverek mágikus úton tovább nem javíthatók; ellenük nem érvényesül a páncélok SFÉ-je (a mágikus SFÉ-k sem)!

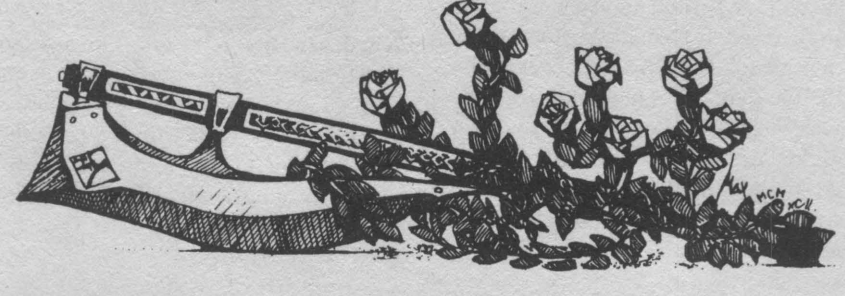
Ostromgépek

Ez a táblázat csupán azt jelzi, hogy *egyetlen személy* ellenében mire képesek az ostromgépek, ha célba veszik. A sikeres találathoz az szükséges, hogy az illető személy – valamilyen okból – az irányzási idő alatt ne mozduljon el arról a pontról, ahová az ostromgépet célozzák.

Ezek a hadászati eszközök mindenképpen elveszítik a kezdeményezést, találati pontosságuk pedig a kezelőjük képzettségének fokától függ. Arról, hogy ostromban, ütközetben miként működnek, hogy a különféle tárgyaknak, épületeknek milyen veszteségeket okoznak, arról az Ynevi hadviselés kézikönyve *Csatarendszer* című fejezetében esik majd szó.

Név	Tám.*	Sebzés	Táv	Találati százalék
Katapult	15 perc	9k10+9	75	1% x fok
Balliszta	5 perc	6k6+6	50	4% x fok
Onager	3 kör	10k6+6	5	2% x fok
Faltörő kos	2 kör	12K10+12	1	automatikus
Falfúró	2 kör	10k10+10	1	automatikus
Naftavető	30 perc	3K10 (+3K6/kör)**	15	15% x fok
Tűzköpő	10 perc	2K10 (+2K6/kör)***	5	15% x fok

* Jelen esetben a Támadások száma az irányzási idővel egyenlő, vagyis azzal az időmennyiséggel, amíg az ostromgép kezelői ismételten harcképessé tudják tenni harci eszközüket és be tudják irányozni az új célra.
** Eloltásáig ég, vízzel nem oltható.
*** Eloltásáig ég, vízzel oltható.



Fegyverleírások

Szúró- és vágófegyverek

Három nagy csoportra oszthatóak: a szorosabb értelemben vett kardok főleg szúrásra használt, egyenes pengével bírnak. A szablyák pengéje enyhén görbült, így jobb vágófelületet adnak. (Gyakran az egyszerűség kedvéért a szablyákat is csak kardnak hívjuk.) A tőrök rövidebbek, könnyebbek mind a kardoknál, mind a szablyáknál.
Minden szúró-vágófegyver alapvető problémája a penge anyagában rejlik. Ynev-szerte igen sokféle anyagból készítenek kardokat, de a legalkalmasabbnak mindig is az acél, illetve ötvözetei bizonyultak. Hagyományos (nem mágikus) módszerekkel a vasat a vasércből csak faszén segítségével lehet kinyerni, így elkerülhetetlen, hogy a vashoz igen kis mennyiségű szén is kerüljön. Ezt az ötvözetet nevezzük acélnak. Hogy az acél milyen tulajdonságokkal bír, azt széntartalma határozza meg. Minél több benne a szén, annál ridegebb, keményebb. A színvas gyakorlatilag lágy, rugalmas fém. A kardkovácsok ennek megfelelően örökös dilemma előtt álltak: ha kevés szén kerül a kardba, az ugyan nehezen fog törni, rugalmas lesz, ám lágysága miatt nehéz kiélezni és hamar kicsorbul, netán elgörbül. Ha viszont sok szenet tesznek bele, a penge igen éles és kemény lesz, de egy nagyobb ütés hatására ridegen eltörik. A középút meglelése korántsem könnyű feladat; ez jelentette az igazán nagy tudású kovácsmesterek számára a kihívást.
A fenti probléma áthidalására több megoldás is született. Egyesek különböző ötvözőkkel megnövelték az acél szívósságát és keménységét – lásd abbitacél. Mások más anyagokat kezdtek használni, de ezek közül csak a mithrill bizonyult jobbnak. Megint mások nemzedékeken át tökéletesítették a kovácsolás folyamatát, mígnem olyan fegyvert alkottak, amely szinte tökéletes. Akiknek módjukban állt, mágiával itatták át a kész kardot, ami sosem látott tulajdonságokkal ruházta fel. S akadtak olyanok is – néhány igen fejlett államban –, akik nem a kész kardra alkalmazták a mágiát, hanem maga a kovácsolás folyt varázslatok segítségével. Az összes efféle módszer célravezető, azonban közös tulajdonságuk, hogy nagyon költségesek, így nem igazán hozzáférhetőek bárki halandó számára.

Kard, pallos: Mind hosszát, mind súlyát tekintve a legnagyobb kardnak mondható. Lovagok kedvelt fegyvere, mivel éle és hegye mellett súlya is komoly szerepet játszik sebzésében – így jól használható nehézvértezet ellen. Súlya általában 7 kilogramm, de mivel súlypontja távol esik a markolattól, forgatása nem könnyű feladat. 14-esnél kisebb Erővel rendelkező karakterek hosszú távon nem képesek kezelni. A kardon ugyan megfigyelhető a messze kinyúló keresztvas és néha hárítógyűrű is, azonban könnyebb fegyverekkel szembeni védekezésre ez a fegyver szinte alkalmatlan, mivel hatalmas súlya nehezen kezelhetővé és lassúvá teszi. Forgatásához két kéz kell, mellette semmiféle pajzs vagy másodlagos fegyver nem használható. Körönkénti 1/2-nél többet még magas Ügyesség és Gyorsaság mellett sem lehet vele támadni. Törpék egyáltalán nem használhatják. 21-es illetve 22-es Erővel rendelkező karakterek egy kézbe is vehetik, ilyenkor másik kezükkel pajzsot, másodfegyvert foghatnak, azonban a pallos sebzése így csak 3K6 lesz. Az erőn kívül követelmény még a legalább 180 cm-es testmagasság és 80 kg-os testsúly. Előnye leginkább csatákban mutatkozik meg, kalandozók – helyigénye miatt – nem igazán kedvelik.
Képesség küszöb: Erő 14

Kard, másfélkezes: Az előző fegyverhez hasonlóan két kézzel is forgatható, így sebzése jóval nagyobb, mint egykezes testvéreié, azonban nem használható mellette pajzs. Aki 16-os vagy ennél nagyobb Erővel rendelkezik, egy kézzel is képes forgatni, levonások nélkül. Aki alacsonyabb Erővel forgatja egy kézben, az csak minden második körben támadhat vele. (Ha másik kezében is fegyvert tart, azzal csak akkor támadhat közben, ha jártas a kétkezes harcban!). Egy kézbe fogva a fegyver sebzése is csökken, 2K6-2 lesz, de mindig legalább 1 Sp. Viszonylag könnyebb fémvértezetű Lovagok kedvelt fegyvere, gyalogosan és lovon egyaránt forgatják. Használata ugyan kisebb helyet igényel, mint a kétkezes kardé, azonban szűk helyeken ez is akadályokba ütközhet.
Képesség küszöb: Erő 12

Kard, lovagi: Ez a kifejezés nem feltétlenül egy meghatározott típusú fegyvert takar. Általános formája sokban hasonlít másfélkezes társára, azonban egy kézzel forgatják, mivel nagy tömege ellenére jobb a súlyelosztása, mint a másfélkezes kardénak. Hegye tompaszögű, néha lekerekített, használatában a vágáson van a hangsúly. Mivel forgatói, a Lovagok pajzshasználathoz szoktak, keresztvasa kicsi, egyszerű. Ynev sok vidékén a lovagkard a hatalom, a nemesi származás jelképe, tehát nem viselheti akárki.
Képesség küszöb: Nincsenek

Kard, hosszú: Nehéz erről a fegyverről általánosságban bármit is mondani, mivel ez talán a legelterjedtebb kard, és szinte minden vidéken másképp néz ki. Szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas, markolatát általában védik. Jó kezelhetősége miatt a különböző hadseregekben és őrségekben ez az egyik legkedveltebb fegyver.
Képesség küszöb: Nincsenek

Kard, rövid: Használatában a hosszúkardtól gyökeresen különbözik, hiszen elsősorban döfésre használható, klasszikus vívójelenetekbe aligha bonyolódhatunk vele. Aki először döf, nyert. Előszeretettel alkalmazzák Tolvajok, Fejvadászok, mivel kis mérete miatt könnyen elrejthető. Kedvelt fegyver Abasziszban is, ahol egyes hadseregtestek fő fegyvere.
Képesség küszöb: Nincsenek

Kard, szablya: Klasszikus lovasfegyver, vértezet nélküli ellenféllel szemben a legjobb vágóeszköz. Súlyelosztásában a hosszúkardra, pengéje íveltségében a handzsárra emlékeztet. Mindezek mellett markolata közel annyira védett, mint a tőrkardé. Természetesen elsősorban vágásra használatos, de a hegye alkalmas döfésre is. Ennek megkönnyítésére néha a penge hátsó ívének végét is élezik (Ez a fokél.)
Képesség küszöb: Nincsenek

Kard, dzsenn szablya: A dzsennek hagyományos fegyvere, amely mágia segítségével készül. Megvásárolni gyakorlatilag lehetetlen – nem csak magas ára miatt, hanem azért is, mert senki sem válik meg szívesen tőle, ha egyszer a birtokába került. Leginkább a tőrkard és a szablya keresztezésére emlékeztet keskeny, ívelt pengéje. Mágia segítségével kialakított keménysége lehetővé tette, hogy ez a vékony penge szívósságban felvegye a versenyt bármely más karddal. Keménysége miatt éltartó is, gyakorlatilag sohasem csorbul ki. Mivel könnyű, ámde borotvaéles, forgatása inkább ügyességet, semmint erőt igényel. Látszólag túl könnyű ahhoz, hogy komoly sebet ejtsen, de páratlan pengéje mélyen vágódik az áldozatba – innen magas sebzésértéke.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Kard, jatagán: Azonnal felismerhető különös, kettős ívű pengéjéről. Keresztvasa csökevényes, markolata gyakorta marhalábszárcsont végéből készül, vagy nemesebb fegyverek esetén ezt formázza. Vágásra és szúrásra egyaránt kiváló eszköz.
Képesség küszöb: Nincsenek

Kard, handzsár: Elsősorban a dzsadok kedvelt fegyvere, de elvétve találni más vidéken is. Pengéje széles és nehéz, forgatásában jelentős szerephez jut súlyának átütő ereje. A vágóél görbülete jól illeszkedik a harcos mozdulatának ívéhez, a kisebb találati felület pedig megkönnyíti a penge behatolását. A fokél az alulról való vágást teszi lehetővé. Egykezes fegyver, a dzsadok előszeretettel viselnek hozzá kis, kerek pajzsot. Népükre jellemző módon kardjaikat, handzsárjaikat is díszítik, gyakran túlzó mértékben.
Képesség küszöb: Erő 10

Kard, fejvadász: Rövid, de igen sokoldalú fegyver, mely ugyan nem rendelkezik keresztvassal, de a szokásos markolaton kívül található rajta egy második, erre merőleges markolat is. Ha ennél fogva a Fejvadász az alkarjához szorítja a kardot, akkor pontosan a könyökéig kell érnie a penge hegyének. Ilyenkor védekezhet vele, mint rögtönzött alkarvédővel, de gyors mozdulattal előreforgatva a következő pillanatban már döfhet is. Ugyanígy, alkarhoz szorítva kis ívben vághat is, ami szűk helyeken, belharcban igen hatásos. Természetesen lehet a szokásos markolattal is forgatni, így rövidkardra emlékeztet. A második markolatot igénybe vevő technikákat szinte kizárólag csak Fejvadászok ismerik, ezért ha más a kezébe veszi, csak közönséges rövidkardként forgathatja.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Kard, Slan: A Slan Kardművészek különleges fegyvere. Pengéje némiképp emlékeztet a szablyáéra, de nem keskenyedik el, csak a legvégén, a hegynél. Keresztvasa a nyugati hagyománnyal szemben köralakú. Alapvetően vágófegyver. Tiadlanon kívül sehol sem kovácsolnak ilyet, megvásárolni képtelenség: a tiadlani kovácsmesterek csak kardművésziskolák megrendelésére dolgoznak, egy Kardművész pedig inkább az életétől válik meg, semmint fegyverétől.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Kard, kígyó: Tharr papjainak közkedvelt fegyvere. 4-5 arasz hosszúságú, mérges kígyóként tekergő, egykezes, kétélű kard. Keresztvas szinte soha nincs, vércsatornáját gyakran díszítik átokhozó káoszrúnákkal.
Képesség küszöb: Nincsenek

Hiequar: A kráni elfek által kedvelt furcsa ívű, fokélre fent kard. Pengéjéről, markolatáról általában megismerhető, melyik mester műhelyéből került ki. Kránon kívül szinte lehetetlen vele találkozni.
Képesség küszöb: Ügyesség 15

Lagoss: Toron fejvadászainak hosszabb (max. 25 hüvelykes) pengéje, melyet előszeretettel alkalmaznak más helyi iskolák kardforgatói is.
Képesség küszöb: Nincsenek

Mara-sequor: 1 méter hosszú, hegyénél erősen felfelé hajló, külső-belső pengére fent vágókard. Hagyományos kráni fejvadászeszköz. Kránon kívül csak elvétve bukkanhat fel, nem kráni fejvadász karakterek, másfélkezes kardként, a képzetlenséget sújtó mínuszokkal forgathatják.
Képesség küszöb: Ügyesség 14

Tahdzsi: A dzsad gladiátorok rövid szablyája. A Taba el-Ibarán kívül sehol sem használják. Pengéje rövid, legfeljebb fél méteres, de erősen görbül, akár egy szablya. A külső ívét fenik. Kézvédő kosara nincs, keresztvasa a tompa oldalon rövidebb, az él oldalán hosszabb.
Képesség küszöb: Nincsenek

Khossas: Jobbára Sirenarban, illetve a határos területeken eltejedt rövidebb kard, mely alakját tekintve a levéltőrökhöz hasonlítható, bár keresztvasa általában nagyobb azoknál.
Képesség küszöb: Nincsenek

Predoci egyeneskard: Nem csak Predocban, de a Gályák tengerének mentén több országban – például Gorvikban – is elterjedt. A kard alapjában a hagyományos hosszúkardra hasonlít, de annál jóval keskenyebb és könnyebb. Mégsem lehet azt állítani, hogy tőrkard lenne, mivel annál vaskosabb és jóval kevésbé hajlékony. Különös ismertetőjegye még, hogy két éle már a keresztvasnál sem párhuzamos, hanem lapos szögben összetart.
Képesség küszöb: Nincsenek

