

MAGUS.

avagy

a kalandorok krónikái



HARCOSOK

GLADIÁTOROK, BARBÁROK



Valhalla Páholy®
BUDAPEST 1995

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái®
Fantasy szerepjáték - Kiegészítő Szabálykönyv
HARCOSOK, BARBÁROK, GLADIÁTOROK

Írta:
Jakab Zsolt, Kovács Adrián, Lakatos Péter
és
Novák Csanád

Szerkesztő: Gáspár András

Tesztelők:

A szegedi M.A.G.U.S. Klub, ezen belül: Burgermeister Zsolt, Czirok László, Kakuk Tamás;
valamint
Osztoics András

Borító: Szikszai Gábor és Boros Zoltán

Illusztrációk:
Buttinger Gergely, Nagy Zoltán, Szendrei Tibor, Zsilvölgyi Csaba (Max)

Tervezőszerkesztő:

Dacher Richárd (Ricco), Földes László (Redford)

FIGYELMEZTETÉS!

A jelen kötetben szereplő játérendszer, tördelési forma, grafikai jelzésrendszer, elrendezés és minden más olyan jellemző, mely ebben a kötetben jelenik meg először Magyarországon, a Valhalla Holding 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 Valhalla Holding Kft. tulajdonát képező bejegyzett védjegyek!

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

All rights reserved!

Copyright © 1995 Valhalla Holding Kft.

ELSŐ KIADÁS

ISBN 963 85291 7 2

Kiadja a Neotek Kft. Felelős kiadó: az ügyvezető igazgató. Felelős szerkesztő: Gáspár András.
Korrektor: Bóday Tamás. Szedés, tördelés: Valhalla DTP
A nyomdai munkálatokat az Egyetemi Nyomda Kft. végezte.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 95.3536
Felelős vezető: Sümeghi Zoltán igazgató.
Terjedelem: 11 ív
Készült Budapesten, az 1995. évben.

Előszó



M.A.G.U.S. tematikájának egy újabb sorozatát kezdtük meg - a kasztok alapján csoportosított új szabályok gyűjteményének első kötetét tartod a kezdedben Kedves Játékosársunk. Nem véletlen, hogy épp a Harcos főkasztal foglalkozunk elsőként; a Harcos az egyik legnagyobb lehetőséget nyújtó kaszt, mely az alapkönyvben némiképp mostoha szerepre kárhoztatott. Lehetőségei szinte határtalanok, viszonylagosan kevés megkötéseinek pedig játékra kel-lene csábítania még a veterán játékosokat is. Hogy ezt mégsem teszi (tette eddig) - legalábbis a felméréseink szerint -, az leginkább az alapkötet hiányosságaiban keresendő. Keveset írtunk a harcosokról, lehetőségeikről, sokféleségükről - pedig Ynev kalandozóinak zömét ők teszik ki, s ha erről valaki megfedkeznek, súlyos hibát követ el.

Reményeim szerint a Harcosok, Gladiátorok, Barbárok hiányt pótló, izgalmas segédanyag, amely újraértelmezi a kardforgatókat - új távlatokat nyit, és ismét kedvet csinál a velük való játékhoz.

A cél az volt, hogy egy olyan munkát adhassunk közre, mely egyformán hasz-nos a Játékosok és Kalandmesterek számára - azt hiszem sikerült. Lássuk, mit is várhatnak a M.A.G.U.S.-t játszóké e kötetből.

Három új kaszt mutatkozik be az első fejezetben - ebből az egyik, a Barbárok már megjelent a RÚNA hasábjain -, az Amazonok, a Barbárok és a Bajvívók. Mindhárom kaszt az igényes szerepjátékosok számára készült, azt hiszem nem okoznak csalódást, a Bajvívót különösen ajánlom mindenki figyelmébe.

A következő fejezet elsősorban magyarázó jellegű, mind a játékosok, mind a kalandmesterek képet alkothatnak róla, hogy miképp képezik a kardforgatókat. Erre, azt hiszem, már rég szükség volt, kiderül belőle, hogy mennyi fáradságot, kínt kell elviselni, amíg valaki azt mondhatja magáról: harcos vagyok. Talán ért-hetővé válik az is, miért büszkék magukra a fegyverforgatók, s mi motiválja őket, ha nem hátrálnak meg. De fontos lehet a kaland szempontjából is, hisz gyakor-ta szembe kerülünk harcos kasztú NJK-val, s így máris jobb képet kaphatunk, hogy mire is számítsunk tőlük.

A következő két nagy fejezet teszi ki a kötet gerincét. Észak és Dél harcos alkasztjait tárgyaljuk itt, országok szerinti bontásban. Ahány vidék, annyiféle harcos - írtuk a M.A.G.U.S.-ban. Itt és most értelmet nyer kijelentésünk, hisz pon-tosan negyvenféle harcos kerül bemutatásra - származásuk, kiképzésük, menta-litásuk, harcértékük és képzettségeik szerint. Tartalmat kap, ha valaki azt mond-ja: Erenből származom. Mostantól nem csupán azt jelöli, hogy hol született, de azt is elmondja a Játékosról, hogy valószínűleg a Kékköpenyeseknél tanult, s hogy félelmetes lovasharcos.

A következő fejezetünkben az öt legerterjedtebb gladiátorviadal forma kerül bemutatásra, pontos szabályokat adunk, ahol kell, bemutatjuk a speciális gladi-átorfegyvereket, új mérgeket és taktikákat.

A hatodik fejezet a Képzettségekkel foglalkozik: számtalan új képzettség ke-rült leírásra, néhány régít pedig bővebben kifejtettünk, a könnyebb értelmezhető-ség kedvéért.

Ugyancsak számtalan újdonsággal kecsegtet a Fegyverekkel, vértékkel foglalkozó rész is. A már megjelentek pontosabb leírásait, valamint tizenöt új fegyvert ismertettünk.

Az utolsó fejezet az ynevi hadviselésről ad átfogó képet, bemutatja a különböző csapatok, hadtestek szerepét, s talán némi magyarázattal szolgál a harcosok társadalmi helyzetére is.

A kötet végére került Függelékünk két merőben különböző célt szolgál. Első felében kigyűjtöttük és rendszereztük mindazokat a táblázatokat, amelyek bármilyen módon kötődhetnek a harcosokhoz, függetlenül attól, hogy most jelentek meg először, vagy a M.A.G.U.S. alapkönyvében már szerepeltek. Bízom abban, hogy e gyűjtemény megkönnyíti majd mind a karakteralkotást, mind a játék közepette felmerülő keresgélést.

A Függelék másik fele nem tartozik szervesen a témakörünkhöz: az egyre népszerűbbé váló Észak Lángja c. levelezős szerepjáték legújabb szabálygyűjteményét adjuk közre. A cél nem titkolt - újabb játékosokat szeretnénk megnyerni és a régieknek segítséget nyújtani.

A kezdetekkor szót ejtettem róla, hogy ez csupán az első kötet a sorozatból. A következők ugyan e tematika szerint készülnek, a harcosokat a Harcművészek, Kardművészek kézikönyve követi, majd a Papok, Paplovagok kerülnek kifejtésre. Természetesen nem feledkezünk meg a mágiahasználókról sem, még az év vége előtt ők is külön forrásmunkát kapnak, mely legalább annyira sokrétű és színes lesz, mint ez, amit a kezdetben tartasz, Kedves Olvasó.

Mielőtt kellemes időtöltést, és jó játékot kívánnék, köszönetet kell mondanom.

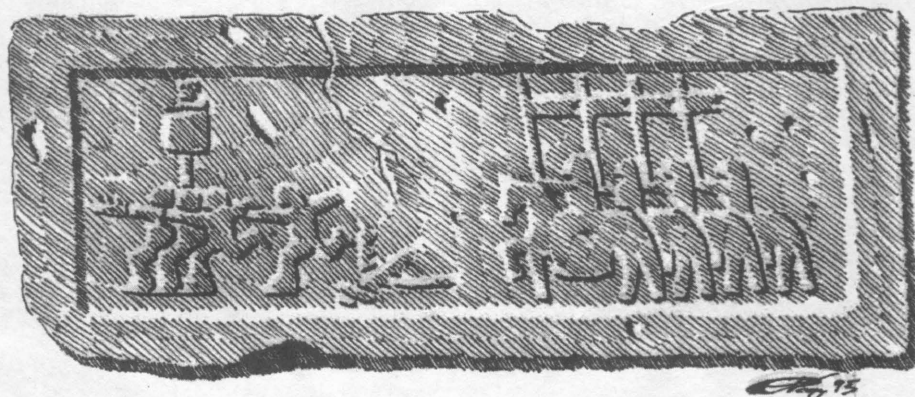
Köszönet illeti tehát mindazokat a játékosokat, akik leveleikben tanácsokat adtak, problémákra hívták fel figyelmünket, avagy elküldték ötleteiket. De különös köszönettel tartozom Burgermeister Zsoltnak, Czirok Lászlónak, Kakuk Tamásnak és a többi szegedi játékosnak, akik tesztelték a kötetet és számtalan hasznos kiegészítést, kritikát és észrevételt küldtek nekünk. Ugyancsak köszönetet kell mondanom Osztóics Andrásnak, aki szintén a tesztelte a könyvet.

Ahogy mondani szokás, mindenért ami jó, ők felelnek, ami pedig mégsem sikerült, az a mi hibánk.

Végül tényleg nem maradt más, minthogy kellemes szórakozást és izgalmas, kalandokkal teli játékot kívánjak.