Mesterkard: A tiadlani kardmesterek fegyvere. Kialakításában a Slan-kardra emlékeztet, bár nem görbül annyira, s keresztvasa valamivel nagyobb. A leglényegesebb különbség azonban a minőségben van. Míg a Slan-kardok a kovácsok mester-remekei, a mesterkardok csak kevéssel jobbak az átlag hosszúkardoknál. Tiadlanon kívül sehol sem készítenek ilyet, a kard-mestereken kívül más nem is használja őket.
Képesség küszöb: Ügyesség 12

Meneth: Az amundok jellegzetes fogazott kardját, a meneth-t (menesz) egyetlen más ynevi civilizáció sem ismeri. Ez a fegyver nem elsősorban ölésre való, hanem

sebzésre, roncsolásra, csonkításra alkalmas. Széles rövidkardra emlékeztet, pengéje ujjnyi vastag, élezetlen acél, melyet körben hegyes, éles gúlák fogaznak. Vágáskor a fogak tépik, szaggatják az áldozat testét, csúf és fájdalmas, nehezen gyógyuló, noha nem túlságosan súlyos sebet ejtve. A meneth kialakulása elsősorban kulturális okokkal magyarázható, hiszen csak mezítelen vagy könnyen öltözött ellenféllel szemben hatékony: fogai a páncélban elakadnak, ezáltal fegyvertelenségre kárhoztatva a meneth forgatóját. Ugyanakkor a meneth félelmetes fegyver egy, a test szépségét és tökéletességét olyan sokra tartó kultúra szemében, mint amilyen az amund.
Képesség küszöb: Erő 13

Tőrkard: A legkönnyebb kard valamennyi között; pengéje keskeny, vékony és általában igen hajlékony. Mindkét élét kifenik, a hangsúly azonban a hegyén van, mivel ez elsősorban szúrófegyver. Főleg könnyű vértezetű vagy páncél nélküli ellenféllel szemben hatékony. Könnyű pengéjének megfelelően markolatgombja kicsi, vagy hiányozhat is. Mivel kis súlya miatt könnyebb forgatni, esetében a védekezés jelentős szerepet kap. A markolatot különböző módon védik: kosárral, kézvédővel, hárítógyűrűvel. Ahány vidék Yneven, annyiféle a tőrkardok díszítése. A fegyverismeretben alapfokon jártas karakter nagy eséllyel képes megállapítani a tőrkard származási helyét – országot és tartományt –, míg a képzettség mesterei név szerint azonosíthatnak egy-egy híresebb fegyverkészítőt. Kiegészítésül gyakran forgatnak mellette hárítótőrt. Általában elfogadott, hogy a polgárok és közrendű szabadok fegyvere.
Képesség küszöb: Ügyesség 13, Gyorsaság 12

Kés: A kés, bár nem fegyvernek készült, szükség estén azzá válhat. A legfontosabb részletek, amelyek a tőrtől megkülönböztetik: nincs keresztvasa, és általában egyélű.
Képesség küszöb: Nincsenek

Ramiera: A gorviki Fejvadászok közkedvelt fegyvere, bár Gorvikon belül szinte „népviseletnek" számít mindenütt. Különösen hosszú, egyenes, lassan elvékonyodó, borotvaéles tőr, tartása biztos, egyensúlya kitűnő, amit dobni is lehet, ha úgy hozza a szükség. Gyakran készítik keskeny keresztvassal. Nem gorviki kezében csak tőrként forgatható.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Slan-csillag: Lapos, sokágú, tenyérnyi fémlap, kiválóan lehet dobni. Általában 3-8 csúcsa van.
Képesség küszöb: Ügyesség 14

Slan-tőr: A Slan-tőr mindössze méretében különbözik a kardtól, felépítésében, arányaiban gyakorlatilag megegyezik vele.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Tőr: A legáltalánosabb fegyver szerte Yneven. Rengeteg különböző formája van, de pengéje nem haladja meg a 40 cm-t. Legtöbbször kétélű.
Képesség küszöb: Nincsenek
Tőr, dobó: Különlegesen kiképzett tőr, aminek súlyelosztása jó dobhatóságot tesz lehetővé. Kétélű. Keresztvasa kicsi, vagy egyáltalán nincs is. Gyakran egyetlen fémdarabból készül, és nem vonják be külön a markolatot.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Elf tőr(Levéltőr): Különösen kecses, nyújtott vagy csavart pengéjű tőr, mely gyakran valóban levélre emlékeztet. Kovácsmesterenként, tradíciónként, területenként változó formája sokat elárul a hozzáértőknek készítőjéről és használójáról.
Képesség küszöb: Nincsenek

Pugoss: Toron Fejvadászainak és orgyilkosainak a rövidebbik (max. 12 hüvelykes) kiegészítő pengéje, az Ikrek hagyományos fegyvere. Keresztvasa gyakran csak jelzésértékű, bár egyes klánok különösen díszes markolatkombinációkat kedvelnek.
Képesség küszöb: Nincsenek

Sequor: Kizárólag Kránban és Yllinorban (lásd: Anat-Akhan klán!) használatos fejvadászfegyver. Kiegészítője a jóval hosszabb mara-sequornak. Bár különleges kialakításának egyik fő oka, hogy a belső él hátulról támadva az áldozat torkán a lehető leghosszabb és legmélyebb vágást ejtse, külső élét gyakran használják közelharcban, szemtől-szembe. Kránon kívül csak a legritkább esetekben fordulhat elő. Ekkor rövidkardként, a képzetlen fegyverforgatásból fakadó hátrányokkal lehet forgatni.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Hegyestőr: A nehézvértezetek megjelenésével új, ellenük is hasznosan bevethető fegyvereket fejlesztettek ki. Ilyen volt a páncélszúró: egyenes, három vagy négy oldalú, tompa ékű, különösen erős, hegyben végződő, nyársszerű pengéjével könnyebben lehetett átszúrni a páncélokon. Ennek a könnyített, fejlesztett változata a hegyestőr, mely főként az Északi Szövetség könnyűlovasai körében terjedt el, de a Délvidéken is szívesen alkalmazzák.
A hegyestőr, más néven fúrókard pengéje hasonló elődjéhez, de ennek éleit már ki is fenik. A penge hossza 1-1.6 láb között változik. Sohasem használják főfegyverként, általában a ló oldalára rögzítve hordják és csak a Lovagok ellen veszik elő. Előnye a kopjával szemben, hogy közelharcban könnyebben forgatható.
Képesség küszöb: Nincsenek

Hárítótőr: Második fegyverként használt eszköz, mely elsősorban – mint neve is mutatja – a védekezésben van forgatója segítségére. Több fajtája ismert, legnépszerűbbek a kosaras és a hárítógyűrűs török.
Kosaras hárítótőr: Az ellenfél fegyvere ellen fémkosár védi a kezet, amivel a támadások jól háríthatók. Némelyikük már átcsúszik a rövidkard kategóriába.
Hárítógyűrűs hárítótőr: A keresztvas mellett egy külön felerősített gyűrűvel fokozzák a védelmet. Gyakori megoldás, mivel egyszerű és olcsó. Néha kosárral együtt alkalmazzák.
Képesség küszöb: Nincsenek
Háromágú hárítótőr: A hárítótörök különleges fajtája.

Eredeti példányai Kahrében készülnek, bár több helyen próbálkoznak utánzásával. Alaphelyzetben közönséges hárítótőrnek tűnik, de oldva egy rejtett rugós mechanizmust, a két segédpenge kinyílik, így sokkal hatékonyabb védelmet nyújt. Védekező funkciója mellett jelentős szerepet tölt be a fegyvertörésben is. A villa segítségével tőrkard, szablya, de esetleg hosszúkard pengéje is eltörhető. (Természetesen ehhez jártasnak kell lenni az adott képzettségben.) A segédpengéket becsukva, a hárítótőr tulajdonságai megegyeznek a hárítótőrével.
Képesség küszöb: Ügyesség 12

Fogastőr: A hárítótőrök egyik, állítólag Darton Paplovagjainak köszönhető változata. A penge egyik oldalán ugyanis úgynevezett „fogak" sorakoznak. Ezek a fogak nem három-, hanem négyszög alakúak és nem élezettek. Ezáltal a tőr kiválóan alkalmas lesz az ellenfél fegyverének lefogására, eltörésére, az ellenfél lefegyverzésére. Megfelelő fegyverek – leginkább kardok és tőrök – ellen a fogastőr a Lefegyverzés és a Fegyvertörés képzettségek alkalmazásakor +5-öt ad az ezekben a művészetekben járatos forgatója számára.
Képesség küszöb: Ügyesség 12

Méregfog: A toroni orgyilkosok által kifejlesztett fegyver, egy különlegesen kiképzett tőr, markolatában méregtartállyal. Úgy van kialakítva, hogy egy gomb lenyomásával a rejtett mérget a pengére, vagy az áldozatba juttatja. Több változatban létezik, a legegyszerűbb, amikor a markolat üreges, a vége levehető, és ott betölthető a méreg, a penge felőli részén pedig, a penge mellett közvetlenül egy vagy két kis lyuk található – ezeken át folyik a méreg a pengére. Így – a méregnek nem szabad kiszáradnia – egyetlen mozdulattal a pengére lehet kenni döfés előtt. Ennek fejlettebb változata, ahol a méreg már nem csak magától folyik a tőr pengéjére, hanem egy kis rugós mechanizmus nyomja ki a lyukakon keresztül. Létezik azonban egy, még ennél is kifinomultabb eszköz: a valódi méregfog, ami a viperamaráshoz hasonlóan működik. Ennél a penge belsejében egy szűk kis csatorna fut végig, a markolattól egészen a méregfog helyéig. A döfés pillanatában oldva egy rugós szerkezetet, a méreg a csatornán keresztül egyenesen az áldozat szervezetébe jut (képzeljük csak el az orvosi fecskendő példáját). A méregfog, bármelyik változatáról legyen is szó, nagyon drága eszköz és persze nem szerezhető be akárhol. Orgyilkos és embervadász klánok fegyvermesterein kívül igen kevesen készítenek efféle holmit.
Képesség küszöb: Nincsenek

Béltépő: A gro-ugoni eredetű fegyver, mint beszédes neve is jelzi, kivételesen vérengző fegyver. Megjelenésében leginkább egy hosszú tőrre vagy szuronyra hasonlít, amelynek egyik – vagy mindkét – éle visszahajló fűrészfogszerűen van bereszelve. Az áldozat testébe hatova hagyományos tőrként sebez, de kifelé húzva mintegy kifordítja az áldozatot. A legtöbb civilizált helyen lenézik és megvetik használatát.
Képesség küszöb: Erő 12

Sarlókés: Ez egy enyhén görbülő penge, aminek a belső és külső ívét egyaránt élesre fenik. Megjelenésében elmékeztet a parasztok arató sarlójára, de nem annyira görbe. Közelharcban jól kihasználható a két él, de a hegy is, amivel a csatacsákányra emlékeztető módon lehet döfni. Nagy előnye hátulról végrehajtott támadás során mutatkozik meg. Gyakorlott forgatója a helyes ívben húzva meglepően mély sebet képes ejteni. Az ellenfél torkának átvágása hátbaszúrásnak minősül, és természetesen csak meglepetésszerűen alkalmazható. Ez a fegyver ilyen támadás esetén 1K6+2 Sp-t sebez.
Képesség küszöb: Ügyesség 12

Triád: Igen gonosz fegyver. Leginkább egy nyársra hasonlít – hosszú, vékony, hegyes, életlen penge. Különleges ismertetőjele, hogy szabályos háromszög keresztmetszetű. Éle nem lévén, harcban nehéz vele bánni, de a szúrása okozta háromszögletű seb nagyon nehezen gyógyul, sőt, ha az áldozat nem pihen, hanem valami megerőltető tevékenységet végez, a seb tovább szakad, egyre nagyobb és nagyobb lesz. Azaz, a karakter természetes gyógyulása megkétszereződik, ha csak pihen; nem gyógyul, ha könnyű tevékenységet végez és óránként 1K6 Fp-t veszít minden megerőltető tevékenységtől (pl.: lovaglás, harc). Ezen kívül az ilyen tőrrel ejtett seb csúnya forradást hagy maga után, amit a szakértő rögtön felismer.
Képesség küszöb: Nincsenek

Ököltőr: Tiadlanból származik, de szerte Északon elterjedt fegyver. Csak markolatában különbözik a közönséges tőrtől, ez ugyanis merőleges a pengére. A markolatot körülvévő kosár közepéből nyúlik ki a nem túl hosszú, két-három ujjnyi széles penge. Így forgatója mintegy ökle meghosszabbításaként kezelheti ezt a fegyvert.
Képesség küszöb: Nincsenek

Zúzófegyverek

Az összes zúzófegyver közös tulajdonsága, hogy súlyosak – ezáltal is növelik az ütés erejét. Igen sok esetben a seb komolyságát még külön tüskék, pengék, bordák is fokozzák.
Felépítésükről általánosságban elmondható, hogy egy hosszabb-rövidebb nyélből és valamiféle fejből állnak. A nyél gyakran fa, de az igényesebb, drágább példányoké fémből is készülhet. A fegyveren köpűnek hívjuk a fej alsó, csőszerű részét, amibe a nyelet rögzítik. Ez általában hosszabb a kelleténél, ily módon valamelyest védi a nyelet is. Bizonyos esetekben ez mindössze két lenyúló szegecselt pánt, s nem teljes cső, de a fej rögzítését és a fanyél védelmét ez is tökéletesen ellátja.
Más a helyzet a fémnyelű bárdokkal, buzogányokkal. Ezeket vagy egy darabból kovácsolják, vagy utólag forrasztják a nyélre a fejet. Az efféle fegyverek nyelét és fejét gyakran díszítik, esetleg aranyozzák. Különösen szép, értékes daraboknál a bárd pengéjét vagy a buzogány tollát áttörésekkel is ékíthetik.
A zúzófegyverek sajátja, hogy valamiféle nehezékkel, tompán ütik meg az ellenfelet. Még a tüskés buzogánynál is – ahol pedig a tüske döfése komoly sebet ejthet – a hangsúly az ütés erején és lendületén van. Ezekkel a fegyverekkel nem lehet csonkolni, csak bénítani.