A'frad

Novák Csanád



1. A harcos főkaszt új kasztjai



Alább következő fejezetek három új, a harcos főkaszthoz tartozó kasztot mutatnak be. Mindhárom különleges a maga módján, a fegyverforgatók egy-egy igen speciális csoportját taglalják. E kasztok mindegyike túlmutat a hagyományos harcos kasztokon, némelyikben harcművész vonásokat lelhetünk, másokban pedig a talán a bárdok életszemlélete köszönt vissza. Mindezek ellenére egyvalamiben mindenképpen megegyeznek, s ez az egyezés sorolja őket a harcosok közé: a fegyverforgatást mindenek felettinek tartják, s a harc számukra a cél, nem pedig – miként a harcművészek esetében – az út, mely a cél felé visz.

A három új kaszt a következő: az amazon, a barbár és a bajvivó. E kasztoknak – éppen különlegességük

okán – csak igen kevés tagjuk van Ynevszerte, többek közt ez is megkülönbözteti őket a hagyományos harcos kasztoktól.

Talán az amazonok a legritkábbak közülük, a velük való játékot csak női játékosoknak engedélyezzük (igaz a jó szerepjátékos akárki bőrébe képes belebújni, mégis vallom, hogy amazont igazán hitelesen csak nőnemű játékos képes eljátszani).

A barbárokat és a bajvivókat bárki szabadon játszhatja, igaz nőnemű barbárt (korgot) nem hordott a hátán e föld, s minden ynevi szabálynak ellentmondana egy női bajvivó, ám a világ nagy és számtalan csodával teli... Azt mindenesetre szeretnénk hangsúlyozni, hogy e kasztok tagjait elsősorban tapasztalt, az igényes szerepjátékos kedvelőknek ajánljuk, számtalan megkötésük igencsak megnehezítené egy kezdő játékos dolgát.

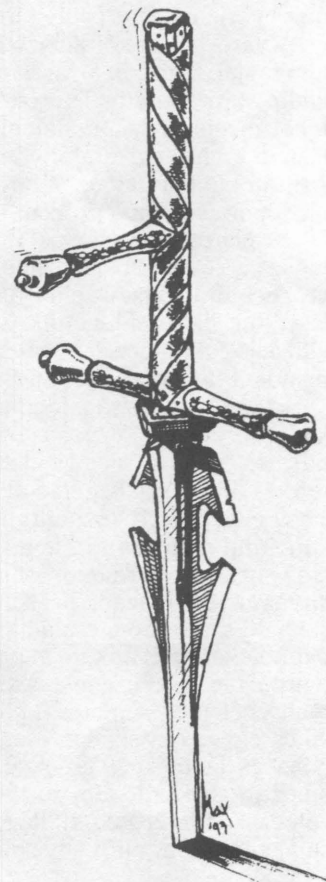
Karakteralkotás I. táblázat

	Amazon	Barbár	Bajvivó
Erő	2k6+6	k6+14+kf	2k6+6
Állóképesség	2k6+6	k6+14	3k6(2x)
Gyorsaság	k10+8	k10+8	k10+8+kf
Ügyesség	k10+8	2k6+6	k10+8+kf
Egészség	2k6+6	k10+10	3k6
Szépség	k10+8	3k6(2x)	3k6(2x)
Intelligencia	3k6(2x)	3k6	3k6(2x)
Akaraterő	2k6+6	2k6+6	3k6
Asztrál	3k6(2x)	3k6-1	k6+12

(2x) — a képességre két sorozat dobható, és a jobb eredmény számít
+kf — különleges felkészítés
(Háromnál kisebb nem lehet egyik képesség sem!)

Karakteralkotás II. táblázat

	Amazon	Barbár	Bajvivó
KÉ alap	8	10	9
TÉ alap	22	26	20
VÉ alap	73	70	75
CÉ alap	10	0	—
HM/Szint	10	12(5,3)	12(3)
Kp alap	8	7	4
Kp/Szint	8	10	6
Ép alap	7	8	5
Fp alap	7	7	5
Fp/Szint	k6+4	k6+5	k6+3



1. Amazon

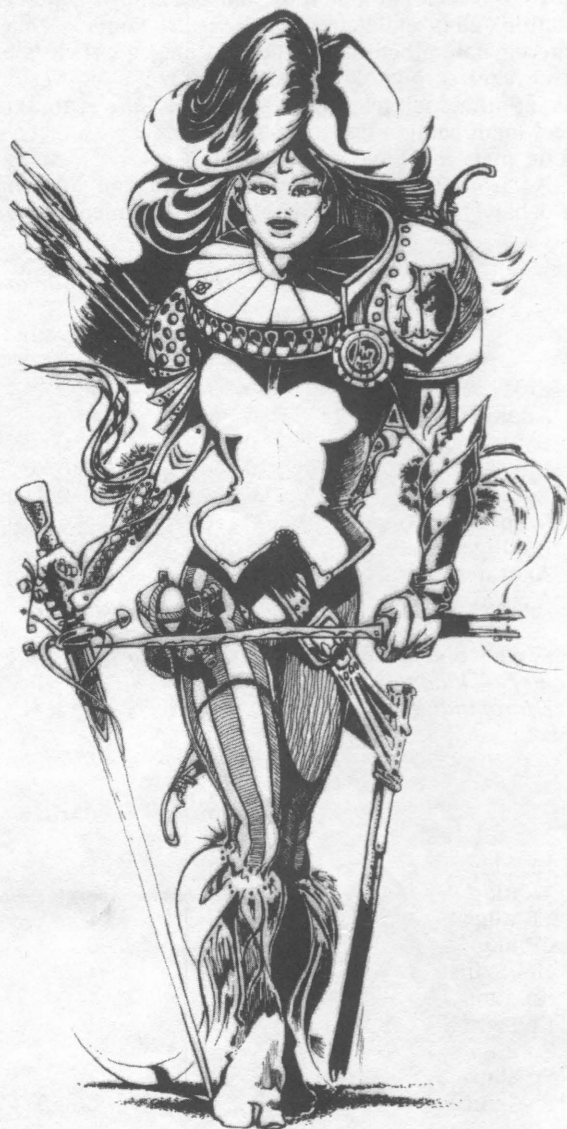
Ynev egyes eldugott vidékein – elsősorban a Doardon hegység, a Riegoy-öböl és Ediomad meghatározta képzeletbeli háromszögben húzódó lankás sztyeppéken – fennmaradt a démonikus kor egy furcsa társadalmi öröksége: a matriarchátus. Apró, egymással csak laza kapcsolatot fenntartó városkákról szólnak a legendák. Majd minden fogadóban találhatunk olyan vándorokat, akik álmodozva mesélnek egy vidékről, ahol férfit alig látni, a településeket szinte kizárólag nők lakják, és szívesen részéssítik minden földi jóban az odavetődő férfiembert. Hozzá kell azonban tennünk, hogy mindazok, akik így adják elő történetüket, sose járhattak e vidékeken, hisz egy apró tényről nem szólnak meséjükben. A messzi földről odatévedt férfiakat valóban szívesen látják és elkényeztetik, ám csak egy darabig. Mindösszesen négy hónapot hajlandóak e városok vendégül látni az idegen férfiakat, s aztán menekülniük kell (feltéve, hogy sejtik egyáltalán, miféle veszély fenyegeti őket). Mert eljön egy reggel, amikor nem mézsört és vadhúst hoznak a vendéglátók, hanem erős köteleket, s néhány nap múltán megtörténik az áldozat is – melyet egy néven sosem nevezett, csupán Földanyaként emlegetett istennőnek mutatnak be. Az áldozat pedig férfit kíván.

A városkák lakói amazonok. Egy olyan társadalom tagjai, melyben kizárólagosan a női nem az uralkodó. Matriarchátus létezett a Kyr Birodalom előtt, s újból megjelent a Birodalom bukásával, mi több, a Hatodikorban egyáltalán nem számított ritkának. Azután kialakultak az új birodalmak, népvándorlások söpörtek végig északon, s mostanra már csupán egyes boszorkányszekták emlékeznek a „rég, szép időkre”. No meg az amazonok, akik egyszerűen nem vesznek tudomást az elröppent évezredekéről. Településeik kicsik és eldugottak, kívül esnek az északi civilizációk látómezején és befolyási szféráján, így nem kell tartaniuk semmitől és senkitől.

Az amazon társadalomban a nők nemcsak uralkodnak, de ők dolgoznak, vadásznak és háborúznak is. A férfiu nemet abszolút másodrendű szerepre kárhoztatják, sokkal inkább, mint a nőket, Ynev egyéb, férfi központúbb államaiban. Az amazonoknál nem számít, hogy ki a gyermek apja – az igazság szerint számon sem tartják –, csupán az anyagi származást nézik. Családfőnek a legidősebb nő számít, ő a család anyja és egyben a család papnője is. A férfiakat csupán kéjtárgynak és a fajfenntartás eszközének tekintik. A fiúgyermek többségét még születésükkor odaadják a környező vidék egyes törzseinek, cserébe fegyvereket, ékszereket és kelméket kérnek. Néhány fiúgyermeket – pusztán szakrális alapon – kiválasztanak és felnevelnek, ám e férfiaknak kevesebb beleszólásuk van saját sorsukba, mint egy shadoni nemeshölgynek a

sajátjába. Nem mintha a férfiakat megvetnék vagy gyűlölnék, egyszerűen nem tekintik magukkal egyenrangúnak, s úgy bánnak velük, mint egy különösen kedves háziállattal. Csupán a környék nomád törzseivel kereskednek, és olykor, egy évben egyszer, közös orgiákon vesznek részt...

Egyetlen istent imádnak: a néven nevezhetetlen ősiszennőt, akit Földanyának mondanak, ha mindeképpen meg kell szólítaniuk. A Földanya kultusza igen ősi, egyes tudósok szerint Igeret tisztelik e néven. E feltevésben legalábbis ott gyökerezhet az igazság magja, mert az amazonok a kyr nyelv egyik különös, ám tisztán felismerhető nyelvjárását beszélik.





Az amazonok úgy gondolják, hogy civilizációjuk az egyetlen igaz civilizáció, borzadva hallgatják, ha netán valaki olyan birodalmakról mesél, ahol a férfiak uralkodnak, jobb esetben nagyképű, lehetetlen álmoknak tartják, rosszabb esetben gonosz hírkeltésnek. Saját országukat – ami, mint fentebb említettük nem egyéb néhány tucat városkánál – *Emreal*nek nevezik, s úgy hiszik, a világ közepén terül el. Persze vannak más népek, mint a környezetükben élő nomád törzsek, ám ezek nem számottevőek, s az uralkodó nép az amazon – vagy ahogyan ők hívják magukat: az emrelin.

Az amazonok ritkán lesznek kalandozók, ám ennek elsősorban elszigeteltségük az oka. Olykor, ha mégis messzire vetődnek hazájuktól, törvényszerűen kalandozóvá válnak. A nagyvilágba kerülésüknek több módozata lehetséges, kettő azonban gyakoribb a többinél, így most ezekre térünk ki.

Néha előfordul, hogy egy-egy engedetlenebb amazont száműzzenek. Ennek lehet oka, hogy nem hajlandó fiúgyermekét elveszejteni, s ezért titkolja, esetleg férfi szeretőjéhez ragaszkodik a kelletténél jobban. Ezek mind főben járó bűnnek számítanak, s ha egy főpapnő tudomására jutnak, a vétkes bizonyos lehet benne, hogy száműzik.

Minden eldugottsága ellenére *Emreal*ról számos legenda kering, s a szöbészédek számtalan képzeletet lángra gyújtanak. Kéjvágyó zsoldoscsapatok, nagyzási hóbortban szenvedő főurak, rabszolgavadászok indulnak útra időről-időre, a legváltozatosabb célokkal. Némelyek *Emreal* urai kívánnának lenni, mások csak kifosztanák az amazon birodalmat – s vannak, akik kiváló üzleti lehetőséget látnak a számtalan „védtelen” nő elfogásában... Furcsa persze a férfiúi gondolkodás. Azt habozás nélkül elhiszik, hogy létezhet olyan birodalom, ahol csak nők élnek és uralkodnak, ám azt, hogy e nők kemény, harcos fajta, melyet nem lehet néhány száz fegyveres férfi látványával megrémiszteni és behódolásra készíteni, nos ezt nem hiszik a világ minden kincséért sem. Ezért azután csúf meglepetések sora éri a vállalkozó kedvű, hódítani, rabolni vágyókat. Szabályos, jól szervezett amazon hadseregbe ütköznek, melynek tagjai – hiába nők – felveszik a versenyt *Ynev* legjobban kiképzett harcosaival. Halált megvető bátorságuk szokatlan szívósságuk, és meglepő taktikai érzékük pedig még túlerő esetén is győzelemre segíti *Emreal* lakóit. Legjobban talán a rabszolgavadászok járnak, akik, ha ügyesen csinálják – óriási emberveszteség árán – akár öt-hat amazont is magukkal hurcolhatnak.

Érthetetlen módon, *Ynev* rabszolgapiacain hihetetlen áron cserélnek gazdát az amazon rabszolgák. Pedig egy emrelin szinte semmire sem használható. A lehető legpocskébb emberanyag a rabszolgasághoz: engedelmességre, munkára a legvadabb kínzásokkal sem szorítható, a halált nem féli, és gazdája iránt olthatatlan gyűlölettel viselkedik. Ha nem lát rá más módot, nyíltan nekitámad őrzőinek, s addig küzd, míg meg nem ölik, vagy ki nem szaba-

dul. Ha teheti – ha esélyt lát rá – alakoskodni kezd, ravaszkodik. Gazdája hű szeretőjének teteti magát, míg egy óvatlan pillanatban megöli urát, esetleg ott az ágyban feláldozza istennőjének, majd megszökik. S a ház népe még szerencsésnek mondhatja magát, ha a házat nem gyújtja fel.

Ez tehát a másik módja, ahogy kalandozó válik az amazonból: miután megszökött rabszolgasorsától, jobb híján kalandozni kezd.

Az amazonok a személyes szabadságukat mindennél többre tartó, jó harcosok, s emellett a természet egyedülálló ismerői. Gyakorta vadásznak magányosan, ám az erdőkhöz, ligetekhez szakrális (vallási) kötelek fűzik őket is. Természetükre nézvést makacs, hajthatatlan népség, egyes bölcsek szerint könnyebb egy abasziszi öszvért jobb belátásra bírni, mint egy amazont. Büszkeségük és már-már az ostobaságot súroló bátorságuk szintén legendás.

Harcérték

Az amazon harcias fajta, amely a küzdelmet a legnemesebb cselekedetek között tarja számon. Ám az amazon számára a győzelem mindennél fontosabb – egy mondás úgy tartja, hogy egy emrelin még akkor sem látja be, hogy veszített, mikor meghalt. Ha lehet, becsületesen, a szemtől-szembe küzdelmet kedvelik, ám ha erre nincs mód, vagy nem kecsegtet győzelemmel, úgy hajlandóak ravaszkodni, csalni, és hazudni. Az állandó fizikai megterhelések, a rendszeres csatározások, a szabad vadászok élete megacélozza az amazonokat, és minden túlzás nélkül állíthatjuk, hogy kiváló harcosoknak számítanak.

A küzdelmek során elsősorban ügyességükre, gyorsaságukra és szívósságukra hagyatkoznak. Elsősorban az egykezes, könnyebb kardokat, szabályukat kedvelik, de fegyvertárukban megtalálható a dárda is. Harci technikájuk elsősorban könnyebb vértetű ellenfelekkel szemben hatékony, miután fegyvereiket gyakorta különböző bódítószerekkel mérgezik, tökéletes mesterei az apró szúrásoknak és vágásoknak, ami nem okoz túlzott fájdalmat, ám hosszú nyílt sebet hagy. Mozgásuk akrobatikus, ám ha a trükkjeik nem segítenek akkor kitűnő vívótechnikájukra hagyatkoznak, ilyenkor próbálják mihamarabb eldönteni a küzdelmet – ha tehetik pontos, gyors szúrásokkal és vágásokkal támadnak a legvédtelenebb pontokra.

Kezdeményező értékük 8, ez jelzi nemcsak hirtelen természetüket, de azt is, hogy szeretnek először cselekedni. Támadó értékük 22, ami nem egy férfi becsületére válna, míg VÉ-jük 73. Kimagasló azonban a HM/Szint értékük, ami 10, s ez igencsak veszedelmes ellenfélle teszi, a már tapasztaltabb amazonokat. Ráadásul, nincsenek megkötéseik, Harcérték Módosítójukat szabadon oszthatják el, s ezzel a végletekig specializálódhatnak. Az amazon

társadalom egyik legnagyobb erőssége, hogy tagjai kiváló íjászok, Cé alapjuk 10, s ezzel – ha egyéb körülményeik nem tennék lehetetlenné – Ynev vezető íjász hatalmai közé tartoznának.

Lovaglás
Szexuális kultúra
Harci láz*

Mf
Mf
Mf

* A Harci láz képzettséget lásd a VI. Képzettségek c. fejezetben.

Életerő és Fájdalomtűrés

Mint már kiderült, az amazonok a természet gyermekei, s ez meglátszik fizikumukon is. Edzettek, a természet kényelmetlenségeit jól viselik, és szinte minden fizikai megpróbáltatáshoz hozzászoktatják magukat. Ép alapjuk 7, ehhez járul egészségük tíz feletti része. Szívósságuk és Fájdalomtűró képességük a barbárokhoz teszik hasonlatossá őket Fp alapjuk 7, (ehhez még Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti részét is hozzáadják) s ehhez szintenként k6+4 Fp járul. Ilyen vadállati életerővel csak kevesen büszkélkedhetnek, s ezt ajánlatos mindenkinek észben tartani, aki szembetalálkozik velük.

Képzettségek

Az amazon társadalomban a tudás igencsak másodrangú szerephez jut. Némely dolgok hozzátartoznak minden emrelin életéhez, vannak olyan szakrális titkok, melyeket csak a családfőként is szereplő papnők tudnak, ám a külvilágról és az ahhoz kapcsolódó ismeretanyagról nem vesznek tudomást. Ez meg is látszik képzettségeiken. Ugyanakkor az amazonok értelmes, könnyen tanuló fajta, ami Képzettségpontjaikból is kitűnik: Kp alapjuk 8, míg szintenként (de első szinten nem) további 8 Kp-t kapnak. Az amazonok, ha kalandozni kezdenek, elsősorban Harci képzettségeket tanulnak, és az Alvilági képzettségek vonzzhatják őket. A Tudományos képzettségekhez nincs érzékük, ami azt jelenti, hogy azokon a Tudományos képzettségeken kívül, amiket megkapnak, nem tanulnak effélét – ha mégis megtennék, úgy háromszor annyi Kp kell rááldozniuk.

Az amazon karakter az alábbi képzettségeket kapja meg első szinten:

Képzettség	fok%
4 fegyverhasználat (hosszú kard, tör, íj, dárda)	Af
Fegyverdobás (tör)	Af
Időjósítás	Af
Herbalizmus	Af
Nyomolvasás/eltüntetetés	Af
Csapdaállítás	Af
Futás	Af
Hangutánzás	Af
Erdőjárás	Mf
Vadászat/halászat	Mf

Különleges képességek

Az amazonok különleges képessége meglehetősen furcsa. E képesség a társadalmukból fakad, mely intrikákkal, álnokságokkal, állandó hatalmi harcokkal terhes. Az amazonok kiválóan színlelnek, és a hazudozó képességüket a tökélyre fejlesztették. Ez annyit tesz, hogy az amazonra nem működnek a hazugságvizsgáló varázslatok, illetve csak 70 erősítés felett hatnak. Ráadásul az amazon, ha valakit meg akar győzni igazáról, úgy igencsak nagy esélyei vannak: szintenként 12% az esélye arra, hogy pusztán alakoskodással, színészkedéssel és hazugsággal meggyőzzön valakit, ha az, amiről szó van, nem teljességgel lehetetlen, és a vitapartner nincs tökéletesen meggyőződve saját igazáról (azaz nem



ért a kérdéses témához, vagy bizonytalan benne, esetleg nincs véleménye). Ha vitapartner megdöntetlen bizonyítékai alapján hiszi, hogy az amazon nem mondhat igazat, akkor az amazonnak csak 4% esélye van, hogy mégis elfogadja érvelését. (Természetesen még egy amazon sem tud meggyőzni valakit – pl.: arról, hogy az ég nem kék, hanem zöld – semmi nyilvánvalóan képtelenségről.)