Bot, furkós: A legegyszerűbb fegyverek egyike. Ilyenre kap a paraszt, ha tyúktolvajt ér tetten (esetleg vasvellára), de ilyet forgatnak mesterien az utak és erdők egyes vándorai is. Szépen faragott, gonddal kezelt útitársak vagy földről felkapott alkalmi fegyverek, mindenképpen elhatárolandók a Harcművészek botjaitól. Bármennyie is veszélytelennek tűnhet azonban esetleg egy karddal szemben, – egy ügyesen megvasalt bot még a pengéket is megakaszthatja – az értő mester kezében életveszélyes.
Képesség küszöb: Nincsenek

Bot, hosszú, rövid: A botok között is külön kategóriát alkotnak a Harcművészek különféle botjai. Ezek a botok szépen kimunkáltak, gyakran lakkozottak vagy pácoltak – eleve fegyvernek készültek. A hosszú bot 120-180 cm-es és két kézzel forgatják, míg a rövid bot 40-100 cm-es és egy kézbe fogják – esetleg kettőt, mindkét kezükben. Iskolák szerint eltérőek a fogástechnikák (egy kézzel, két kézzel, kardszerűen, harmadolva, stb.) és a felhasználási elképzelések is (döfésre, zúzásra, törésre használt fegyver, esetleg pusztán segédeszköz dobásokhoz, csavarásokhoz, fojtásokhoz, stb.), nem csupán az egyes, konkrét cselek. Bármilyen ördögi fegyver is azonban egy bot a Harcművész kezében, Kardművész soha nem fanyalodna rá – legfeljebb az aljnövényzet félretolásához.
A Harcművészek ezzel ellentétben közel akkora súlyt helyeznek a bottechnikák gyakorlására, mint a pusztakezes harcra. Botjuk hatékonysága elképesztő: harcértékei jobbak, mint a nehezebb, vaskosabb furkósboté. Természetesen ezek a botok is csak képzett Harcművész kezében élednek meg, mindenki más számára közönséges, élettelen furkósbotként működnek.
A Harcművészek egyik különleges technikája a rövid bothoz kapcsolódik. Néha ugyanis nem a „kézenfekvő" módon használják, hanem visszafognak rajta és az alkarjukhoz szorítják. Így mintegy alkarvédőként működik, de egy gyors csuklómozdulattal ismét fegyverré tehető. Az alkarjukhoz szorított bottal egyébként gyakran úgy küzdenek, mintha puszta kézzel harcolnának, alkarjukat és a botot használva ütő felületként.
Képesség küszöb: Nincsenek

Buzogány, egykezes: A klasszikus buzogányok tartoznak ide. Egyszerű kivitelezésű, de igen hatékony fegyver. Feje alma, vagy körte alakú, de nincs megerősítve különféle tüskékkel vagy lapokkal. A nyél 0.5 és 1 láb közötti hosszúságú lehet.
Képesség küszöb: Nincsenek

Buzogány, kétkezes: Félelmetes fegyver. Nehéz, vaskos dorongból készül, aminek az egyik végét megvasalják és szögekkel verik ki. Forgatása meglehetős erőt igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony. A nyél hossza elérheti a 1.5 lábnyi hosszúságot is.
Képesség küszöb: Erő 12

Buzogány, tüskés: A közönséges egykezes buzogány továbbfejlesztett változata. Itt a központi gömbre szegeket erősítenek, ami találat esetén tovább fokozza a sebzést.
Képesség küszöb: Nincsenek

Buzogány, tollas: A tüskés buzogányokkal ellentétben, amelyek jobbára a Délvidéken kedveltek, a tollas buzogányokat inkább északon használják. A nyélre itt hegyes fémlapokat erősítenek, s ez a bordázat adja a buzogány átütő erejét. Különösen jó hasznát lehet venni nehézpáncélzat ellen.
Képesség küszöb: Nincsenek

Buzogány, láncos: Ennél a buzogánytípusnál a fej (vagy fejek) hosszabb-rövidebb lánccal kapcsolódnak a nyélhez. Kezelése nehéz, hiszen a lánc végén lengő nehezék útját nem könnyű kiszámítani. Mindemellett két jelentős előnye is van: egyrészt a lánc meglóbálásával jóval nagyobb lendület vehető, mint egy közönséges nyéllel, másrészt pedig a lánc egyszerűen megkerüli a kisebb pajzsokat. Gondoljuk csak el: a buzogány lesújt, az áldozat hárítja a pajzsával. Az ám, de a merev fegyverekkel ellentétben a lánc „rásimul" a pajzsra, követi alakját, s a szélén túllógva becsapódik mögé. Ha a védő nem volt elég elővigyázatos, a támadás a pajzs ellenére is találhatott. A M.A.G.U.S.-ban ez úgy jelenik meg, hogy minden olyan karakter – legyen akár Játékos vagy Nem Játékos – aki pajzzsal, alkarvédővel vagy hárítótőrrel harcol láncos buzogány ellen -5 módosítót szenved VÉ-jére.
Képesség küszöb: Ügyesség 12

Harci kalapács: Tulajdonképpen a buzogány különleges alakja. Eredetileg a törpéknél fejlődött ki, akik csak kényszerűségből használták fegyvernek a bányák kőfejtő kalapácsait. Bár a kalapács hossza nemritkán eléri az egy métert, súlya pedig a húsz kilót, a törpék alacsony súlypontjuknak köszönhetően mégis meglehetős biztonsággal forgatják.
Az emberek által alkalmazott harci kalapács nem nagyon emlékeztet törpe rokonára, itt ugyanis a fej könnyebb, karcsúbb lett. A hegye tompa, néha kis szögben csúcsos.
Képesség küszöb: Erő 11

Cséphadaró: Eredetileg nem fegyvernek készült, az emberi lelemény azonban azzá tette. A hosszú nyél végére rövid lánccal felerősített, mintegy fél méteres nehezéket gyakran már nem fából, hanem vasból készítik, és szögekkel verik ki. Jellemzően a gyalogság fegyvere; sok helyütt nemesi származású harcos kezébe sem vesz ilyesmit.
Képesség küszöb: Erő 11

Csatacsákány: Erősen görbülő, keskeny, hegyes pengéjű zúzófegyver. Forgatása meglehetős erőt igényel, lévén általában tekintélyes súlyú. Előszeretettel alkalmazzák nehéz vértezetek ellenében. Esetenként a harci kalapáccsal kombinálják.
Képesség küszöb: Erő 12

Csatacsillag: A szöges buzogány különleges változata. Kétkezi fegyver, a tüskék mérete itt már jelentős.
Képesség küszöb: Erő 13

Buzogány, shadleki: Ez a fegyver tulajdonképpen valahol a csatabárd és a tollas buzogány között helyezkedik el, egyesítve ezek előnyeit. Két acéllapot kovácsolnak ki, és ezeket csúsztatják egymásba, így a fegyvernek összesen négy vágóéle lesz. Mivel a nyél és a penge egy darabból – fémből – van, a súlya is tekintélyes.
Képesség küszöb: Erő 13

Csatabárd, egykezes, kétkezes: Az egyik legősibb fegyvertípus, az ember és a törpe nép már a kezdetektől fogva ismerte és használta, de az orkok és goblinok is gyorsan elsajátították forgatásának tudományát. A félméterestől másfél méteresig terjedő nyelekre a legkülönfélébb formájú fejek kerülnek. Ezek változatossága valóban elképesztő; többnyire egyélűek, de ismeretesek ellentétes irányba tekintő dupla fejjel ellátott, kétpengéjű típusaik is. Különleges alak, amikor a baltaívre egy csőr is kerül, ami messze a nyél fölé nyúlva döfésre alkalmas, akárcsak egy kard vagy szurony.
Képesség küszöb: Erő 13 (A kétkezes csatabárd esetében)

Hajítóbárd: Általában egyetlen darabból kovácsolt fegyverek, nyelüket gyakran rovátkolják, hogy ne csússzanak. A nyél rövid, és néha a vége is hegyes. Ezen és a pengén kívül a hajítóbárdnak még két döfőhegye van, ami nagyban növeli a találat esélyeit. A legigényesebb darabokat úgy egyensúlyozzák ki, hogy a négy döfőhegy köré képzeletben kört lehet rajzolni, s ennek középpontja a súlypont. Ennek köszönhető a biztos röppálya és a stabil forgás.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Tagló: Kétkezi vegyver, vasalt végű bunkó, a csatacsillag kezdetleges formája.
Képesség küszöb: Nincsenek

Szálfegyverek

Amint már a nevükből is kiderül, a szálfegyverek közös jellemzője hosszú nyelük. Ez azonban nem jelenti azt, hogy használatuk is ennyire hasonló lenne, hiszen a szálfegyverek között megtaláljuk a szúrásra, vágásra, zúzásra használt alakokat éppúgy, mint a hajítófegyvereket. A szálfegyverek népes családja – bár a kalandozók nemigen kedvelik – nagy népszerűségnek örvend a különböző tájak és országok reguláris hadseregeiben. A kopják kivételével szinte valamennyi válfaja gyalogos fegyver, olyannyira, hogy a legtöbb seregben a gyalogos katonák jó egyharmada ilyen fegyvert használ. A szálfegyverek – méretüknél fogva – még lovasok ellen is ütőképessé teszik a gyalogosokat.
Az egyes szálfegyverek kialakítása is sok hasonlóságot mutat. A hosszú, finoman munkált nyélre köpü segítségével erősítik fel a fejet, amit általában oldalpántokkal erősítenek meg. E pántok feladata részben a fej szilárdan tartása, részben pedig a nyél védelme. Érdekes megfigyelni, hogy a hegy és köpü aránya mennyire jellemzi a fegyver használatát. A hosszabb, nagyobb erővel, netán lóról használt kopják, lándzsák hegyei rendszerint rövidebbek, míg köpüjük hosszabb. A kisebb erőhatásoknak kitett gyalogsági fegyvereknél ez éppen fordítva áll.

A szálfegyverek hatalmas előnye – és közkedveltségük egyik legfontosabb oka – , hogy rohamozásra és roham megtörésére egyaránt alkalmasak. A másik lényeges előny szintén a hosszúságban rejlik – az ügyes lándzsás egy kardot forgató ellenféllel úgy tud végezni, hogy az a közelébe sem férkőzhet. (Ebből ered az alabárd magas Védőértéke.)

Alabárd: A legelterjedtebb és legváltozatosabb formában megjelenő szálfegyver. Nyele általában 2-4 láb hosszú. Ahány tája csak van Ynevnek, annyi féle és forma fejjel készítik. A több száz, esetenként több ezer éves kísérletezés eredményeképpen igen letisztult, célratörő formákat nyertek. Megfigyelhető azonban némi egyezés az alabárdok különböző típusai között is. Alapvető felépítésben mindegyik tartalmaz egy egyenes vagy enyhén görbülő pengerészt, egy hosszabb-rövidebb egyenes döfőhegyet, valamint egy ütőtüskét a bárdpenge hátoldalán. Hogy azután ezen elemek közül melyik kap nagyobb hangsúlyt, illetve melyiket hanyagolják el, s milyen alakban, variációkban jelenítik meg őket, az adja az egyes fegyverek eredetiségét. Ez a három alapelem látja el egyben az alabárd három alapvető funkcióját – a vágást, a szúrást illetve a zúzást. A harmadik megsegítésére az ütőtüskét gyakran tompára és súlyosra készítik. Előfordul az is, hogy az ütőtüske vagy a bárdlap csőre hosszabb és erősen hátrahajlik – ez különösen lovasok lerántásánál nagy előny. Mindezen előnyei mellett persze megvan a maga hátránya is, nevezetesen, hogy túlságosan nagy; ez pedig a kezelését, szállítását, forgatását meglehetősen nehézkessé teszi. Lomhasága Kezdeményező Értékében és a körönkénti támadások számában is megmutatkozik. Az aprólékosan kimunkált, gyakran díszítésekkel ellátott fej miatt meglehetősen drága fegyver.
Képesség küszöb: Nincsenek

Dárda/hajítódárda: Egészen más jellegű eszköz a *hajítódárda.* Hossza ritkán haladja meg a másfél métert, de rendszerint még ennél is rövidebb. Viszonylag könnyű fegyver, elsősorban dobásra kiegyensúlyozva. Hegye keskeny, hosszúkás levél alakú. Nyele többnyire nem igazán kidolgozott, mindössze a közepén alakítanak ki egy bőrrel betekert markolatot. Ha netán közelharcra használnák, akkor is gyakran egy kézben forgatják, a hegyet lefelé, előre tartva. Az északi államokban viszonylag hosszú heggyel készítik, így két kézzel megfogva vívásra is alkalmas.
A keleti barbárok különösen jó dárdavetők hírében állnak. A titkuk egy egyszerű, mégis igen hatékony megoldásban rejlik. Ők nem a dárdát markolják meg és dobják, hanem egy úgynevezett dobófába illesztik, és úgy vetik ki. A dobófa rövid, egy-két arasznyi faragott fadarab, egyik végében kanálszerű mélyedéssel. Ebbe a mélyedésbe támasztja a harcos a dárdát, és a dobófát meglendítve hajítja el azt. Ez – a parittya elvéhez hasonlóan – jócskán megnöveli a dobás erejét és így hatékonyságát is. Ha a KM úgy határoz, egy dobófával bánni tudó harcosnak +1 sebzésmódosítót adhat a hajítódárdára – a dobófa használata azonban külön Fegyverdobás képzettséget igényel.
Képesség küszöb: Ügyesség 12

Paldium: Abasziszban használt dárdaféle. Hegye jó féllábnyi, hosszú, vékony. Kör, négyszög vagy háromszög keresztmetszetű tőből és rövid, rövid, szintén szögletes átmetszetű csúcsból áll. Mivel a hegy és a csúcs ilyen vékony, nem akad el a nyél vége, átüti a pajzsot és elér egészen a mögötte álló harcosig. A paldium kifejezetten a falanxharcmodor ellen alakult ki. Közelharcra nem alkalmas, de egy gyalogos akár négy-öt ilyen dárdát is elbír.
Képesség küszöb: Ügyesség 12

Kopja, könnyű: Az alabárdhoz hasonlóan közkedvelt és elterjedt fegyver. Egyes helyeken nevezik dzsidának is. Felépítésében nem sokban különbözik a dárdától, feje azonban valamivel nagyobb, nyele hosszabb, hozzávetőleg két méter, és az egész fegyver súlyosabb. Bár ezt is dobják néha, inkább gyalogos közelharcra készült. Lóról is alkalmazzák olykor, de sohasem főfegyverként. Kialakításánál fogva ideális rohamozásra, az ellenfél felnyársalására. Gyakran díszítik a fej alatt kis zászlóval vagy lószőr fonattal. Tiadlanban kedvelt gyalogsági fegyver, külön forgatási stílusa is kialakult. Nagyjából a hosszúbot forgatására emlékeztet azzal a kivétellel, hogy a kopjával kizárólag szúrótechnikákkal támadnak. A lovas kopjahasználat leginkább Ilanorban és Yllinorban dívik. Fontos, hogy a könnyű kopja, amit gyalogosok is használnak, nem keverendő össze a könnyűlovas kopjával, ami csak a lovasság fegyvere. Ilanorban mindkettő elterjedt, de míg a lovaskopját fő fegyverként, öklelésre tartják, a közönséges kopját csak kiegészítésként. Bevett harcmodor ugyanis, hogy az első könnyűlovas rohamban kopját vetnek az ellenfélre (mégpedig a könnyű kopját), majd szablyával, karddal folytatják az ütközetet.
Képesség küszöb: Nincsenek

Kopja, könnyűlovas: A gyalogos változattól eltérően sohasem szokták dobni, kizárólag öklelésre szolgál. Felépítésében egy túlméretezett, három-négy méter hosszú lándzsára emlékeztet. Általában könnyű vértezetű lovasság vagy gyalogosok ellen használják. Fejlettebb változatainál bőr vagy fa tárcsát húznak rá, ami a kopjás karját és testét védi. A leglényegesebb különbség a nehézlovas kopjához képest, hogy a lovas – ha jobb kezében tartja – a ló jobb oldalán döf vele. A nehézlovas kopját ezzel szemben a ló nyaka mögött keresztben tartják, és a ló bal oldalára döfnek vele.
Képesség küszöb: Erő 12

Kopja, nehézlovas: A könnyűlovas változat nagyobb, súlyosabb kivitele. Hossza az öt lábnyit is elérheti, a kézvédő tárcsa pedig szerves része a nyélnek. Jellegzetes lovagi fegyver, a lovas fémvérteken külön kopjatartó kampót – úgynevezett *ordot* – alakítanak ki a kopja tartásának megkönnyítésére.
Az öklelőkopját a lovas jobbjával megmarkolja, s könyökével az oldalához szorítja. Támadáskor kiemelkedik a nyeregből, merev lábbal megtámasztja magát a kengyelben és a nyereg hátsó kápáján, így ér el megfelelően szilárd tartást. A könnyűlovas kopját még valamennyire lehet irányítani menet közben, a nehezet viszont alig. Efféle harcmodor a Lovagok és Paplovagok körében dívik igazán, különösen a Pyarroni Államközösségben és Shadonban.
Képesség küszöb: Erő 14

Lándzsa: Minden szálfegyver közül talán a legelterjedtebb. Szerte Yneven rengeteg féle és fajta heggyel készítik. Sokfelé dobják, másutt közelharcra használják. A Sheral déli lejtőinek tövében élő nomád nép lándzsája alig másfél lábnyi, azonban ennek majdnem fele az élesre fent hegy, amivel úgy is harcolhatnak, mint más a karddal. Említést érdemel még a dzsadok széles pengéjű, két méteres lándzsája, ami már talán átmenet az alabárd felé, a keskeny, szögletes gorviki, és a hihetetlenül hosszú yllinori lándzsa. Egyes helyeken külön kultúrája alakult ki a lándzsavívásnak.
Képesség küszöb: Nincsenek

Pika: Északon – főleg Abasziszban és Toronban – kialakult fegyver, a lándzsának egy egészen különleges válfaja. Ez a két és fél méteres döfőalkalmatosság félelmetes készség. A két méteres nyél végére erősítik a fél méteres, szögletes átmetszetű, vékony szuronyt, amit ugyan nem éleznek ki, de annál hegyesebbre fennek. A nyárs tövében kis, kerek fémlap található, ami a védekezést, az ellenfél fegyverének megakasztását szolgálja. Elkészítése nagyon egyszerű és olcsó, mindazonáltal hihetetlenül hatékony lovasok ellen, ezért Abasziszban és Toronban a hadsereg nagy részét ilyen fegyverrel látják el. A pika az Északi Szövetség országaiban is ismert, ott azonban kevésbé használatos.
Képesség küszöb: Nincsenek

Nyárs: Más néven *angolnanyárs.* A városi polgárság kedvelt fegyvere szerte Yneven. Sokban hasonlít a pikához – az tulajdonképpen a nyárs és a lándzsa keresztezéséből alakult ki. A mintegy másfél lábnyi fanyélre erősítik a közel egylábnyi pengét. A penge kis átmérőjű, négyélű, hegye rendkívül éles és nagyon kemény. A nyél és a penge találkozásánál rendszerint egy hárítólemez található, mely a kéz védelmére szolgál, de alkalmas a támadó fegyver megakasztására is.
Képesség küszöb: Nincsenek

Partizán: A Déli Városállamok területén hihetetlen változatosságban találkozhatunk a különféle szálfegyverekkel, a városi őrségek között csakúgy, mint a hadra kelt polgárok városi seregeiben is. Jellemző példa erre a partizán. Alapvetően a lándzsára hasonlít, avval a különbséggel, hogy a kétélű lándzsapenge mellett két, arra merőleges, háromszög alakú, kiélezett penge is található rajta – ezeket foknak nevezik.

Runka: Alakjában a partizánhoz hasonlít. A különbség az, hogy a lándzsahegy helyett nyársat használnak, és az oldalsó pengék félholdszerűen előre ívelnek.
Képesség küszöb: Nincsenek

Glefe: A Felföld harcosabb népe között elterjedt fegyver, helyenként Észak-Shadonban is felbukkanhat. Ez a fegyver az alabárdból alakult ki. A döfőhegy és a hátsó tüs-

ke-kampó megmaradt, míg a bárdpenge erősen elcsökevényesedett, majdhogynem eltűnt: szinte kardpenge vékonyságúvá vált. Ez alól csak a legfelső része kivétel, mely lefelé hajló, kiélezett kampóként megmaradt. A két kampó kiválóan alkalmassá teszi a fegyvert hárításra, és arra is, hogy segítségükkel, kiemeljék, lerántsák a lovast a nyergéből – akár egy páncélos lovagot is.
Ha a fegyverrel támadó – szándékát előre bejelentve – -25-tel túldobja lovas ellenfele VÉ-jét, a glefét sikeresen beakasztotta és lerántható vele nyergéből a lovast. Lovagok esetén – az őket tartó, magas kápájú, nehézlovasnyereg miatt – ehhez sikeres Erő-próba is szükséges.
Képesség küszöb: Erő 13. Ügyesség 12

Ostromkasza: A Zászlóháborúk során a Dwyll Unióban kialakult fegyver. Elsősorban a szükség hozta létre, a Naplovagok a köznép felfegyverzésére kísérletezték ki. Dawalon első ostromakor alakították ki. Eredetileg egy előre néző, hosszú kardpenge és két oldalirányban elhelyezett, előrefelé hajló kaszapenge alkotta. A rendkívül széles fegyver kiválóan alkalmas volt a gyalogos-rohamok elhárítására. A sikeres felhasználás óta már gyártanak is ilyen fegyvert. Az előre mutató penge kardszerű, kétélű, hossza majd egy láb. A holdsarlót formázó oldalpengékkel mintegy másfél láb széles. Gyakorta előfordul, hogy az oldalpengéknél egy-egy ostromkasza összekapcsolható – így jönnek létre a kaszasorok, amelyek nagyszerűen alkalmazhatók mind rohamok végrehajtására, mint megállítására. Ma már számos dwoon parasztházban fellelhető ez a fegyver.
Képesség küszöb: Erő 12

Szigony: Leginkább a halásznépek munkaeszköze, fegyverként csak akkor forgatják, ha rákényszerülnek. A visszafelé fogazott, hosszú, vékony hegy igen súlyos sebeket ejt, ha a döfés után hirtelen kirántják. A szigonyvetők fegyverük végéhez gyakran vékony, erős zsineget erősítenek, amivel azután vissza tudják rántani az eldobott eszközt. Ez lényegében a halászat során alakult így, de harc közben is szívesen alkalmazzák, hiszen segítségével egy kör leforgása alatt újra fegyverükhöz jutnak. A szigony másik változata a háromágú szigony, ami eredetileg szintén halászatra szolgált, ám jelenleg már sokkal inkább a gladiátorok cégére, semmint a halászoké. Leginkább Abasziszban elterjedt, ahol a viadalokon gyakran hálóval együtt használják. Alapvetően kétféle alakban készítik. Az elsőnél a három hegy egy síkban, egymás mellett helyezkedik el, a másiknál pedig körív mentén. Mindkét fegyver kiválóan alkalmas fegyvertörésre és lefegyverzésre. E képzettségek használatakor a szigonyt használó harcos +10-et kap TÉ-jére.
Képesség küszöb: Nincsenek

Dipada: A Hat Város harcosai és tengerészei által használt különleges dárdafajta. Valamivel hosszabb a megszokott hajítódárdáknál, de még így is rövidebb a lándzsáknál. Különlegességét az adja, hogy a nyél mindkét végére hegyet erősítenek, amelyek különböző funkciókat látnak el. Az egyik hegy viszonylag széles és lapos, kiválóan alkalmas közelharcra. Gyakran az élét is kifenik, így a lándzsához hasonlóan forgatható. A másik hegy rövidebb, karcsúbb, alakja kúpos, éle egyáltalán nincs. A hegye tövében fém golyó helyezkedik el, ami a jobb súlyelosztáshoz kell. Ha dobják, ez a hegy van elől. A dipada kialakításának megfelelően a Hat Város harcosainak lándzsás harcmodora is módosult kissé, a második hegyet ugyanis közelharcban alkalmazzák, sőt a nehezékkel olykor buzogányként sújtanak le ellenfelükre.
Képesség küszöb: Ügyesség 11

Egyéb fegyverek

Ebbe a kategóriájába kerültek mindazok az eszközök, amelyek semelyik másik kategóriába nem fértek bele. Ezekre esetenként nem vonatkozik a Túlütés Szabálya – ekkor az adott fegyvernél külön leírtuk a csak rá jellemző szabályokat.

Bola: Nem más, mint három rövid kötél- vagy szíjdarab; ezeket a szíjakat egyik végükön egymáshoz, a másikon ökölnyi nehezékekhez rögzítik. A csomónál megfogva, megpörgetve és elhajítva sikeres támadás esetén a kötelek (szíjak) az áldozat valamely testrészére (kiváltképp a nyak a cél) tekerednek, a feltekeredő súlyok pedig kábító, gyakorta halálos ütést mérnek rá. Az ellenfél – ha egyáltalán talpon marad – a továbbiakban 15-tel csökkent VÉ-vel küzd, hisz mozgása nehézkesebbé válik.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Dobóháló: Az abasziszi gladiátorok egyik közkedvelt fegyvere. A hozzávetőleg egy-két négyzetméteres, nem túl sűrű szövésű hálót a baljukban tartják összefogva. A megfelelő pillanatban elhajítva a hálót, az a szélére erősített súlyok hatására kibomlik, az ellenfélre terül, aki minden heves mozdulatával csak jobban belegabalyodik. A háló közepén akad egy külön kötél, amelynek végét a gladiátor mindvégig a kezében tartja. Sikeres támadásnál ezzel még jobban ráhurkolhatja a hálót ellenfelére, sikertelen támadásnál ezzel ránthatja vissza fegyverét egy esetleges újabb próbálkozás reményében. A második és az összes többi támadáskor a használó TÉ-jéből 15 levonandó – mivel hálója egyszer kibomlott már, és harc közben csak tessék-lássék lehet feltekerni. Ugyanezen okból hálóval legfeljebb minden harmadik körben kísérelhet meg támadást a használója. Ha a támadás sikeres, az ellenfél VÉ-je 40-nel csökken.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Lasszó: A legtöbb nép felfedezte magának ezt a vékony bőrszíjakból vagy különösen erős kötelekből készített fegyvert, bár harcban ritkán használják, hiszen két kéz kell hozzá, védekezésre pedig teljességgel alkalmatlan. Ha viszont sikeres támadást hajtanak végre vele, az áldozat VÉ-je a továbbiakban 20-szal csökken.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Ostor: Nem csak lovak ösztökélésére használható, de harcban és mászásban egyaránt nagy segítség. Harci értéke nem sebzésében rejlik, hanem abban, hogy rátekeredik az ellenfélre, megbénítva vagy lefegyverezve azt. Sikeres támadás esetén az áldozat VÉ-je 15-tel csökken.
Képesség küszöb: Ügyesség 11

Korbács: Sok helyen kizárólag fenyítőeszközként használják. Egy-másfél méteres fonott bőrszíj, a végén tüskékkel és nehezékekkel kirakva. Túlütésnél nem sebez Ép-t, hanem kétszeres mennyiségű Fp-t (1K6), tekintettel arra, hogy ez az eszköz elsősroban kínokozásra készült. A korbácsot harc közben, állandó jelleggel szinte csak Tharr papjai alkalmazzák.

Garott: Más néven fojtóhurok – tipikusan orgyilkos fegyver. Nem más, mint egy kb. 60 - 80cm-es acélhuzal, mindkét végén fogantyúval. A támadó áldozata mögé osonva hurkot vet a nyakába, és addig szorítja, míg az illető megfullad, vagy át nem vágja a torkát a vékony huzal. Az áldozat körönként elszenved 1K10 Sp-t, amíg meg nem hal vagy ki nem szabadul. A szabadulásra igen kicsi az esélye, hiszen szorongatott helyzete miatt nem sok mindent tehet, csak az alábbi levonásokkal támadhat, sikeres Akaraterő-próba után: Gy -5, Ü -5, KÉ -10, TÉ -15, VÉ -20. Persze a támadó is kötött helyzetben van, az ő VÉ-je is 20-szal csökken. Ha az áldozat sikeres támadást hajt végre támadóján, akkor annak kell Akaraterő-próbát tennie, vajon sikerül-e továbbra is fogva tartania áldozatát. Természetesen ez a fegyver csak és kizárólag hátulról és meglepetésszerűen alkalmazható, nyílt közelharcban semmi haszna nincs, TÉ-je is csak hátbatámadásra vonatkozik. Túlütésnél az első körben – és csakis ekkor – a garott ÉP-t is sebezhet, a hirtelen rántás következtében.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Ököl: Egy régi mondás szerint mindig kéznél van. Ha más fegyver nincs, ez is megteszi. Igazán mesteri használói a Harcművészek. Más nem is okozhat vele Ép sebzést, még Túlütés esetén sem.
Képesség küszöb: Nincsenek

Vasököl: Szerte az ismert világban elterjedt fegyver. Harcosokon kívül még a Tolvajok alkalmazzák előszeretettel, kis helyigénye és elrejthetősége miatt. Van, ahol kimondottan fegyver céljára készítenek ovális fémkarikákat, marokba szorítható ovális vasdarabokat, amivel nagyobbat lehet ütni, más vidékeken a patkókat hajlítják meg jobban. Megint máshol rövid, ujjatlan páncélkesztyű mintájára formálják, az ujjak bütykeinél hegyes bordákat vagy tüskéket kialakítva. Néhol egészen egyszerű formája is elterjedt. Ez nem más, mint egy szegecsekkel kivert bőrszíj, amit a harcos a kézfeje köré teker. Amikor nem használják, fejpántként hordják. Alkalmazásához nem szükséges külön Fegyverhasználat képzettség, elegendő az Ökölharc.
Képesség küszöb: Nincsenek

Tűgyűrű: Különleges, dzsad találmány. A lényege egy mérgezett tű, melyet valamilyen módon az ujján visel az ember. Két legelterjedtebb verziója a gyűszűs és a pecsétgyűrűs. A gyűszűs, egy enyhén görbülő tű és egy gyűszű egyesítése, mintegy az ujj meghosszabbítása. Közelharcban igen veszélyes lehet. Külön tokban hordják és általában gyorsan ölő szárított méreg borítja. A pecsétgyűrűben elrejtett mérgezett tű már sokkal bonyolultabb és meglepőbb eszköz. Képzeljünk el egy lapos pecsétgyűrűt, a pecsét közepén apró lyukkal. A gyűrű egész lapja benyomható egy rugó ellenében, miáltal a lyukban elhelyezkedő tű előkerül. Ha a gyűrűt az áldozat bőréhez szorítjuk, a tű beléhatol, a méreg a szervezetébe kerül. Közelharcban ez egyetlen jól irányzott ökölcsapással kivihető, de ha a gyűrűt befelé fordítjuk, egy gyanútlan áldozatot tenyérrel megérintve is elérhetjük a kellő hatást. A gyűrű elkészítése igen aprólékos – és költséges – ötvösmunka, csak az igazán gazdagok engedhetik meg maguknak.
Képesség küszöb: Ügyesség 11

Pajzsok: Ugyan elsősorban a védelmet szolgálják, egyes helyeken azonban kiélezik a peremüket. A másik, gyakoribb támadási mód a pajzzsal, mikor lapjával megütik vagy megtaszítják az ellenfelet.
Képesség küszöb: Nincsenek