Tapasztalati Szint (TSZ)

Az amazon karakter számára a Tapasztalati Szint lépés sosem igazán könnyű, de sosem túl nehéz. A tapasztalatok megszerzése szinte egyforma nehézségekbe ütközik egész életük folyamán, ezért alacsonyabb szinteken lemaradhatnak némely kaszt tagjaitól, ám az idő múlásával behozzák lemaradásukat, később pedig le is körözhethetnek sok más kasztú karaktert.

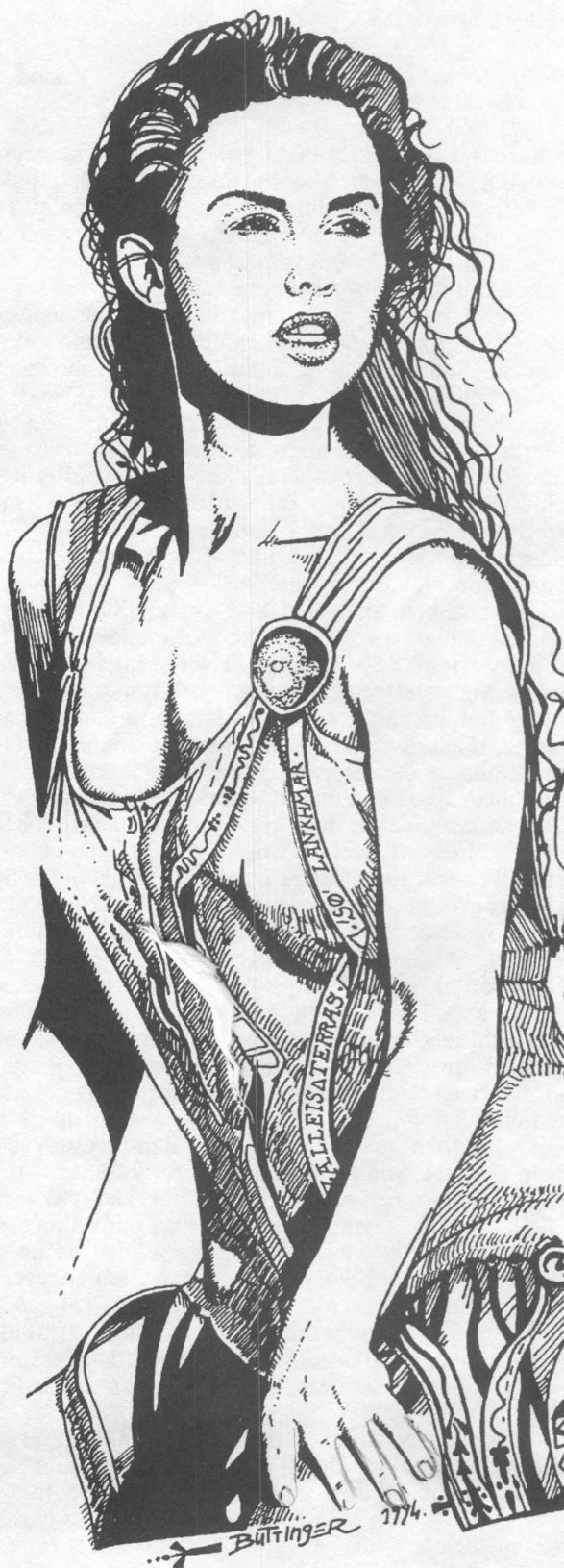
Tapasztalati Pont Tapasztalati Szint

0–185	1
186–372	2
373–744	3
745–1488	4
1489–2976	5
2977–5952	6
5953–11900	7
11901–23800	8
23801–47600	9
47601–71400	10
71401–101000	11
101001–151000	12

Minden további szinthez + 40500 TP szükséges

Az amazon fegyvertára

Az amazonok sosem viselnek láncingnél súlyosabb vértet: ez gátolná őket a mozgásban, pajzsokat pedig egyáltalán nem használnak – azt mondják a gyávaság jele. Kedvelt fegyvereik: az egykezes kardok minden fajtája, a hajítótőr, a dárda és a rövid fj. Olykor hajítóbárdot, lasszót vagy bolát is használnak. A legelterjedtebb fegyverük a predoci egyeneskardhoz hasonlatos kard, melyet ők maguk kovácsolnak hihetetlen gondossággal. Az emrelin kardok kidolgozása mindig művészi, markolatát valami különleges vadállat csontjából faragják, és gyakran drágakövekkel díszítik. A finom díszek nemcsak fegyvereikre, de ruházatukra éppúgy jellemzők. Az emrelin szereti a szépet, értékelni is tudja, ráadásul némiképp hiú.



2. Barbár

A barbár a Harcos főkaszt egyik speciális alkaszta. Speciális azért, mert a többi M.A.G.U.S.-kaszttal ellentétben népcsoporthoz kötött. Civilizált ember vagy más humanoid nem lehet barbár – erre nemcsak fizikumának hiányosságai, de világlátása és ismeretanyaga sem teszi alkalmassá.

A barbár kaszt, ahogyan Ynev lakói megismerhették, a J'Hapina és a K'Harkad közt elterülő vidéken élő Keleti Barbárok közül származó harcosok révén vált ismerté.

A Keleti Barbárok törzsi csoportokban, szigorú hierarchia szerint élnek, e törzseket fogja össze – időnként, mikor épp sikerül neki – a kán. A hierarchia megkülönbözteti a ún. szabad harcosokat és a korgokat. A korg hozzávetőleges fordításban vadászt, kóborlót jelent – a nagyvilág számára azonban a korgok kasztja a barbár kaszt.

A korgok a törzseken belül megkülönböztetett bánásmódban részesülnek. Nem tartoznak egyetlen törzshöz sem, de mindenütt szívesen látják őket és nagy tisztelettel viseltetnek irányukban. Egy korgnak nem parancsol a törzsfő, még a kán is csak kérhet tőle – igaz, az efféle kéréseknek nem illik ellentmondani és még egy korg is meggondolja, hogy szembeszálljon-e a teljhatalmú kán akaratával.

A korgok életük nagy részét a szabadban kóborolva töltik, vadásznak vagy törzsi csetepatékban segédkeznek. Kiváló fegyverforgatók, félelmetes fizikai erővel és állóképességgel rendelkeznek, ám mentális és asztrális tulajdonságaik nem valami fényesek.

A korgok szigorú hagyományok szerint élik életüket, s noha számtalan újdonsággal és hasznos tudással rendelkeznek már a Keleti Barbárok – e tudást a környező civilizált népektől szerezték –, ezek jó részét egyáltalán nem használják, vagy egészen más látásmóddal.

A korgokat a civilizáció még nem (vagy csak igen kevésbé) rontotta meg, egyfajta különös – inkább állatias – erkölcsiséggel rendelkeznek. Az intrikák, a hazugságok idegenek tőlük, mint ahogy a józan belátás és megfontolás is – feltéve ha az a harccal lenne kapcsolatos. Ha egy barbár fegyvert húz, addig nem teszi le, míg ellenfelét le nem győzte, vagy ő maga meg nem halt. Miután asztráljuk gyakran nagyon alacsony, könnyű őket felingerelni, s a nemtetszésüket csupán egyféleképpen tudják kifejezni – fegyverrel.

Mondják, bárának kevés jobbat találni náluk – feltéve ha valaki elfogadja nehézfejtőségüket és babonásságukat –, de ellenségnek felettébb szörnyűek. A korg sosem felejtí sérelmét, s képes az egész világot bejárni, hogy megtalálja, akit keres. Ha ez húsz évbe kerül, akkor húsz év múlva jön el a pillanat, mikor megemelkedik a csatabárd...

Harcérték

A korgok igen kiváló fegyverforgatók, hagyományaik azonban tiltják a súlyos, nehéz páncélok viselését. Harci technikáik jelentős része a minél ütőképesebb támadások végrehajtását támogatja, a védekezésre kevesebb figyelmet fordítanak. Egy korg sosem visel teljes vérteteket vagy félvérteteket, az ennél könnyebb páncélok is dupla MGT-vel számítanak esetükben.

KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 26, VÉ alapjuk pedig 70. Íjakat és más lőszerszámokat nem szeretnek használni – vadászat és harc közben az efféle eszközöket dárdával és kopjával helyettesítik. CÉ alapjuk ezért 0. Minden tapasztalati szinten (az első is) 12 Harcérték Módosítót kapnak, s ebből legalább 5-öt kötelesek Támadó Értékükre áldozni, s 3-at kötelesek a Kezdeményező Értékükre fordítani.

Életerő és Fájdalomtűrés

A barbárok a vadon és természet gyermekei, már-már vadállati életerővel és fájdalomtűréssel rendelkeznek. A fájdalom csak tovább ösztönzi őket a harcra, tehát ha FP-ik elfogytak sem ájulnak el – egy korg csak akkor hagyja abba a harcot, ha meghalt. ÉP alapjuk (ehhez adja a karakter az egészsége tíz feletti részét) 8, FP alapjuk pedig 7, ehhez az Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti része járul (csak az első szinten). Tapasztalati Szintenként K6+5-el nő FP-ik száma, már első szinten is.