Vassulyom: A védekezés egyik különösen hatékony eszköze. Nem más, mint négy, egyetlen középpontból tetraéderesen kiinduló penge vagy tövis. Ha földre hajítják, alakja miatt egy pengéje mindenképpen felfelé mered. Ha valaki belelép, a penge áthatol a puha lábbelin és felsérti az érzékeny talpat. Bár sebzése nem sok, könnyen sántaságot okozhat, ráadásul néhol mérget is kennek rá. A penge vagy tövis mérete 1-2 hüvelyk, a nagyobbakat lovasság feltartóztatására alkalmazzák. Továbfejlesztett változata a szakállas sulyom. Ekkor a pengék szigonyszerűen kiképzettek, így eltávolításuk a talpból nehezebb és fájdalmasabb.
A sulyom ellen természetesen különféle védekezőeszközök is kialakultak. Ezek általában fa- és vastalpak, melyek megakadályozzák, hogy a sulyom a talpba fúródjék. Leginkább két vagy három, egymáshoz kapcsolódó részből állnak, így nem akadályozzák annyira a gyaloglást vagy a futást. A talpakat zsinórokkal, csatokkal rögzítik a lábfejre. Ilyen talpakat értelemszerűen lovak számára is készítenek.
Képesség küszöb: Nincsenek

A BOLA, A HÁLÓ, A LASSZÓ ÉS AZ OSTOR „SPECIALITÁSA"

Ha a támadó dobás sikeres, a fegyverként használt eszköz rátekeredik az ellenfélre, és annak egy teljes körébe kerül, hogy attól megszabaduljon. Ez alatt a kör alatt semmi mást (kivéve, ha rendelkezik Kötelékből Szabadulás képzettséggel) nem lehet. Túlütés esetén nincs Ép sebzés, a fegyverként használt eszköz azonban sokkal jobban rátekeredik a célra. Lehet ez a támadó, vagy épp a KM által előre bejelentett hely, testrész vagy fegyver. Ilyenkor az áldozat úgy belegabalyodhat az eszközbe, hogy a szabaduláshoz 2K6 körre van szüksége – (Kötelekből Szabadulás Képzettséggel 1K6 kör) amely idő alatt semmi mással nem foglalkozhat.
Természetesen ezen fegyverek legnagyobb előnye, hogy amíg az ellenfél szabadulni próbál tőlük, nem tud a harcra és a védekezésre figyelni, ezért VÉ-je az adott fegyvereknél megadott értékkel csökken. Ha nem törődik vele, és tovább harcol, azt csak levonásokkal teheti. (lásd

Harc helyhez kötve!) Varázsolni ilyenkor természetesen csak varázsigék kimondásával lehet, a levegőbe írni őket képtelenség.
A lasszó vagy ostor alkalmazója gyakorta megpróbálja földre rántani ellenfelét. Ekkor az áldozatnak sikeres Erő- vagy Ügyesség-próbát kell tennie, hogy talpon maradt-e. Az áldozat maga döntheti el, melyik próbát dobja.

Célzófegyverek

Az ebbe a kategóriába tartozó fegyverek mind valamiféle lövedék kilövésére szolgálnak. A M.A.G.U.S.-ban az összes ilyen fegyver használatakor nem a karakter TÉ-je, hanem CÉ-je a mérvadó. Vonatkozik rájuk továbbá az íjász Szabály is. A lőfegyvereknek számos előnye van. Ezek közül a legnyilvánvalóbb az, hogy az íjat, nyílpuskát használó karakter képes úgy támadni, hogy őt nem támadják.

Fúvócső: Rögtönzött fúvócsövet szinte bárki tud gyártani például bodzaágból; azonban ez még meglehetősen rossz tulajdonságokkal bír: A fent megadott CÉ egy fegyverkészítő által kimunkált csőre vonatkozik. A lőtávolságot nagyban befolyásolja a cső hossza: igazi mesterei közel két méteres fúvócsöveikkel és mérgezett fatüskéikkel akár ötven méter távolságból is biztonsággal leterítenek egy galamb nagyságú madarat. E fegyver tipikusan a fejvadászok, orgyilkosok fegyvere. Csak lesből használható, és leginkább az ellenfél megmérgezése a cél.
Képesség küszöb: Ügyesség 12

Tűvető: Jellemzően embervadász fegyver – és persze általában mérgezett. Igen bonyolult és költséges szerkezet, a hivatásos fejvadászok közül is csak kevesen engedhetik meg maguknak ezt a luxust. A tűvető egy rugós mechanizmus, amely egy zsinór megrántásával old, és a tűt az ellenfél felé lövi. Általában alkarra szíjazva viselik – bár gyakorta páncélokba is építik –, a zsinór pedig a tulajdonos egyik ujjára van hurkolva. Így egyetlen csuklómozdulattal a szerkezet elsüthető, s mérgezett tűt lő a köpeny ujjából az áldozatra. Rejtett mivolta miatt igen nehezen fedezhető fel, és az ellenfelet legtöbbször meglepetésszerűen éri a támadás. Az eszköz újratöltése nehézkes, 5-6 kört vesz igénybe.
Képesség küszöb: Ügyesség 13

Íj, rövid: Az *íj* Ynev legősibb lőfegyvere, már a Crantai Birodalom előtt is ismerték és használták. Legegyszerűbb formája egy meghajlított fadarab, amelynek két végét erős kötéllel vagy ínnal kötötték össze. Ez a hagyományos *rövid íj*. Legfontosabb jellemzője, hogy az íjfa és az ideg között középen van a legnagyobb távolság. Mivel az íj felajzásakor az határozza meg a kilövés erejét, hogy milyen hosszan tudja az íjász kihúzni az ideget, ez az íjfajta nem tartozik a legjobbak közé. Ezek kihúzása hozávetőleg 15-20 kg súly felemeléséve egyenértékű.
Képesség küszöb: Nincsenek

Íj, hosszú: A kyrek használták először. Lényegében nem különbözik rövid társától, de egy fontos felismerésen alapszik. Az íjfa ruganyosságát ugyanis nem csak alakjának változtatásával lehet növelni, hanem hosszának növelésével is. Minél hosszabb az íjfa, annál nagyobb erőt lehet kifejteni vele. A kyrek idejében terjedt el a másfél-két láb hosszú íjfa, amivel jó húsz lépéssel kitolták a lőtávot és a célzás is pontosabbá vált. Nagy mérete miatt nehezebb kezelni, ezzel már nem lehetett volna lóhátról lőni. A kyrekre egyébként nem jellemző az íjászkultusz, bár minden nagyobb seregben akadtak íjászok, harcászati jelentőségük csekély volt. A mai hosszúíjakat jobbára kőrisfából készítik, bár akadnak vidékek, ahol más fatípusokra esküsznek.
Képesség küszöb: Nincsenek

Íj, visszacsapó: A nomádok találmánya, de használják ezt a fegyvert délen és északon egyaránt. Az első visszacsapó íjas nomádok Ilanor és Enysmon őslakói voltak. A visszacsapó íj lényege, hogy az általában összetett íjfát eredeti görbületével ellentétesen meghajlítják és így teszik rá az ideget. Ekkor az íj felhúzatlan állapotban is feszül, ezt felajzáskor tovább fokozva jóval nagyobb erővel röpíti ki a vesszőt, mint közönséges társai. Mivel ez az íjfa igen nagy igénybevételnek van kitéve, gyakran több réteg fából, illetve csontból készítik, sőt néha egy fémréteget is rátesznek. Ettől sokkal szívósabb, keményebb lesz az íj – de a használatához is nagyobb erő kell. A közönséges íjak közül mindenképpen ez a leghatékonyabb, azonban kezelését elsajátítani nehéz, nagy erőt igényel (legalább 14-es Erőt), és elkészítése is körülményes és hosszú munka. Az igazán mesteri példányok éveken át készülnek. Ezek a nehézségek magyarázzák, hogy jó teljesítménye ellenére kevéssé terjedt el.
Képesség küszöb: Erő 12

Íj, elf: Kizárólag az elfek használják és készítik ezeket a misztikus harci eszközöket, amelyek másként viselkednek készítőik és bitorlóik, valamint a nem elf fajúak kezében. Erről tanúskodnak a táblázat különböző harci értékei. Alakjukat tekintve, leginkább a hosszú íjakra emlékeztetnek, noha első pillantásra nyilvánvaló, hogy nem azonosak azokkal. Az elfek íjairól bővebben a *Summarium I.* kötetében olvashattok az 56-57. oldalakon.
Képesség küszöb: Nincsenek

Nyílpuskák: A *nyílpuska* vagy *számszeríj* lényeges előrelépés az íjhoz képest. A legfontosabb különbség, hogy míg az íjnál célzás közben az íjász erejét igénybe vette az ideg tartása, a nyílpuska esetén ez már nincs így. Ezzel kényelmesen lehet célozni, akár hosszú perceken át, mégsem fárad el a harcos. Az íj az ideg elengedésekor elkerülhetetlenül berezeg egy kicsit – minél gyakorlottabb az íjász, annál kevésbé. Ez a rezgés pontatlanná teszi a lövést. A számszeríj ezt is kiküszöböli, hiszen itt külön szerkezet old ki és a kiröppenő vesszőt horonyban vezetik. Sokkal nagyobb erőt lehet vele kifejteni, hiszen nem mindig kézi erővel húzzák fel. Használata kevesebb tanulást igényel.
A nyílpuskáknak előnyeik mellett számos hátrányuk is akad. Kézzel nem lehet felajzani, általában külön szerke-

zet kell hozzá. Ez lassúvá teszi; amíg egyet lő vele használója, addig közönséges íjjal kettőt vagy még többet lőnek. Elkészítése bonyolult és költséges, karbantartása is szakembert igényel. Érzékeny a környezeti hatásokra – például a vízre, ezért az ideget gyakran viaszolják.
A számszeríjak sokféle méretben készülnek. A kézi változat igen finom míves munka, kézzel is könnyedén felhúzható, de általában csak könnyű lövedékeket lő ki, amelyek az ellenfél megzavarására, esetleg megmérgezésére alkalmasak. Minél nagyobb a nyílpuska, annál nehezebb, bonyolultabb hozzá a felajzó szerkezet is. Az egyik legegyszerűbb a kecskeláb, amely gyakorlatilag egy kétkarú emelő. Egyik karját a nyílpuska tusán megtámasztva és az idegbe beakasztva a másik karját hátrahúzva lehet az ideget felajzani. Hasonlóan egyszerű a kengyel és a felhúzókampó használata. A felhúzókampót a lövész széles derékszíjához erősíti, kampós végét az idegbe akasztja, majd a nyílpuska kengyelébe akasztva felajzza azt. Jóval bonyolultabb a tekervény, ami egy fogaskerékből és fogaslécből áll. A tekervény fogantyúját megtekerve a tushoz rögzített fogaskerék végig „lépked" az idegbe akasztott fogaslécen, és felajzza azt. Végül a legnagyobb páncéltörő és ostromnyílpuskákhoz motollát használnak. Ez több csigából és kötélből álló szerkezet, ahol a csigaáttételek segítségével a kötelet egy dobra tekerve lehet felhúzni a nyílpuskát. Ennek használatához külön üreget kell kiképezni a tus végén, ahová a motollát be lehet támasztani. A shadoni páncéltörő csak motollával együtt használható.
A *kézi nyílpuska* hossza nem haladja meg a fél métert, kézi erővel is felajzható. A *könnyű nyílpuska* hozzávetőlegesen egy méteres, felajzásához már támasz kell. A *nehéz nyílpuska* már inkább csatatéri fegyver. Hossza a másfél métert is meghaladhatja, felajzásához támasz és motolla kell. A *shadoni páncéltörő nyílpuka* már-már ostromfegyver. Általában két ember kezeli. Felajzásához motolla, a lövéshez külön támaszték kell. Hossza nemritkán eléri a két métert.
Egyes birodalmakban a számszeríjat nem csak lövésre használják, hanem a reguláris hadseregben *szuronnyal* is ellátják. Ez egy vagy két, körülbelül arasznyi hosszúságú penge, amit a kengyel elé erősítenek. Így két kézre fogva a számszeríj tusát döfni is lehet vele. Ha az íjász közelharcra kényszerül, ezzel megvédheti magát. A szuronyvívás külön Fegyverhasználat képzettséget igényel, a szuronyos nyílpuska harcértékei: TÉ 10, VÉ 10, sebzés 1K6, támadás 1.
Képesség küszöb: Nincsenek

Nyílpuska, aquir: A nyílpuskát nem csak az emberek használják, de az aquirok is. Bár az ő nyílpuskájuk kicsi, a benne foglalt mágia miatt mégis hihetetlen pusztítást képes véghezvinni, ha avatott kezekbe kerül. Gyakorlatilag minden lövése halálos. Használatához azonban ismerni kell az aquir mágia alapjait, így halandó ember soha nem lesz képes úgy alkalmazni, ahogyan azt készítői eltervezték.
Képesség küszöb: Nincsenek

Nyílpuska, kahrei: Rendkívül gyors fegyver, körönként három nyílvesszőt lehet belőle kilőni. Yneven sokfelé mágikusnak tartják ezeket a nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok. Egy kézi nyílpuskára egyszerűen csak ráépítettek egy kecskelábhoz hasonlatos felajzó alkalmatosságot, valamint egy tárat. Amikor a lövész felhúzza számszeríjját, egy finom mechanikus szerkezet egy vesszőt ráenged a vájatra, ahonnan azonnal kilőheti, nem fecsérelve időt a nyílpuska megtöltésére. A közhiedelemmel ellentétben azonban nem igaz, hogy ezt nem kell felhúzni.
Képesség küszöb: Nincsenek

Parittya: Meglehetősen egyszerű fegyver. Mindössze egymásfél méter hosszú bőrszíj, ami középen kiszélesedik. Az egyik végét a parittyás általában a csuklójára rögzíti, a másikat pedig megmarkolja. A széles részbe helyezi a követ vagy golyót, majd a parittyát megpörgeti a feje felett, és a kellő pillanatban elengedi az egyik szárat, kilövi a lövedéket. A parittyások általában a legszegényebb néprétegekből kerülnek ki, nem találhatók meg minden seregben.
Képesség küszöb: Nincsenek

Arbalet: A nyílpuskák egy igen különös változata az *arbalet* vagy *parittyaíj,* amely a számszeríj elvén működik, azonban nem vesszőt, hanem követ vagy golyót lő ki. Ereje nem túl nagy, így lőtávolsága sem jelentős. Inkább céllövészetre és apróvadak vadászatára használják főúri körökben. Közkedvelt, mivel nők is könnyen felhúzzák.
Képesség küszöb: Nincsenek

Goblin íj: A goblinok íjait ugyan a legtöbb fegyverforgató társadalomban nem számítják az igazán veszélyes eszközök közé, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy ezeknek a kicsiny, ám erős íjak gazdái jobbára többen támadnak egyszerre, s ilyenkor a sok lúd disznót győz elve alapján akár még a komolyabb csapatokat is meghátrálásra késztethetik, sőt...
Képesség küszöb: Nincsenek

A célzófegyverek lövedékei

Íjak, nyílpuskák
A közönséges nyílvesszők hegye szinte akármilyen lehet, de általános szokás, hogy keskeny, kúpos, esetleg 2-4 vágóél van rajta. Egyes hegyek hátrafelé recézettek, hogy nehezebb legyen őket eltávolítani az áldozatból. A számszeríj vesszői jóval nehezebbek, rövidebbek és rusztikusabbak. Nem annyira tollat, mint inkább bőrt, sőt fát használnak vezetőszárnyként. Hegyük is jóval nehezebb, tömzsibb a hagyományos nyilakénál. Általában 2-3 hüvelyk hosszúak, tömörek és viszonylag nagy a hegyszögük. Az igazán nehéz páncéltörő nyílpuskák lövedékeinek a hegye már nem is nevezhető hegynek, mivel homorú, oldalán éles szakítóbordákkal, amelyek segítségével beszakítja a lemezvérteket.
Ostromok alkalmával gyakorta alkalmazott fegyver a gyújtónyíl. Ennél, a vessző közepe tájára egy zsákocskát erősítenek, úgy hogy ne zavarja a vessző kilövését. A zsákba általánosan kén, szén és salétrom kerül, meg egy gyújtózsinór, amelyet kilövés előtt meggyújtanak. Persze a zsák tartalma más is lehet. A kis csomag a vessző

stabilitásának nem tesz jót, így sokkal nehezebb vele célozni, de mivel általában mivel nagyobb csapat íjászt vetnek be egyszerre és a legkisebb célpont is egy ház, ez nem szokott problémát okozni.
A gyújtónyilak egyszerűbb formája, amikor a speciálisan kikészített hegyet szurokba, naftába vagy más gyúlékony anyagokba mártják, esetleg ezen matériák valamelyikével átitatott rongyokat csavarnak rá és ezt gyújtják meg mielőtt útjára engednék a vesszőt.

Fúvócső, tűvető
Egyetlen tűszúrás elhanyagolható sebzés – ám mégiscsak – sebzés. Ezért a tű a k6-on sebez a következőképpen: 1-5: nincs sebzés, azonban a méreg kifejti hatását; 6:1Fp
Túlütésnél is 1 Fp a sebzés. Ép sebzést egy tű sohasem okozhat! Természetesen a rajta alkalmazott méreg hatása nem függ attól, hogy a tű maga okozott-e sebzést, vagy nem. A tű sebzéséhez nem lehet hozzáadni az Erő sebzésjárulékát!

Tűzfegyverek

Szakállas puska: Részint súlya, részint működése miatt helyhez kötött tűzfegyver. Egyetlen öntvény, éppen ezért minőségére csakis a legkiválóbb fegyverkovács neve lehet garancia. Megfelelő támasz nélkül való elsütése súlyosan megsebesítheti használóját. Nevét arról a fémkaromról kapta, melyekkel az erődítmények falának, sziklának támasztva felfogja az elsütéskor visszarúgó fegyver súlyát.
Képesség küszöb: Nincsenek

Muskéta: A legritkábban felbukkanó tűzfegyverek egyike. Készítésére kizárólag avatott Gilron-pap, esetleg kahrei mesteremberek vállalkozhatnak. Meglepően megbízható annak ellenére, hogy több alkatrészből készül. Kereskedők kezébe csak véletlenül kerülhet, ha valahol felbukkan, bizonyosak lehetünk benne, hogy használója valaha nagy szolgálatot tett a fegyver készítőjének.
Képesség küszöb: Nincsenek

Csatakígyó: Nem túlságosan nagy, ám nehezen mozgatható tűzfegyver. Feltűnése, elsősorban tiadlani közvetítéssel, vélhetően Niarénak, illetve Enoszukénak köszönhető. Megbízható, a tűzfegyverekhez képest pontos és kevés lőport fogyaszt. Szerkezete a muskétáénál egyszerűbb, kevesebb mozgó alkatrészt tartalmaz. Tusája fából készül, díszítése fegyverkovácsonként változik.
Képesség küszöb: Nincsenek

Arkebuz: Viszonylag könnyen mozgatható, egyetlen öntvényből készült fegyver. Ha több lenne egy időben egy helyen, hatékony gyalogsági fegyver válhatna belőle. Jobbára speciálisan erre a célra kiképzett pajzsok takarásából alkalmazzák. Tusája fém, ez és a pajzs hivatott az elsütéskor fellépő visszarúgás hevességét fékezni. A lőpor, a golyó és a fojtás az üreges és vastagabb elülső részbe kerül, míg a tusát képező vékonyabb hátsó rész tömör, csupán a biztosabb támasz kialakítását szolgálja. Ha egy seregben kettő található belőle, az már példátlan fényűzésnek számít. Találati pontossága nem túl jó, a többi tűzfegyverhez hasonlóan pszichikai szerepük gyakran nagyobb tényleges hasznuknál.
Képesség küszöb: Nincsenek

Tölcséres flinta: Kizárólag egészen közelről hatékony tűzfegyver, amely nagy lőporigénye és célirányos kialakítása miatt egyike a legkevésbé megbízható fegyvereknek. Kiszélesedő, tölcsér alakú csövébe jobbára sörét, illetve fémforgács kerül, ennek köszönhető magas sebzése. Hátránya, hogy rendkívül pontatlan és nagyobb távolságból szinte hasznavehetetlen.
Képesség küszöb: Nincsenek

Gyúlyukas puska: Az arkebuzhoz hasonló, annál némileg pontosabb célzást biztosító tűzfegyver. Nem tagolódik ilyen egyértelműen két részre, noha vannak fegyverkovácsok, akik állítják, hogy az avval a módszerrel készült gyúlyukas puskák hatékonyabbak. Meglehetősen nehéz, ezért a célzáshoz gyakorta valamilyen támaszt alkalmaznak.
Képesség küszöb: Nincsenek

Csatasárkány: A szakállas puskához hasonlóan – rögzített fegyver. Mind közül a legnagyobb lőtávval rendelkezik, ennek megfelelően rengeteg lőport és időt igényel minden egyes megtöltése. Eredete a csatakígyóéhoz hasonló, használatát csak a legtehetősebbek engedhetik meg maguknak. Leggyakrabban ostromlók találkozhatnak vele az ellenséges falakon, hangja és látványa egyaránt elbizonytalaníthat bárkit aki szembesül vele, még akkor is, ha találati pontossága nem a legjobb.
Képesség küszöb: Nincsenek

Pattantyú: Jobbára kisebb erődítmények ostrománál bevethető hadászati eszköz, ám rendkívül ritka volta, valamint a kis lőtáv nem teszi igazából elterjedtté. Ha nem is sokkal olcsóbban, de a csatamágusok jóval hatékonyabban végzik el ugyan azt a feladatot, amire a pattantyú szolgálna; ugyanakkor előfordulhat a fennhéjázóbb várvédők szolgálatában is. Helyhez kötött, kicsiny állványzattal mozgatható tűzfegyver, leginkább a gyúlyukas puska nagytestvérének tekinthető.
Képesség küszöb: Nincsenek

Ostromgépek

Katapult: A leggyakrabban alkalmazott ostromgépek egyike. Több különböző fajtája van, de abban mindannyian megegyeznek, hogy mindegyik esetében különféle tárgyak nagy távolságra való eljuttatására alkalmas. Ezek lehetnek különféle szikladarabok, mágikusan preparált lövedékek, lángoló gyúelegy, pestises dögök, stb. Vannak típusaik, melyek ellensúllyal, mások valamely rugalmas anyag megfeszítésével érik el hatásukat.

Balliszta: A shadoni páncéltörővel rokon hadászati eszköz, ám annál sokkal nagyobb. Külsőleg leginkább egy óriási számszeríjhoz hasonlít, lövedékei is ennek megfelelő méretűek. A katapulthoz hasonlóan egyaránt

használják védekező és támadó harcban is.
Onager: Kisebbfajta, masszív daruemelvényre lánccal rögzített fém- vagy kőgolyó. A központi lánchoz kapcsolódó más láncokkal bírható mozgásra. Mozgatására, védelmére általában kisebb ostromtornyot építenek, ahonnan a daru – több ember segítségével – precízebben irányítható és könnyebben védhető.

Faltörő kos: Nevével ellentétben jobbára kapuk betörésére alkalmas ostromgép. Legegyszerűbb változata nem más, mint egy sebtiben kivágott szálfa. Egyes típusait a rohamozók kézben tartják, míg másoknak masszív járgányokat építenek, s ezek belső vázáról láncokról lóg alá a kos, amelyet így könnyebb meglendíteni is. Ez utóbbiak vázát általában fával és vizes bőrökkel is bevonják, hogy a kezelőket megóvják a rájuk zúdított „áldástól". A faltörő kosok feje vidékenként változó formájú, s kultúrkörönként más és más hiedelmek kapcsolódnak hozzá.

Falfúró: Szinte mindenben a faltörő kosokra emlékeztető hadászati eszköz, azzal a nem csekély különbséggel, hogy nem kosfejben – azaz tompán – végződik, hanem kihegyezik és megvasalják, így teszik alkalmassá a falak tönkretételéhez.

Naftavető: A legújabb korok hadászati eszköze, bár bizonyos leírások alapján már jóval korábban is használhatták. A katapultokhoz hasonlóan nagyobb a hatótávolsága, ám nem súlyos terhet, hanem égő halált okád az ellenfelekre. Kezeléséhez jelentősebb személyzet szükséges, hiszen a célzást végző tűzmester nem foglalkozik a hatalmas fújtatókkal, amelynek egy kis légkamrában összegyűjtött ereje veti messzire a meggyújtott naftát. Ehhez az erőhöz járulhat még hozzá a megfelelő időpontban begyújtott nafta robbanása is. Talán nem kell különösebben részletezni, mennyire veszélyes lehet ez még egy tapasztalt tűzmester számára is.

Tűzköpő: A naftavető működési elvén alapuló, annál jóval „barátságosabb" és biztonságosabb fegyver. Általában különféle szörnypofákat mintázó torkában folyamatosan ég a láng, ennek hosszát és hatóerejét lehet szabályozni a megfelelő csapok és szelepek állításával. A Quiron-tenger vidékén közlekedő hadihajókon bevett módszer a különféle üzenetek közvetítésére is.

Mind a naftavető, mind a tűzköpő helyhez kötött fegyver, önálló, önjáró változata nem készül. Jobbára hajókon, ritkább esetekben szekérerődökön alkalmazzák.

Vértezetek

A táblázatban szereplő értékek:
MGT (Mozgásgátló Tényező): levonódik az Ügyességből, a Gyorsaságból (de 5 alá egyiket sem csökkenti). Ezen alapképességeket megváltoztatván, azokon keresztül a TÉ-ből és a VÉ-ből is vonódik.
SFÉ (Sebzésfelfogó Érték): a sikeres támadás által okozott Sp-ből ez az érték levonódik, és csak a maradékot szenvedi el a páncél viselője. Természetesen, ha az okozott Sp ennél kisebb érték, akkor a páncél felfogta az ütés erejét, tehát a viselő nem kapott sebet. Ez alól kivétel, ha természetes 00-át dobott a támadó.
Súly: a teljes páncélzat súlya kg-ban.
Ár: irányadó a páncél értékére nézve (átlagosan drága városban, egy átlagos hírű kovácsnál készített, közepes minőségű, díszítetlen páncélra vonatkozik).
(r – rézpénz; e – ezüstpénz; a – aranypénz)

páncélfajták	MGT	SFÉ	Súly	Ár
teljes vértezet	-8	6	35	200a
bronz	-8	5	40	160a
abbitacél	-6	7	15	500a
mithrill	-4	8	10	20000a
félvértezet	-6	5	30	120a
bronz	-6	4	35	100a
abbitacél	-4	6	12	300a
mithrill	-3	7	8	12000a
mellvért	-4	4	18	80a
bronz	-4	3	20	60a
abbitacél	-2	5	8	200a
mithrill	-1	6	6	8000a
lemezvértezet	-3	3	16	40a
bronz	-3	2	18	30a
abbitacél	-2	4	7	100a
mithrill	-1	5	5	4000a
pikkelyvért	-2	3	16	20a
bronz	-2	2	18	16a
abbitacél	-1	4	7	50a
mithrill	0	5	5	2000a
sodronying	-1	3	20	12a
abbitacél	0	4	22	30a
mithrill	0	5	10	1200a
láncing	-1	2	20	10a
brigantin	-2	3	15	4a
lemezesvért	-1	2	15	3a
gyűrűsvért	-1	1	12	2a
keményített bőr	-2	2	7	5e
kivert bőr	0	1	8	4e
posztó	0	1	5	1e
pajzs				
kicsi	0	-	1	6e
közepes	-1	-	3	1a 6e
nagy	-5	-	6	6a

Speciális vértek

Elnevezés	SFÉ	MGT	Súly	Ár
lábszár-, alkarvédő*	-	-	3	15e
sodronying (Ikrek, Embervadászok)	3	-	15	15a
gladiátorvért**	4	2	20	25a
kardművészvért***	4	1	18	35a

* A lábszár és alkarvédő +15-öt ad viselője értékeire
** Ha nem Gladiátor viseli, az MGT 4.
*** Ha nem Kardművész viseli SFÉ:2

A fejvadászvért típusok csak kiképzett fejvadászok esetében biztosítják használójának a fenti előnyöket.
A táblázatban szereplő fémvértek legtöbbször acélból

készülnek. Lehet őket egyéb fémekből is készíteni, ekkor a páncél tulajdonságai természetesen megváltoznak.

Posztóvért: A legegyszerűbb páncélfajta. Az alapgondolata az, hogy a vastagon hordott ruha valamelyest felfogja, tompítja az ütéseket, vágásokat. A posztóvért – bár neve erre engedne következtetni – nem mindig posztóból készül. Bármilyen vastag anyag megteszi. Sokszor puha bőrből készült zekét, kabátot bélelnek ki úgy, hogy védjen a támadások ellen. A posztóvért alapvetően a felsőtestet védi. Elől és hátul egyaránt védettséget nyújt. A kezet és a lábat a különböző darabok különbözőképpen védik. A posztóvért általában hosszú ujjú, így a karokat egészen csuklóig beborítja, de a combokra csak kis mértékben lóg rá.

Bőrpáncél: Puha bőrből készül, gyakran fém szegecsekkel verik ki. Minthogy hajlékony, szabad mozgást tesz lehetővé, vastagsága viszont tompítja az ütések erejét, és átvágni sem könnyű. Nagy előnye a posztóvérttel szemben, hogy vékonyabb, hiszen a bőr erősebb, szívósabb anyag. A ráerősített szegecsek díszítő szerepe csak másodrendű. Elsősorban a vért keménységét, ellenállását fokozzák. Ezért van, hogy a bőrpáncélokon nem egyforma sűrűséggel helyezkednek el minden testtájon. Egyes vidékeken a harcosok alkarjukon olyan sűrűn szegecseltetik bőrvértjeiket, hogy az alkalmas legyen fegyverek hárítására, védekezésre is. Játékszabály szempontjából ez 2 ezüsttel megdrágítja a bőrvértet, de amikor a harcos viseli, úgy védekezhet, mintha alkarvédő lenne rajta. A bőrvért beborítja a teljes felsőtestet, elöl és hátul egyaránt. A karokat általában könyékig fedi, de készülnek hosszú ujjú és mellényszerű bőrpáncélok is. Gyakran a combokra rálógó rész középen fel van hasítva, hogy lovagolni lehessen benne.

Keményített bőrpáncél: Vastag bőrből készül, amit forró olajban kifőzve alakítanak a kívánt formára. Az olajfürdőtől a bőr kemény és merev lesz, ezért jobban ellenáll a támadásoknak. Sajnos a merevséggel az is együtt jár, hogy jobban akadályozza a mozgást. Leginkább mellvértet csinálnak kikeményített bőrből, de néha hátvértet, vállvértet is.