Képzettségek

A korgok életük folyamán, otthonukban csak igen kevés képzettséget tanulnak meg. A szavannákon és erdőkben nincs is igazán sok tudásra szükségük. A tudományokkal nem foglalkoznak, a civilizációra jellemző alvilági ismeretek idegenek tőlük, s a szigorú hagyományok pontról pontra megszabják, hogy egy korgnak mit kell tudnia. Ha azonban egy barbár kalandozni kezd, s elhagyja otthonát számtalan újdonsággal szembesülhet. A barbárok noha nem elsősorban kifinomult intelligenciájukról híresek, meglehetősen tanulékonyak, így jó néhány további ismeretre tehetnek szert az idő múlásával. Van azonban néhány megkötésük.

Egy korg – a felsoroltakon kívül – sosem tanulhat semmiféle Tudományos Képzettséget, a Világi Képzettségek megtanulása pedig másfélszer több KP-ébe kerül, mint más karaktereknek.

KP alapjuk 7, amihez Tapasztalati szinten további 10 KP járul.
Első szinten az alábbi Képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
birkózás	Af
ökölharc	Af
3 fegyver használata	Af
fegyvertörés	Af
időjósítás	Af
futás	Af
erdőjárás	Mf
vadászat/halászat	Mf
esés	40%
ugrás	25%

További szinteken automatikusan nem kapnak képzettségeket. A Tudományos Képzettségek listájáról csak az alábbiakat választhatja egy korg:

Írás/olvasás	Af
Nyelvismeret	Af
Ősi nyelv ismerete	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af
Méregkeverés/seml.	
Herbalizmus	
Sebgyógyítás	

(Az Af feltüntetése esetén a karakter sosem tanulhatja meg a Mf-ot, a többi esetben nincs megkötés.)

Különleges képességek

A barbárok viszonya a mágiához igen különös. Az összes korg hagyományosan gyűlöli és rettegi a mágia mindenfajta megnyilvánulását. Érvényes ez saját törzsi sámánjaik hatalmára is, igaz ezt muszájból elviselik – azonban ha csak lehetőségük nyílik rá, még a törzsi szertartások alól is kibújnak. A külvilági mágia minden formájától idegenkednek, s a mágia- vagy pszichasználókat ősellenségeiknek tekintik. Ez azonban nem jelenti azt, hogy automatikusan rátámadnak bárkire, aki mágiát vagy pszit használ, csak azt, hogy amennyiben úgy érzi, hogy az efféle ártó hatalmakat ellenük kívánják fordítani, nos, ez azonnali támadást vált ki belőlük. Ugyanakkor nem idegenkednek a mágikus fegyverektől vagy más tárgytól, sőt előszeretettel használják az ilyen holmikat.

Miután a korgok a természet, a vadon romlatlan gyermekei, a hosszú évezredek alatt különleges, természetes Mágiaellenállásuk alakult ki. Ez a játérendszerben a következőképp fest:

A korg Teljes ME-je (Asztrális és Mentális is) első szinten 15 és minden további szinten 4-el nő.

Ehhez természetesen hozzájárulhatnak a különböző amulettekből származó védelmek, de mágiával vagy pszivel semmiképpen sem lehet fokozni. Nehéz is lenne, hisz a korg sosem tanul efféle tudományokat, azok pedig akik megpróbálnák meggyőzni arról, hogy a ráirányuló praktikák az ő javát szolgálják, csúnya meglepetésben részesülhetnek. (A korg és más értő emberek az ilyen meglepetéseket kétkezes csatabárdnak esetleg másfélkezes kardnak hívják.)

Tapasztalati Szint (TSZ)

A barbárok kezdetben igen könnyen lépnek tapasztalati szinteket, a talán a legkönnyebben az összes harcos kaszt közül. Persze minél magasabb TSZ-re kíván jutni, ez annál nehezebben megy – elvégre az élet nehéz...

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0–150	1
151–310	2
311–630	3
631–1300	4
1301–2700	5
2701–5400	6
5401–10800	7
10801–21600	8
21601–42000	9
42001–65000	10
65001–90000	11
90001–120000	12

Minden további szinthez + 32500 TP szükséges

A barbár fegyvertára

A korgok elsősorban a kétkezes, súlyos fegyvereket kedvelik. Mint fentebb kifejtettük a páncéloktól idegenkednek, ám pajzsokat előszeretettel használnak. Irtóztató testi erejükkel megpróbálják ellenfeleket elsőre lehengerelni, küzdőstílusuk a támadást részesíti előnyben. Ne gondoljunk azonban valami kifinomult fegyverforgató tudományra, vagy trükkökre: a korg inkább elsőpri ellenfele fegyverét, semhogy kicselezze az illetőt.



3. Bajvívó

A bajvívók a M.A.G.U.S. szabályai szerint, a harcos főkaszt tagjai. Ha pontosan meg akarnánk határozni jellegüket, azt mondhatnánk, különös átmenetet képeznek a bárd, a lovag és a harcos között.

A bajvívó, mint látni fogjuk, igazi mestere fegyverének, de mentalitása közelebb viszi a lovaghoz és a bárdhoz, mint a „közönséges” harcoshoz. Mégis harcos kasztúnak számít, hiszen semmi olyan különleges képességgel nem rendelkezik, ami kiemelhetné onnan. Alapvető különbségeket mutat a harcoshoz képest, választása sok megszorítást is jelent a játékos számára.

A bajvívó minden esetben nemes, a legtöbbször shadoni származású. Vannak nem Shadonban született bajvívók is, ám sokkal kevesebben. Ennek oka abban keresendő, hogy az életforma, mely a bajvívók megjelenését lehetővé tette, a Délvidék hatalmas birodalmában alakult ki s érte el csúcspontját.

A külszói bajvívók minden esetben shadoni mestertől tanultak – erről a képzettségéknél még lesz szó. A shadoni születésű és a külhoni bajvívók közt játéktechnikai szempontból is különbséget kell tenni – ahol ilyen különbség található, azt külön jelezzük.

A bajvívót gyermekkorától nevelik – súlykolják bele azokat a viselkedési normákat ami Shadonban a nemeseket jellemzik. A fegyverforgatást is nap mint nap gyakorolja, ennek köszönheti sajátos, kiismerhetetlennek rémlő stílusát.

Mint az a Karakteralkotás I. táblázatból kiviláglik, a fizikai tulajdonságok közül az ügyességet és a gyorsaságot fejlesztik, hiszen a rapír inkább ezeket a tulajdonságokat kívánja meg a nyers erő helyett. A nemesi neveltetés természetesen nem csak a fizikai képességek csiszolásából áll, a reménybeli bajvívók szellemüket sem hanyagolják el. Az Asztrál képesség dobása némi magyarázatra szorul. A bajvívók legfőbb erénye az, hogy a bennük dúló érzelmeket elrejtik, bármily fájó legyen is valamely érzés.

Harcérték

A bajvívók harcértékei megállják helyüket a harcosok kasztjában. Kiváló fegyverforgatók, bár specializáltságuk nem mindig válik előnyükre. Egy bajvívó KÉ alapja 9, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75; itt mindössze egy hozzáfűznivaló akad: egy bajvívó soha nem tesz egyetlen egy pontot sem Célzó Értékére. Távolról, íjjal meglőni valakit enyhén szólva nem elegáns megoldás, melytől az igazi úriembernek tartózkodnia illik.

A bajvívó minden Tapasztalati Szinten (már az 1. Szinten is!) 12 Harcérték módosítót kap. Ezt tetzés szerint feloszthatja TÉ-je, VÉ-je, KÉ-je között, köteles viszont minden Szinten TÉ-jét, VÉ-jét minimum 3 ponttal növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Ebben bizony alulmaradnak a harcos főkaszt többi tagjával szemben. Bár egészségesen élnek gyermekkoruk óta – a betegeskedő gyermekből aligha lesz bajvívó –, nem lehet róluk elmondani, hogy a





fájdalomhoz hozzászoktatták volna őket. Előéletük során negyedannyi megpróbáltatásnak sincsenek kitéve, mint például egy gladiátor. Életerő- és Fájdalomtűrés-pontjaik száma viszonylag alacsony. A bajvívó FP alapja 5, amihez Akaraterejének és Állóképességének tíz feletti része is hozzászámítandó. Szintenként további k6+3 pont járul ehhez az értékhez.

Ép alapjuk 5, amihez még Egészségük tíz feletti részét kell hozzáadni.

Képzettségek

Ez az első pont, ahol a nagyobb különbség mutatkozik a harcosok és a bajvívók között, s itt válik külön a shadoni és az egyéb helyről származó bajvívó karakterek útja is.

A shadoniak előtörténete egyértelmű. Nemesnek születtek, családjuk a lehető legjobban tanította a gyermeket; a mester a legtöbb esetben nevelő is. Egyszemélyben oktatja az ifjút a tudományokra, a vívásra és az illemre. Bevezeti a leendő bajvívót a Kódex (lásd a következő, A Shadoni Párbajkódex c. fejezetet) előírásainak világába, beleneveli azokat a viselkedési normákat, amiktől a bajvívó élete végéig sem szabadulhat. Egy szó mint száz, igazi shadoni nemest farag belőle.

Mivel gyermekkor és ifjúságának jó része tanulással telik, a shadoni bajvívó karakter rendkívül sok képzettséggel indul. A későbbiekben azonban igen kevés dolgot tanul, idejét nem vesztegeti pottom dolgokra, s ez Képzettség-pontjaiban is megmutatkozik. Kp alapja 4, amihez Szintenként további hat pontot kaphat.