Gyűrűs vért: A posztó- illetve bőrpáncél továbbfejlesztett, megerősített változata. Itt a vastag és viszonylag puha anyagra acélgyűrűket varrnak. Ezek a gyűrűk elegendőek ahhoz, hogy a vágásokat és szúrásokat megakasszák, az ütések erejét pedig a posztó- vagy bőralap fogja meg. Mivel a gyűrűk nem fedik egymást, a pontosabb szúrások ellen nem véd olyan jól. Elkészítése viszonylag olcsó és egyszerű.

Lemezesvért: Valamivel drágább, de hatékonyabb védelmet nyújt. A lemezesvért a gyűrűsvért elvét vitte tovább, itt azonban kis fém lapocskák sorakoznak a bőr- vagy posztóalapon. A lemezek nem fedik át egymást, ezzel biztosítva a könnyebb mozgást, de a köztük húzódó rések rontják a védelem hatékonyságát.

Brigantin: Előkelő urak nem találták megfelelőnek a gyűrűs- és lemezesvértet – számukra készült a *brigantin*. Itt nem kívülről kerülnek a ruhára a fémlapok, hanem két réteg szövet közé rögzítik azokat. Messziről a brigantin közönséges ruhának is vélhető, bár közelről látszanak a lemezek rögzítésére szolgáló, szabályosan elhelyezkedő varrások vagy szegecsek. A brigantin ezenfelül hathatósabb védelemet nyújt a lemezesvértnél, mert itt a lapok átfedéssel kerülnek a két réteg szövet közé, nem hagyva rést maguk között. A nagyobb biztonság ára a nagyobb súly és a nehezebb mozgás. A gyűrűs- és lemezesvért, valamint a brigantin elöl-hátul védi a felsőtestet, és általában a felkarokat, éppúgy, mint a posztóvért, ami ezek alapjául szolgál.

Pikkelyvért: Szintén a brigantin elvén készül, itt viszont ismét kívülre kerülnek a fémlapocskák. Ezek általában kör-, cserép- vagy téglalapalakúak, és jelentős átfedésekkel borít-ják a testet. Egyes vidékeken ezt is posztó- vagy bőrvért alapra varrják fel, de léteznek olyan megoldások is, ahol a lemezeket csak önmagukban fűzik össze. Ilyen esetekben mindig úgy vezetik az összekötő szíjat vagy zsinórt, hogy a pikkelylemezek egyben azt is takarják.
A posztóalap nélküli pikkelyvért magában is viselhető, a vágásokat így is felfogja, de az ütések erejét alig tompítja, ezért így csak 2 az SFÉ-je – változatlan MGT mellett. Ahhoz, hogy teljes értékű védelmet nyújtson, megfelelő ruházatot kell alávenni, ami általában megfelel a posztóvért kategóriájának.
A pikkelyvért a mellkast és a hasat védi, gyakran kiegészül a hátat borító résszel is. A karokat legfeljebb könyékig fedik, de sokszor leérnek egészen viselőjük térdéig. Ez esetben középen hasítékkal készülnek, a mozgás megkönnyítése érdekében.

Sodronying és láncing: Mindkettő kisebb-nagyobb fémgyűrűkből áll, melyeket egymásba fűztek, és utána kovácsoltak vagy forrasztottak egybe. A szemek kapcsolódhatnak egyszeresen vagy többszörösen. Láncingek esetében az előbbi, míg sodronyingeknél az utóbbi szokásos. Sodronyingeknél többletvédelmet jelent az is, hogy a láncsorokat megcsavarják, így vastagabbá, ellenállóbbá téve azokat. Ezeket a vérteket sem tanácsos magukban hordani, mert nem tompítják eléggé az erős ütéseket – SFÉ-jük így 1 illetve 2; célszerű posztóvértet ölteni alájuk, így sokkal jobban védenek. A lánc- és sodronyingek a teljes felsőrészt borítják, de gyakran a felkart és a combokat is befedik. Láncszövetből egyébként más ruhadarabokat utánzó vérteket is készítenek, például nadrágot, kesztyűt vagy csuklyát. Ezeket gyakran nem magukban, hanem a nehezebb vértek kiegészítéseként hordják.

Lemezvért: Elvben a pikkelyvérthez hasonló, hiszen ez is egymáshoz erősített fémlapokból áll, kinézete azonban teljesen más. A lemezvértezetet alkotó fémlapok általában hosszú, széles csíkok, amelyeket belső oldalukon szíjakkal fűznek össze. Ezek a szíjak biztosítják, hogy a lemezek elmozdulhassanak egymáshoz képest. A nagyobb lemezek miatt kevésbé hajlékony, mint a pikkelyvért, jobban akadályozza a mozgást. A lemezeket alapvetően kétféleképpen szokták elhelyezni: vagy függőlegesen vagy vízszintesen. Hátránya, hogy a lemezek

alakja egyszerű, nem követi a test vonalát. Az általánosan elterjedt lemezvértezetek a felsőtestet teljes egészében védik, legtöbb fajtájuk a vállat is. Csak kevés készül a combokra nyúló csataköpennyel, a karokat, lábakat pedig egyáltalán nem védik. Szintén ajánlott alatta posztóvértet hordani.

Rákozott páncél: A lemezvértezet és a mellvért, illetve félvértezet közti átmenetet a *rákozott páncél* képviseli. Ez is egymásra rétegelt lemezekből áll, de ezek a lemezek már úgy vannak kialakítva, hogy jobban viselőjük testéhez simuljanak. Ezáltal növelték védelmének hatékonyságát, míg nem akadályozza jobban a mozgást, mint egy lemezvértezet. A rákozott páncél a teljes felsőtestet védi elöl-hátul, és minden esetben rálóg a combokra és a felkarra is. Fajtájától és a fegyverkovácstól függően értékeit a KM határozza meg a lemezvért és a mellvért és félvértezetek értékeinek ismeretében.

Az igazi nehézvértek a *mellvért,* a *félvértezet* és a *teljes vértezet* nem sokban különböznek egymástól. Alapvető elemeik ugyanazok, csak az különbözteti meg őket, hogy mely részeket használják fel, illetve hagyják el éppen.

Mellvért: Mindig domborúra csinálják, általában gömbölyűre vagy gerinccel osztottra. A gyomorszáj tájékán gyakran csúcsba futó lemezzel erősítik meg, ami néha a szegycsontig is felér. Ez a rátét néhány páncél esetében külön mozgatható, így kevésbé akadályozza a páncél viselőjét.Többé-kevésbé illeszkedik a testhez. Csak a felsőtestet védi, de azt hátul is, mivel gyakran hátvassal együtt veszik fel. Gyakran egészül ki alkar- és lábszárvédőkkel, olykor a csataszoknyát is felcsatolják hozzá. Általában posztóvérttel vagy vastag ruhával hordják a megfelelő kipárnázás miatt. Néha a védtelen helyeken láncruhával egészül ki. Sisakot vagy lánccsuklyát hordanak hozzá.

Félvértezet: Mellvértből, teljes karvértből, vaskesztyűből, nyakvédőből, acélsisakból és csataszoknyából áll. A csataszoknya a mellvért alsó részéhez szíjakkal kapcsolódó lemezek összessége. Combközépig ér, és csak elöl fedi viselőjét. Posztóvérttel vagy vastag ruhával hordják, a megfelelő kipárnázás miatt. Néha láncnadrággal egészül ki.

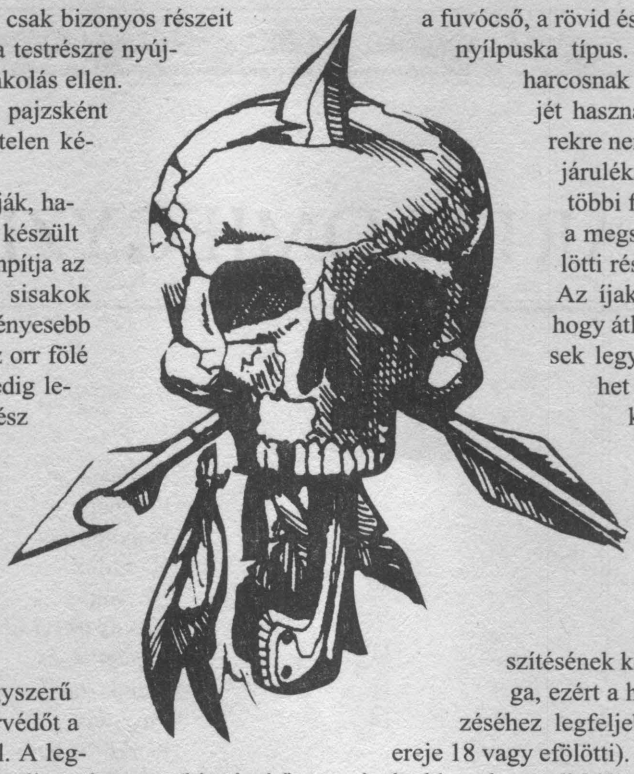
Teljes vértezet: A teljes vértezet egész testet beborító fémlemezekből áll. Mellvasának jobb oldalán kap helyet az úgynevezett ord, ami a nehézkopja megtámasztására szolgál. Ebbe a csuklós kampóba akasztja bele a lovas a kopja végét, amit így könnyebb tartani, azaz pontosabb lesz vele a döfés. Néhány vérten a hátlemezen is található ilyen ord, ez a kopja végének megtámasztását szolgálja. A mellvashoz kapcsolódik a vállvért, amelyen sokszor magas gallér fut végig. Ez néhány esetben csak a bal oldalon található meg. Feladata a nyak védelme; általában rákozott megoldással készül. Fontos problémája a páncélkovácsoknak a vállvas és a mellvért találkozása. Itt ugyanis a váll széles mozgásigénye miatt a hónalj részben fedetlen marad. Ezt a vállakra szíjazott korongokkal, tárcsákkal igyekeznek áthidalni, de ez a megoldás sem kielégítő. Ezért van, hogy a páncélos Lovag ellen – akár kopjával, akár karddal – az egyik *leghatékonyabb* szúrás a hónaljdöfés.
Lehetséges megoldást kínál a felemás páncél, aminek a jobb vállvasa kicsi, de a bal hosszan benyúlik a mellvas elé, mivel a balban csak a pajzsot kell tartani. A felső és alsó karvasakat a könyökvért köti össze, amelyen oldalt pillangó-szerű kiszélesedés védi a hajlatot. A hátvasak tagoltak, alakjuk jól követi az emberi testet. A nagyobb merevség érdekében gyakran bordázottak. A mell- és hátvasakhoz szíjakkal csatlakozik a csatakötény, ami rendszerint rákozott, akárcsak a rákozott vért. Feladata a combok védelme. A mozgást és a lovaglást megkönnyítendő, ágyéknál általában helyet hagynak – ezt a részt a teljes vért alá vett sodronyinggel védik. A lábvértek csőszerű vasak, melyeket a mellvért alatt viselt övhöz szíjaznak, egymáshoz pedig vaskapoccsal vagy szíjakkal csatlakoznak. A comb- és lábszárvértet a térdvas kapcsolja össze, ami a könyökvashoz hasonlóan pillangószerű kiszélesedéssel védi a hajlatot. A mellvérthez felül vagy az állvért kapcsolódik, amihez azután a harangsisakot rögzítik, vagy az összetettebb zárt sisak. A sisak és a mellvért találkozása a vállvérthez hasonlóan nem teljesen megoldott, ezért az ellenfél álla is elsődleges célpont a Lovagok számára. Az alkarvérthez vaskesztyű csatlakozik. Egyes vidékeken ez csak egy fémlemezekkel megerősített bőrkesztyű, de a nevesebb fegyverkovácsok olyan kesztyűket is készítenek, amelyek mindenütt acél alkatrészekből állnak, és pontosan követik a kéz mozdulatait. A legtöbb páncélkesztyű csak a kézhát felőli oldalon véd, a Lovag tenyere szabadon marad, így képes megfogni fegyvereit. A lábszárvérthez vassaru csatlakozik. Ennek orrészére gyakran hosszú, hegyes toldalékot illesztenek, ez azonban csak a lovasságra jellemző – a gyalogság vassarui elöl mind lekerekítettek.
A nehézvért alá, a hézagok elfedésére sodronyinget vagy láncineget hordanak, amit a bőr- vagy posztóruházaton viselnek. A díszes, rangot jelző köpönyegek a vértezeteken kívülre kerülnek. A súly csökkentése végett a nehézvért alá vett kiegészítőket gyakran ötvözik. A bőr- vagy posztóvértre csak ott erősítenek láncszövet darabokat, ahol annak védenie kell. Teljes vértezetben harcolni vagy megerőltető tevékenységet végezni legfeljebb 15-20 percig lehet.

Pajzsok: Alapvetően három kategóriába sorolhatók: kis pajzsnak nevezzük a hozzávetőleg fél méter átmérőjű, általában kerek pajzsokat. A közepes pajzsok hosszúkásak és a felsőtestet védik, azaz kb. egy méteresek. A nagy pajzsok embermagasak és a nehézvértezetű Lovagok felszereléséhez tartoznak. Gyakran használnak ilyet a számszeríjászok is fedezékként.

Egyéb páncélzatok

A szaknyelv *gladiátorvértezetnek* nevezi a következő összeállítást: alkar-, felkar- és lábszárvédők, övszerűen derékra csatolható hasvért, csak gyomorszájig leérő mellpáncél.
A *kardművészvért* egymásra erősített fémlemezkékből, pikkelyekből áll; mindig hajlékony, nem akadályozza a szabad mozgást.

Ha a karakter egy páncélnak csak bizonyos részeit ölti magára, azok csak arra a testrészre nyújtanak védelmet, például csonkolás ellen. A *fém alkarvédő* működhet pajzsként (VÉ 18), de csak a fegyvertelen kézen.



A *sisakot* sem magában hordják, hanem posztóból, nemezből készült fejfedőt vesznek alá, ami tompítja az ütéseket. A legegyszerűbb sisakok csak a fej tetejét védik. Az igényesebb darabok már rendelkeznek az orr fölé nyúló arcvédővel, oldaluk pedig lenyúlik a fülre. Ez a lenyúló rész akár a harcos válláig is érhet. Speciális változata ennek a vödörsisak, ami az arcot is elfedi, mindössze apró réseket és lyukakat hagyva a kilátás és a légzés miatt.

Bonyolultságukban ezután következnek az egyszerű *rostélyos sisakok,* ahol az orrvédőt a mozgatható rostély váltja föl. A legkifinomultabb kétségkívül a teljes vértezetet kiegészítő *nagy sisak,* ami több részből áll, és az egész fejet, sőt a nyakat is körülveszi.

A sisakok SFÉ-je az azonos minőségű páncélénak felel meg, de csak a kimondottan fej ellen irányuló támadások esetében.

A jó, esetleg kiváló minőségű páncélok többlete az MGT csökkenésében, vagy az SFÉ emelkedésében, esetleg mindkettőben egyszerre mutatkozik meg.

Túlütés esetén a páncél is súlyosan sérül. Ilyenkor 1 pontot veszt SFÉ-jéből. Ha SFÉ-je nullára csökken, javíttatni kell – mindenképpen páncélkováccsal –, hogy visszakapja az eredeti SFÉ-jét A javítási költség általában annyiszor az ár 1/10 része, ahány pontot a páncél veszített.

Opcionális szabályok

Az alábbiakban néhány, a fegyverekre vonatkozó kiegészítő szabályt adunk közre. Ezek természetesen nem kötelezőek, a KM dönti el, hogy figyelembe veszie őket, vagy sem.