Képzettségek az 1. Tapasztalati Szinten

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat (tőr kard)	Af
Lefegyverzés (tőr kard)	Af
Vakharc	Af
Fegyverismeret (tőr kard)	Mf
Írás/olvasás	Af
Pszi	Af
3 nyelv ismerete	Mf, 5, 5
Heraldika	Mf
Legenda ismeret	Af
Történelem ismeret	Af
Vallás ismeret	Af
Etikett	Mf
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Szexuális kultúra	Af
Éneklés/Zenélés	Af
Tánc (udvari stílus)	Mf

A további Szinten

TSZ	Képzettség	Fok/%
2.	Fegyverhaszn. (tőr kard)	Mf
3.	Lefegyverzés (tőr kard)	Mf
4.	Vakharc (tőr kard)	Mf

Néhány hozzáfűznivaló itt is akad. A bajvívók nem vehetnek fel semmiféle más képzettséget azokon kívül, amiket már alapban megkapnak, csak azokat tökéletesíthetik. A többi képzettség nem illik stílusukhoz. Ki látott már méregkeverő bajvívót, vagy esetleg nyomok fölött hajladozó, szimatoló shadoni nemest? Az alvilági képzettségek finoman szólva lealacsonyítóak, a mágiával kapcsolatosak pedig nem illenek egy vérbeli pengeművészhez.

Az etikett képzettséghez: a bajvívók mesterfokon ismerik Shadon és másik két déli állam illemszabályait. Amennyiben az illető karakter egyéb helyről származik, akkor hazája és két ahhoz közeli ország etikettjét ismeri.

S hogy miként lehet valaki bajvívó úgy, hogy nem shadoni származású? Nos, a shadoni bajvívók, ha nem túl előkelő családból származnak, és a sors messze veti őket hazájuktól, öregségükre gyakran telepednek le valamely idegen országban. Kiváló képességeik alkalmassá teszik őket arra, hogy bárhol nevelőnek szegődjenek egy-egy nemesi családhoz. Az ilyen egykori bajvívók nagy népszerűségnek örvendenek, a nemesi családok versengenek értük, különösen ha korábban hírnevet szereztek maguknak a nagyvilágban. Rendkívül magas összegeket (évi 35–40 aranyat) kérnek és kapnak a nevelésért a családfőtől, de a kezük alá került gyermekekből igazi urat faragnak. Nem tagadhatják meg azonban önmagukat, és ugyanabban a szellemben nevelik őket, amilyenben egykor az ő mesterük tanított. Nincs mit csodálkozni tehát azon, hogy egy-két nagynevű bajvívó egészen távol született Shadontól, de olyan bajvívót még nem látott a világ, akit nem shadoni mester nevelt.

Az ilyen „külhoni” bajvívó valószínűleg a saját országának etikettje mellett Shadonét tanulja meg, így csupán egyet választhat meg saját maga.

A nyelvtudásnál anyanyelvét beszéli Mesterfokon, és a pyarronit és egy közeli ország nyelvét sajátítja meg el. Meg kell jegyezni, hogy egy bajvívó addig nem tanul meg új nyelvet, amíg az előzőeket Mesterfokon nem beszéli. „Vagy tökéletesen tud beszélni az ember vagy inkább hallgat.” – az elterjedt mondás természetesen nem jelenti azt, hogy a bajvívó nem szólal meg az adott nyelven, amíg el nem éri a Mesterfokot, hisz valahol azért gyakorolnia kell.

A fegyveres képzettségeknél láthatjuk: a bajvívónak elég specializált a tudása. Változatosságot jelent azonban, hogy három egymástól némileg eltérő stílust ismernek a tőr kard bajnokai: a shadleki

stílust, Alegheri-stílust és a Den Aliud-stílust; ezek közül választ egyet a játékos a karakter indításakor.

Mindhárom stílus megegyezik abban, hogy művelői fő fegyverként jobbjukban tőr kardot forgatnak.

Shadleki stílus

Nevét a városról kapta ahol kidolgozták. Jellemzősége, hogy a többi stílushoz viszonyítva agresszívebb; követői a HM-ből 4 pontot kötelesek minden alkalommal TÉ-jük növelésére fordítani.

Az itteni bajvívók bal kezükben mívés tört forgatnak, így mindjárt első Szinten megkapják a Kétkeszes Harc Alapfokát, aztán harmadik szinten a Mesterfokot is.

Ők az egyedüliek, akik megtanulhatnak fegyvert dobni. E fegyver törük lehet, a képzettséget teljes egészében a KP-kból kell kigazdálkodniuk. A tör kezeléséhez szükséges Fegyverhasználat képzettséget első Szinten megkapják Alapfokon, hatodik Szinten pedig Mesterfokon.

Alegheri-stílus

A nagyhírű mester által tökélyre vitt irányzat, igazi defenzív stílus. Kiegészítő fegyverként hárítótört alkalmaznak, melynek használatát első Szinten Alapfokon ismerik. A Mesterfokot harmadik Szinten kapják meg. E stílus a kivárás művészete, lényege, hogy a vívó áttörhetetlen védelmet épít fel, és ennek a védelemnek a fedezékéből támadja az ellenfél védtelen pontjait. Az Alegheri-stílus követői a HM-ből 4 pontot kötelesek minden alkalommal a VÉ-jükre tenni.

Elsajátítják az Ugrás képzettségét, az első Szinten 20 %-ot kapnak, ami Tapasztalati Szintenként 3 %-kal nő. Természetesen saját KP-iből is fordíthat ennek növelésére.

Den Aliud-stílus

A három stílus közül a legkülönösebb, több szempontból is. A legfontosabb eltérés egyben a legfurcsább: a stílus kidolgozója, Enrich Den Aliud erigowi nemesember volt. Ő az egyetlen igazán híressé vált északi bajvívó. Tetteiről és személyéről legendák és dalok szólnak, híre vetekszik a leghíresebb bárdokéval. Enrich Den Aliud a háromezer-kétszáz éves derekán született Erigowban, ám hároméves korában Shadonba került: apja, Erigow egyik főnemese afféle nagyköveti posztot töltött be Domvik birodalmában. Természetes tehát, hogy a lehető legjobb mesterek keze alá került, s miután tehetsége, „az istenek ajándéka” igen figyelemre méltónak bizonyult, az akkori idők legnevesebb

bajvívó mestere, Rianaldo Scaddano lett tanítója. Közel járt már a negyvenedik évéhez, mikor hazatért északra, s ekkora tehető, hogy saját stílusát oktatni kezdte. Nem csodálkozhatunk tehát, hogy az északi bajvívók nagy többsége a Den Aliud iskolát követi.

A Den Aliud stílus a „köpenyvívás” technikája. Művelői bal kezükön felcsavart köpenyüket viselik, melynek egy része lelóg alkarjukról. Ennek segítségével háríthatnak ütések. Természetesen csak a tőr kardhoz hasonló kategóriájú fegyverek, illetve a felsorolt fegyverek ellen alkalmazható: rövidkard, tőr, hosszúkard, szablya, jatagán, fejdáscsukard, kígyókard, kés, ramiera, slan-csillag, dobótör, Slan-tör, illetve, ha a KM szerint a támadó fegyverre ebbe a kategóriába esik. E képzettség első Szinten +10, harmadik Szinttől +20 VÉ-t ad.

A köpenyes hárítás alkalmazható a következő célzófegyverek ellen, abban az esetben, ha a bajvívó csak a lövés kivédésére koncentrál: kézi és kahrei nyílpuska, paritty. Ezek ellen a lövésnek +40-et kell hozzáadnia a célpont védőértékéhez.

A Den Aliud-stílus követői minden alkalommal kötelesek HM-jükből 4 pontot a KÉ fejlesztésére fordítani.

Tapasztalati Szint (TSZ)

A bajvívók egy kicsit nehezebben lépnek osztályt a harcosoknál – ennek oka rendkívüli specializáltságukban keresendő.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0–165	1.
166–330	2.
331–660	3.
661–1485	4.
1486–2900	5.
2901–5800	6.
5801–11000	7.
11001–22000	8.
22001–45000	9.
45001–67500	10.
67001–90000	11.
90001–136000	12.

Minden további Szinthez +40000 TP kell.

A bajvívó fegyvertára

A bajvívók kedvenc fegyvere a rapír (azaz tőr kard), amellyel kapcsolatban a Kódex is pontos utalásokat tesz, mind a méretet, mind a formát tekintve. A fegyvertől a bajvívók sohasem válnak meg, kötődésük a pengéhez majdnem olyan mély, mint a kardművészeké. Ennek megfelelően a Személyes Aura védelme alá esnek. E kardok általában díszes kivi-



telű, remek fegyverek, a legjobb mesterek keze munkái. Sok bajvívó gyűjtő is egyben; ha teheti, minden értékes rapírt megszerez, de a Személyes Aurába csak az első, a családtól kapott fegyver tartozik. Eddig megmagyarázhatatlan jelenség, de tény, hogy gyakorlott vívók (6. Szinttől) e fegyverrel képesek sebet ejteni olyan lényeken is, amelyeket csak mágikus fegyver fog.

Bajvívók sohasem alkalmaznak varázserejű tárgyakat, és csak gyógyulást elősegítő varázslatnak hajlandók magukat alávetni (teljességgel idegen tőlük például, hogy fanatizálva menjenek harcba). Mérgeket – a Kódex utasítására – sosem használnak.

A bajvívók ritkán hordanak páncélt, akkor is csak mívesen megmunkált, drága láncinget hajlandók felvenni. Pajzsot nem használnak.

Különleges képességek

A bajvívók ismernek néhány olyan trükköt, amelyek – bár képzettségszerűek – más kasztok számára elsajátíthatatlanok, ezért joggal nevezhetjük azokat különleges képességeknek.

Halálos szúrás

Ahogy azt a Kódexben is olvashatjuk, létezik egy úgynevezett Párbaj a Tökéletes Szúrásig. E szúrás azonnali, fájdalommentes halált okoz. Hasonlít a Háthaszúrás képzettséghez, de ezt harc közben képes a bajvívó alkalmazni, a következőképpen:

Ha a támadó dobásként 00-t dob, és ezzel ellenfelét túl is üti, a rendes sebzésén felül további 2k6 Ép-t sebez az áldozaton.

Ennek azért elég kicsi az esélye, de sok gyakorlással e tudás tökéletesíthető. Minden 4 rááldozott Kp egy százalék pluszt ad. Így aki 8 Kp-t használ föl erre, annak már 98, 99 és 00 dobásánál is van lehetősége a bónusz-sebzés dobására, természetesen csak akkor, ha ellenfelét túlütötte.

E képességét a bajvívó csak embereken, elfeken és orkokon tudja alkalmazni, illetve olyan lényeken, amelyek a KM megítélése szerint erősen emberszerű belső felépítéssel rendelkeznek. A játékosnak mindig el kell fogadnia a KM döntését, a KM-nek pedig arra kell ügyelnie, hogy ha egy lény ellen egyszer hagyta a technikát alkalmazni, akkor legközelebb se tiltsa meg. Elméletileg – ha nekiáll,

és felboncol egy lényt, például egy sáskaharcost – a karakter megtudhatná, hová is kell egy ilyen lény esetében a Halálos szúrást bevinnie. Ám egy nemesúr soha nem fog feldarabolni egy lényt sem – ez nem illik hozzá.

Mesterjel

A Mesterjel nem más, mint egy szignó, amit a bajvívó akár egy tíz centiméteres körbe is belevág kardjának hegyével. Bonyolultsága képet ad a vívó tudásáról, és mivel egyedi, szabályos aláírásként is használható. A Mesterjelet egyetlen támadásnyi idő alatt képes a vívó elhelyezni. Harc közben erre százalékot kell dobni, hogy sikerrel járt-e. E százalék egyenlő a karakter szintjének tízszeresével. Ha nem dobta meg, a jel nem lesz felismerhető. Ahhoz, hogy a jelet valaki megpróbálhassa elhelyezni ellenfelén, természetesen nem elég a sikeres támadó dobás, hanem túl is kell ütnie ellenfelét.

A jel első szinten maximum négy vonalból állhat, minden negyedik szinten eggyel több vonallal lehet bővíteni. A vonalak nem csak egyenesek lehetnek, de mindegyik legfeljebb egy, kilencven foknál nem nagyobb töréssel futhat. A játékosnak meg kell rajzolnia a karakter Mesterjelét a karakterlapján.

A leghíresebb Mesterjegy Aleggherié: kilenc párhuzamos, függőleges vonalból áll, minden vonal között hajszaálynira azonos távolsággal.

Ingerlés

Ennek két fajtáját ismerik a bajvívók, a szóbeli és a fegyverrel történő ingerlést.

A fegyverrel képesek sikeres támadó dobás után olyan felszíni vágásokat ejteni, amik csak bőszítik az ellenfelet. Előszeretettel vagdalják le ellenfelük gombjait, rongyossá vagdalják ingét anélkül, hogy megsebeznék. Ezt persze például kocsmai verekedések alkalmával használják, ezzel is kifejezve mennyire lenézik az ellenfelet. Ha nem akarnak valakit megölni, fegyverük markolatát vasmarokként használják olyan képzettségi szinten, mint rapírjukat.

Egyes bajvívók ugyan olyan jól forgatják a szavakat mint a rapírt. Ellenfelüket pocskondiázzák, gúnyolják harc közben ezzel is ingerelve őket. Ennek hatása a játékban a következő. Az áldozat asztrális mentődobást tesz:



amikor először elvétí, dühében többet gondol a támadásra mint a védekezésre; +10 TÉ, -10 VÉ.

Mikor másodjára hibázik, már kezd teljességgel elborulni az agya, támadásainak intenzitása fokozódik, de csak kompenzálni tudja azt, hogy egyre meggondolatlanabbul támad, védelme egyre inkább megnyílik +10 TÉ, -15 VÉ.

Harmadik elhibázott asztrális képességpróba esetén, az ellenfél kezdi teljesen elveszíteni a fejét, -10 TÉ, -20 VÉ.

Minden további hibázás öttel rontja a TÉ-t és a VÉ-t.

E képesség nem alkalmazható más bajvívók ellen – akik ismerik a dürgést –, és Chi-harcot folytató harc- vagy kardművészek ellen. Alkalmazásához a bajvívónak legalább 5. Szinten kell egy olyan nyelven beszélnie, amit az „áldozat” is ismer.

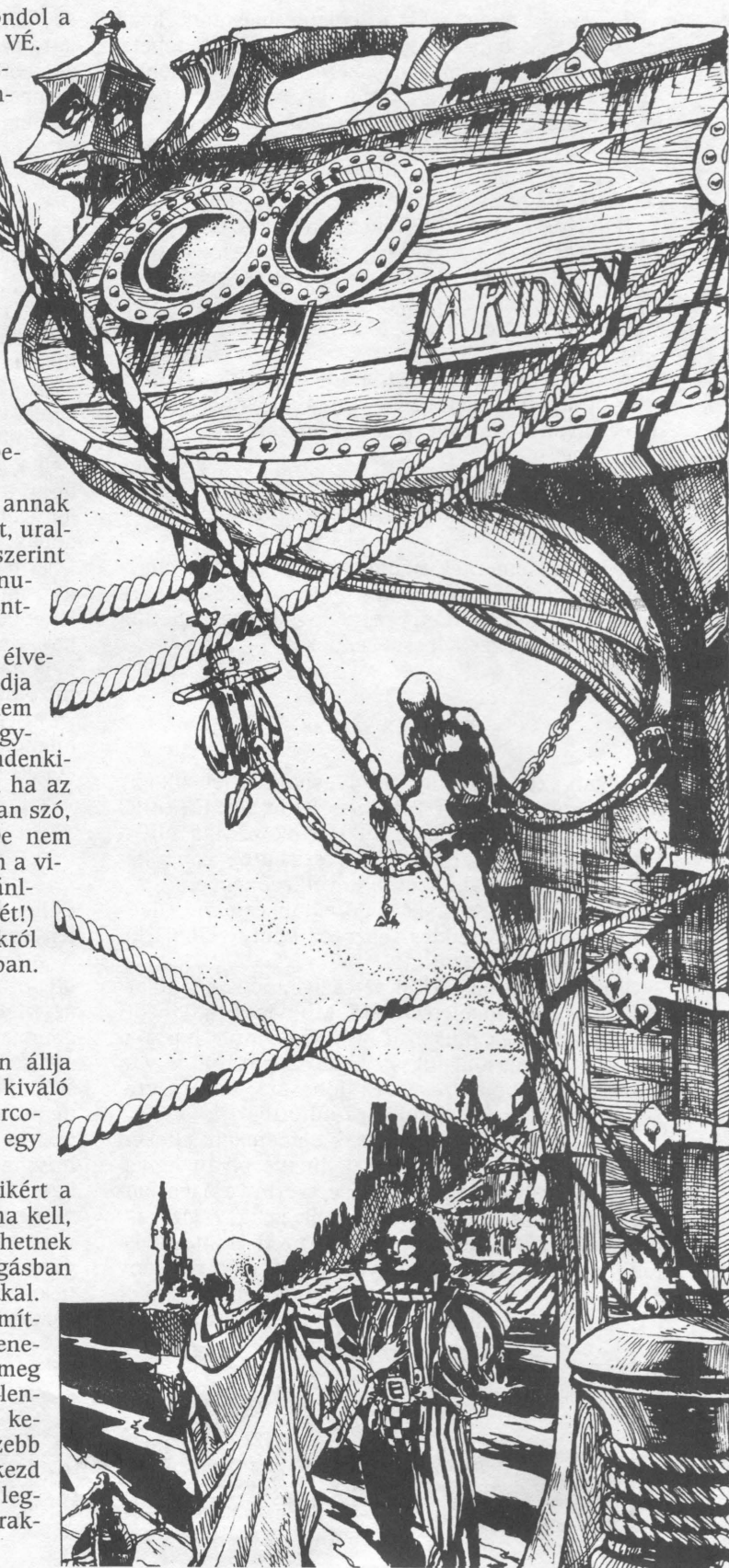
Ha valaki megdobja a képességpróbáját annak többet nem kell dobni, ő „visszanyelte” dühét, uralodik az érzelmein. A KM saját megítélése szerint sújthatja az „áldozatot” a próbadozásnál minuszokkal, ha a bajvívó különösen érzékeny pontjára tapintott.

Ha egy játékos bajvívóval játszik, nagyon élvezetessé teheti a játékot, ha tényleg elmondja azt, amivel karaktere ellenfelét bűszíti. Itt nem trágárságokról van szó, vagy buta sértések egymás fejéhez vágdosásáról. Kiváló iskola mindenkinek aki e kaszttal akar játszani, különösen ha az ellenfél bűszítéséről és megszegyenyítéséről van szó, Edmond Rostand *Cyrano de Bergeracja*. De nem csak a szavak forgatásának fortélyát, hanem a viselkedésről is remek példákat láthatunk. (Ajánljuk még Dumas *Három testőr* című alapművét!) Ynevi környezetben is olvashatunk bajvívókról Raul Renier *Acél és Oroszlán* című munkájában.

* * *

A bajvívó nem egyszerű kaszt. Nehezen állja meg a helyét a vadonban, de a városokban kiváló szerepjátékra ad lehetőséget. Azoknak a harcosokat kedvelő játékosoknak ajánljuk, akik egy kis humor és romantika után is vágyódnak.

A bajvívók kiváló társak, akik a barátaikért a tűzbe mennek, egy szép szempárért pedig, ha kell, akár meg is halnak. Talán csak a bárdok lehetnek ellenfeleik a szebbik nemnél, noha versfaragásban némelyikük felveszi a versenyt a kobzosokkal. Ha valaki barátságot köt egy bajvívóval, számíton arra, hogy társa imádja a színpadias jelene-
teket, ha lehet az utolsó pillanatban jelenik meg a társaság megmentésére (például a kötélén lendül be a színre). Ha pedig népes társaságba keveredik a parti, szinte biztos, hogy a legszebb nőt fogja kinézni magának, és udvarolni kezd neki – Shadonban is, másutt is ez az oka a legtöbb párbajnak a Játékos és Nem Játékos Karakterek között.