A legtöbb fegyvernél sokat számít, hogy forgatója milyen erővel támad. Ezt a M.A.G.U.S. rendszere úgy veszi figyelembe, hogy ekkor a harcos sebzéséhez hozzáadhatja ereje 16 feletti részét. Ez azonban nem minden fegyverre igaz, hiszen vannak olyanok is, amelyek inkább ügyességet, mintsem erőt kívánnak meg. Mások hatása viszont sokkal jobban függ használójuk erejétől.

Az alábbiakban három kategóriára bontjuk a fegyvereket. Az elsőbe tartozik az összes zúzófegyver, a shadleki buzogány, a másfélkezes kard, a pallos, a lovagkard, a handzsár, a csatabárdok és a csatacsákány, amelyek használata leginkább forgatójuk erejére támaszkodik. Ezen fegyverek esetében a harcos Ereje 14 feletti részét adhatja hozzá a sebzéshez. A másik kategóriát alkotják a dzsenn szablya, a tőrkard, a ramiera, a nehézlovas kopja, a fuvócső, a rövid és az elf íj, valamint az összes nyílpuska típus. Ezek használata közben a harcosnak nincs igazán módja az Erejét használni, ezért ezekre a fegyverekre nem vonatkozik az Erő sebzésjáruléka. Végül maradt az összes többi fegyver, amelyek sebzéséhez a megszokott módon az Erő 16 fölötti része adható.

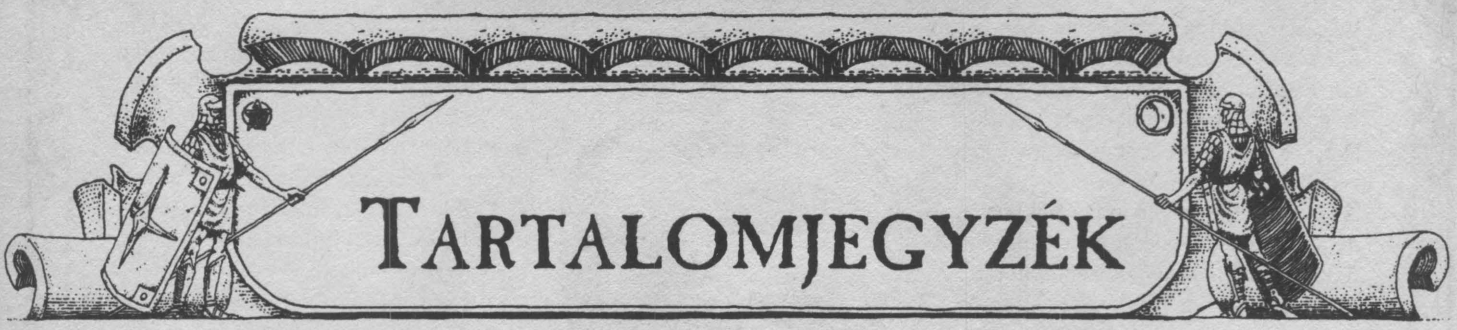
Az íjakat alapvetően úgy készítik, hogy átlagos erejű harcosok is képesek legyenek felajzani, azonban lehet olyan íjat is csinálni, aminek kihúzásához kivételes erő szükségeltetik. Ezek az íjak természetesen a nyílvesszőt is nagyobb erővel röpítik ki, így annak sebzése is nagyobb lesz. A hosszú íjak megfeszítésének korlátot szab az íjfa szilárdsága, ezért a hosszú íj nyílvesszőinek sebzéséhez legfeljebb +2 adható (ha a harcos ereje 18 vagy efölötti). A visszacsapó íjak elég masszívak ahhoz, hogy elbírják az ennél erősebb kihúzást is, ezért a megfelelően kialakított visszacsapó íj sebzéséhez a harcos Erejéből adódó teljes sebzésjárulék hozzáadható. Ilyen fegyvert azonban nem lehet vásárolni, ezt a karakter vagy maga készíti el, vagy íjkészítő mesterrel csináltat saját erejéhez mérten egyet. Az ilyen különleges íjak drágábbak az átlagnál – azok árának két-háromszorosába is belekerülnek. A közönséges visszacsapó íjak sebzéséhez az Erő 16 feletti része adható, de legfeljebb +2.

Életszerűbbé tehető a játék, ha figyelembe vesszük, hogy bizonyos fegyvertípusokat azért fejlesztettek ki, hogy az egyre tökéletesebb védelmet nyújtó páncélok ellenére is megsebezzék azok viselőit. Részint azáltal, hogy egy kis felületre nagy nyomást helyezve átszakítsák azokat, részint óriási ütésekkel annyira bezúzzák, hogy a páncél maga sebesítse meg gazdáját.

Ezek a fegyverek a következők:

- Hegyestőr
- Shadleki buzugány
- Kétkezes buzogány
- Csatacsákány
- Kétkezes csatabárd
- Könnyűlovas kopja
- Nehézlovas kopja
- Nyárs
- Nehéz nyílpuska
- Shadoni páncéltörő nyílpuska

Ha valaki a fenti fegyvereket 4. fokon forgatja, akkor sikeres támadódobás esetén az ellenfél SFÉ-jének csupán a fele, túlütés esetén a negyede érvényesül (lefelé kerekítve - esetleg 0 is lehet -). 5. fokú *Fegyverhasználat* esetén, sikeres támadáskor az ellenfél SFÉ-je egyáltalán nem érvényesül.



TARTALOMJEGYZÉK

ELŐSZÓ 5
KARAKTERALKOTÁS 7
- KARAKTERALKOTÓ PONT (KAP) 8
- KÉPESSÉGEK FEJLESZTÉSE 10
- ÉRZÉKELÉS (FIGYELEM) 10

ÚJ FAJOK 11
- GNÓM 11
- GOBLIN 14

ÚJ KASZTOK 17
- PSZI-MESTER 17
  - Siopa-rendszerű Pszi 20
  - Ψ-csapás 22
  - del Akka szorítása 22
  - Ψ-villám 22
  - Ψ-érzékelése 22
- ILLUZIONISTA 22
  - Illuzionista mágia 24
  - Az illúziók természetéről 26
- AZ ÚJ KASZTOK KARAKTERALKOTÁSÁRÓL 27

KÉPZETTSÉGEK 29
- HARCI KÉPZETTSÉGEK 40
  - **Közkeletű harci képzettségek** 40
  - Öklözés 40
  - Birkózás 42
  - Fegyverhasználat 44
  - Pajzskezelés 46
  - Lefegyverzés 50
  - Fegyverismeret 52
  - Vívócsel 53
  - Belharc 54
  - Földredöntés 56
  - Taktika 58
  - Stratégia 60
  - Parancsnoklás 62
  - **Szakértő harci képzettségek** 67
  - Ostromgép kezelése 67
  - Nehézvértviselet 69
  - Fegyverdobás 72
  - Fegyverdobás idegen fegyverrel 76
  - Mesterlövészet 77
  - Lovas íjászat 79
  - Fegyverdobás lóhátról 80
  - Lasszóvetés lóhátról 82
  - Tűzfegyver 84
  - Kétkezes harc 86
  - Állóharc 91
  - Földharc 93
  - Fegyvertörés 95
  - Harci láz 97
  - Kézváltás 100
  - **Titkos harci képzettségek** 101
  - Mestervágás 101
  - Kínokozás 103
  - Pusztítás 105
  - Körkörös harc 107
  - Körkörös harc kétkezes fegyverrel 108
  - Vakharc 110
- SZOCIÁLIS KÉPZETTSÉGEK 115
  - **Általános szociális képzettségek** 115
  - Élő nyelv 117
  - Kultúra 119
  - Lélektan 121
  - Helyismeret 122
  - Ékesszólás 124
  - Szexuális kultúra 126
  - Dorbézolás 127
  - Vallatás 128
  - Oktatás 130
  - **Nemesi képzettségek** 132
  - Lovaglás 132
  - Birtokigazgatás 133
  - Solymászat 135
  - Heraldika 137
  - Párbaj 139
  - Udvari etikett 142
  - Tornarend 144
  - **Polgári képzettségek** 146
  - Iparűzés 146
  - Értékbecslés 147
  - Pénzügyek 149
  - **Pór képzettségek** 151
  - Teherbírás 151
  - Földművelés 152
  - Állattartás 153
  - Kocsihajtás 155
  - Hajózás 156
  - Bányászat 157
  - **Művészi képzettségek** 159
  - Ének 159
  - Zene 160
  - Tánc 161
  - Festészet/Rajz 162

Szobrászat 163
Tetoválás 163
Irodalom 164
Színészet 165
– Alvilági képzettségek 167
Álcázó képzettségek 167
Álcázás 169
Álöltözet 170
Arctalanság 172
Lopódzás 173
Rejtőzés 174
Kommunikációs képzettségek 174
Jelbeszéd 174
Szájról olvasás 175
Hangutánzás 177
Hasbeszéd 178
Tetoválásismeret 179
Pénzszerző képzettségek 180
Hazárdjáték 180
Hamisjáték 182
Zsebmetszés 183
Értékhamisítás 184
Okirathamisítás 185
Alvilági harci képzettségek 186
Kocsmai verekedés 187
Orvtámadás 188
Rejtett támadás 189
Lesvetés 190
Méregkezelés 192
Piszkos csel 194
Behatoló képzettségek 196
Rejtekhelykutatás 196
Csapdakeresés 196
Csapdaleszerelés 197
Zárnyitás 197
Ellenálló képzettségek 198
Kíntűrés 198
Méregtűrés 199
– Túlélő képzettségek 201
Vadonjáró képzettségek 202
Futás 202
Úszás 203
Állatismeret 204
Idomítás 206
Nyomolvasás 207
Vadászat 208
Halászat 212
Csomózás 215
Csapdaállítás 217
Veszélyérzék 219
Irányérzék 219
Atlétikai képzettségek 220
Egyensúlyérzék 220
Akrobatika 220
Mászás 221
Esés 222
Ugrás 223
Szabadulóművészet 223
– Elméleti képzettségek 225
Közkeletű elméleti képzettségek 227
Írás/Olvasás 227
Legendaismeret 228
Térképészet 230
Ásványtan 230
Herbalizmus 231
Időjóslás 233
Jövendőmondás 234
Szakértő elméleti képzettségek 234
Holt nyelv 235
Történelem 237
Jog 239
Vallás 241
Kriptográfia 242
Politika/Diplomácia 244
Antissjárás 246
Számtan 248
Mértan 248
Mechanika 249
Építészet 250
Alkímia 252
Anatómia 253
Orvoslás 255
Balzsamozás 256
Méregkeverés 257
Pszi 259
Titkos elméleti képzettségek 260
Vulgármágia 260
Szakrális mágia 262
Magasmágia 263
Mágikus módszerek 265
Szimbólummágia 265
Mestermágia 269
Drágakőmágia 271
Élettan 272
Auraelemzés 273
Démonológia 275
Titkos szervezeti hagyományok 277
Auraleplezés 277
Mágiaismeret 278
Mágiahasználat 282
Titkos Pszi 283
PSZI 285
– Pszi Pont 288
– Mágiaellenállás 289
– Általános Diszciplínák 291
Emlékfelidézés 292
Ébredés 292
Csettintés 292
Egyensúly 292
Érzékélesítés 292
Érzéktisztítás 293
Fájdalomcsillapítás 293
Képességjavítás 293
Roham 294
Telekinézis 294
Telepátia 294
Testhőmérséklet növelés 295
Statikus Ψ-pajzs 295
Dinamikus Ψ-pajzs 296
– Az Aura 296
Auraérzékelés 297
– Slan Diszciplínák 297
Belső idő 298

Chi-harc 298
Érzékelhetetlenség 299
Jelentéktelenség 299
Levitáció 299
Statikus Ψ-pajzs 300
Testsúlyváltoztatás 300
Tetszhalál 300
Zavarás 300
– Kyr Diszciplínák 301
Energiagyűjtés 301
Transz 301
Láthatatlanság észlelése 302
Asztrál Szem 302
Mentál Szem 302
– Titkos Diszciplínák 303
Titkos Általános Diszciplínák 303
Hatodik érzék 303
Ψ-lökés 304
Ψ-ostrom 304
Erősített ostrom 305
Membrán 305
Abszolút látás 305
Tiszta Elme 306
Érzéketlenség 307
Kitartás 307
Energiafelszabadítás 307
Megfélemlítés 308
Lélegzet visszatartása 308
Vágy kioltása 308
Kaméleon 308
Felejtés 309
Titkos Slan Diszciplínák 309
Halálos Ujj 309
Aranyharang 309
Kiáltás 310
Kitérés 310
Titkos Kyr Diszciplínák 310
Mágikus tekintet 310
Pszeudó 311
FÜGGELÉK 312
KASZTOK KÉPZETTSÉGEI 313
– Kasztok Elsődleges és Tiltott képzettségeinek táblázata 313
– Kasztok Induló képzettségei 326
FEGYVEREK, VÉRTEK 329
– Fegyverleírások 334
Szúró- és vágófegyverek 334
Zúzófegyverek 337
Szálfegyverek 339
Egyéb fegyverek 341
Célzófegyverek 343
Tűzfegyverek 345
Ostromgépek 345
Vértezetek 346
Egyéb páncélzatok 348
– Opcionális szabályok 349

Kiegészítés az Új Tekercsek 58. oldalán található Taktika c. képzettséghez:

Harci alakzatok

A Taktika képzettség elengedhetetlen velejárói a különféle harci alakzatok. Ezek leírását megtalálhatjátok a Harcosok, gladiátorok, barbárok kiegészítő 108-110., illetve a Titkos fóliáns 245-247. oldalán. Ezeken kívül az ott leírtakra a következők vonatkoznak a Taktika képzettség tükrében:

Shadoni páros

Minimális létszám: 2
Maximális létszám: 2
TKP-igény: 1

Abasziszi hármas

Minimális létszám: 3
Maximális létszám: 3
TKP-igény: 1

Kráni pusztító ék

Minimális létszám: 3
Maximális létszám: 9
TKP-igény: 3

Pajzsfal (falanx)

Minimális létszám: 10
Maximális létszám: 50
TKP-igény: 3

Sün

Minimális létszám: 5
Maximális létszám: 25
TKP-igény: 2

Pajzsroham

Minimális létszám: 3
Maximális létszám: 6
TKP-igény: 2

Falkataktika

Minimális létszám: 4
Maximális létszám: 8
TKP-igény: 1

Tiadlani kettős

Minimális létszám: 2
Maximális létszám: 2
TKP-igény: 2

Terkinior-féle lándzsahasználat

Minimális létszám: 5
Maximális létszám: 15
TKP-igény: 2



A megújult M.A.G.U.S. egyik legfontosabb alapszabálykönyvét tartja a kezében a Tisztelt Olvasó: az átgondolt karakterépítés friss regulái mellett, számtalan régen várt ínyencséget is közreadunk lapjain. A teljes, ötfokozatú képzettségrendszer közel száz új képzettséget tartalmaz, alkalmazásuk szabályaival kiegészítve. Két új játszható fajként a *goblint* és *gnómot* vezettük be, míg a kasztok közül a *csatamágusok*, *pszi-mesterek* és *illúzionisták* titkairól is fellebben a fátyol.

Valhalla Páholy®
ISBN 963 9238 06 6 2590 Ft • 11 Euro
9 789639 238060