4. A Shadoni Párbajkódex

Aleggheri mester híres könyvét az „Utasítások és Parancsolatok Nemesurak Párviadalaihoz, valamint Udvariassági Formulák a Kihívásokhoz” Ynev–szerte a Shadoni Párbajkódex néven ismerik. Ahhoz, hogy e bizonyos szempontból rendkívül fontos könyvvel megismerkedhessünk, nem kell shadoni nemesifjúként születnünk a világra: az etikettet oktató mesterek Ynev–szerte kivétel nélkül a Shadoni Párbajkódex előírásai szerint tanítanak.

A Kódex írásba foglalt verziója egy közel ezeréves hagyománynak. Shadonban a nemeseknek a becsület az egyik legfontosabb kincsük. A lovagok más országokban – de néha Shadonban is –, ha úgy gondolják, sérelem érte őket, azonmód ledöngöltetik valahol egy kicsit a talajt, ha éppen nincs kész sorompó a közelben, és megszólítják ellenfelüket, ahogy szokás: „Kihívlak Téged, nemes uram, lovas avagy gyalogos párviadalra, életre–halálra avagy megadásra, kopjával, karddal avagy buzogánnyal; e sértést el nem tűrhetem, mert gyalázat száll reám és véreimre!”

Aztán már rontanak is egymásnak nehéz paripájukon, talpig vasban, netán embrenyi pajzsokkal és csatabárdokkal kerülgetik egymást, többmázsás csapásokat osztogatva. Így szokás ez a lovagok között. Bár elég sűrűn előfordulnak az ilyen párviadatok, a gyakori súlyos sérülések miatt bizonyos rangot elért lovagokat rendjük nem enged többé sorompóba állni: nem lesznek bolondok értékes embereket veszni hagyni holmi párviadalban. Ez azonban azt eredményezhetné, hogy bizonyos lovagokat bárki kedvére kihívhatna, tudván tudva, hogy az nem fog vele kiállni, mert a rend nem ad erre engedélyt. Erre eszelték ki azt, hogy az ilyen prominens személyek elleni kihívásokat a rend veszi magára, és bárkit kiállíthatnak övéik közül a párviadal megvívására.

Shadonban, ahol a becsület pótolhatatlan nemesi erénynek számít, rendkívül gyakoriak a párviadatok. Már csak azért is, mert a hagyomány úgy tartja, hogy a becsületet érintő kérdésekben nem ítélezhet egyetlen törvényszék sem. Ahogy Aleggheri mester fogalmaz:

„A becsület kényes jószág, melynek szőrén könnyen foltot ejt bármely megjegyzés. A folt eltüntetésére nem elegendő – nem lehet elegendő – egy bíró ítélete, aki esetleg anyagi javakban történő kártérítést ítél meg. A foltot csak a sértett moshatja le, és e foltot nem oldja más, csak a vér.”

Az ilyen ügyek elintézési módja azonban nem a lovagoknál szokásos kopjatörés. A shadoni nemesek minden esetben a Kódex utasításai szerint járnak el.

A következő kézenfekvő kérdés: mi lehet az, ami okot ad a párviadalra? Nos, ez roppant kényes do-

log; számtalan külhoni halt meg olyan párviadalban, melyben jószerivel azt sem tudta, miért is kell kiállnia.

Aleggheri mester a következőképpen fogalmaz a Kódex idevágó – egyébként legrövidebb – fejezete végén:

„Annak megítéléséről, hogy mikor történt olyan sértés, ami párbajt von maga után, csak a következőket mondhatom: ha Ön úgy érzi, hogy valaki olyan cselekedetre szánta el magát, vagy olyan megjegyzést tett, illetve oly dolgot állított, amely az Ön, családja, vagy Önhöz közel álló személy becsületére nézve sérelmesnek találtatott, és az illető nem tud azonnal megdönthetetlen bizonyítékokkal szolgálni, akkor Önnek joga, sőt kötelessége, elégtételt venni rajta.”

Ember legyen a talpán, aki e kacifántos mondatból – ami egyébként egy hasonlóan kacifántosan megfogalmazott fejezet zárómondata – pontos információkat hámoz ki. Talán ebből is látszik, hogy maga Aleggheri mester sem tudta pontosan megfogalmazni e kényes kérdés válaszát. A legfontosabb dolgok azért benne vannak.

Az egyéni elbírálás – magyarul az egyéni vérmérséklet –, amely személyes jognak tekinti annak eldöntését, ki mit vesz sértésnek, fontos része a problémának. Vannak hívősebb, megfontoltabb emberek, akik könnyedebben vesznek dolgokat, és kellő emberismerettel, humorral (ha kell, gúnnyal) és utánozhatatlan eleganciával hárítják el a párbajgyanús helyzeteket. S vannak természetesen sértések, amelyekre nem lehet más válasz, mint a párbaj. Ilyen sértés a család nőtagjainak erkölcsére tett megjegyzés, a felmenők nevezetes tetteinek megkérdőjelezése, férfiaság kétségbevonása, gyávasággal, becstelenséggel, hazugsággal vádolás.

Mivel a bajvívók, különösen a shadoni születésűek, a szavak mesterei is, nagyon könnyen tudnak párbajt provokálni. A szélsőséges esetek kivételével – amelyeket fentebb már említettünk – lehetséges a párbaj visszautasítása, de rendkívüli ügyesség és agyafúrtság kell ahhoz, hogy úgy táncolhassunk el egy párbaj elől, hogy ne tűnjünk gyávának.

Azokban az esetekben kiemelten nehéz helyzetbe lehet kerülni, ha valakit akarattunkon kívül sértünk meg. Ilyenkor remek diplomáciai érzék kell ahhoz, hogy megalázkodás nélkül vergődjünk ki a kellemetlen szituációból. Sok bajvívó azonban ilyenkor csak vállat von, s inkább párbajozik, mintsem magyarázkodik.

Láthatjuk: a shadoni társasági élet a kívülálló számára ezernyi veszélyes csapdát rejt, ám a helybeliek elképesztő eleganciával manővereznek a veszélyes vizeken. Ettől a bravúrosnak mondható „manőverezéstől” függetlenül a shadoni férfiak át-

lagosan tíz párbajt vívnak évente. A csúcsot Enrich Den Aliud, az északi származású gróf tartja, aki egy esztendő alatt pusztán virtusból száztizenöt párbajban vett részt, s csupán egyet – a legutolsót – vesztett el, amit magával Alegheri mesterrel vívott. A nevezetes esztendő után még negyvenkét évig élt, és hatvannyolc évesen, betegségben halt meg. Alegheri mellett minden idők legnagyobb bajvivójának tartják.

Itt álljunk meg egy pillanatra! Mint a fentiekből is kitűnhet, Shadonban a párviadalok mindennaposak, tehát ha minden párbajt életre-halálra vívni, a shadoni nemességnek igen szaporának kellene lennie ahhoz, hogy pótolni tudja a veszteségeket. Egy mondás szerint ha minden párbaj halállal végződne, Shadon évente annyi nemesét vesztené el, amennyi emberből egy közepes hadjáratot lehetne szervezni. Nyilvánvaló tehát, hogy a párbajok zöme nem halálíg tart. Alegheri e témáról így ír:

„Megölni valakit – erre bárki képes. A barbárok, ha felbőszítik őket, bunkójukkal loccsantják szét ellenfelük koponyáját. A legegyszerűbb katona is képes fegyverét az ellenség testébe mártani. Vért ontani, elpusztítani valakit a leghatékonyabban, ha kell, hátulról döfve tört a bordái közé, vagy hurkot vetni a nyakába: ez nem más, mint gyilkolás. Aki ilyet tesz, gyilkos; olyan szárnalmas teremtmény, akit joggal lógat fel, tör kerékbe a hóhér a város piacterén. Gyilkos, aki valami okból – bárminő ok lehet eléggé nyomós az ilyen tethöz – legalantasabb, állati ösztöneit engedi szabadjárá, és bűnös kéjvágyát pusztán az elfolyó vér és az agonizáló áldozat végvonaglásának látványa elégíti ki. Ó, hatalmas ég, hány ilyen elvetemült emberarcú démon jár közöttünk?

És hány ilyen átkozott indokolja tettét azzal, hogy a becsületét védte, és párbajban ölte meg ellenfelét?”

„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 ezeréves 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 mint egyszerű barbárok, földet túró jobbágyok, akik furkósbottal verik be egymás fejét.

Úrnak születni kell, de a születés joga nem elegendő ahhoz, hogy valaki a becsületéért méltóképpen kiállhasson. Stílus: ez a kulcsszó.”

Igen, a stílus. Alegheri mester szavai jól tükrözik a lényegét, nevezetesen azt, hogy Shadonban minden a stílus, az elegancia. Ha valaki ezer párviadalt vív meg, de képtelen a szellemes társalgásra, a bókolásra, nem mestere a szavaknak, az nem lehet híres bajvivó. Persze önmagukban ez utóbbi

erények sem elegendőek ahhoz, hogy valaki jó bajvivó legyen, hiszen megfelelő vívótudás nélkül valószínűleg már az első párbajban csúfos kudarcot fog vallani.

A vívás – és, mint azt a későbbiekben látni fogjuk, a kard tisztelete – első helyen áll a bajvivóknál. Sokan erre azt mondhatnák: „Hisz ezek kardművészek, csak épp nem Slan-kardot, hanem rapírt forgatnak!” Tévedés. A bajvivók leírásából kiviláglik, hogy a szabályok értelmében is ég és föld a különbség e két csoport között, mentalitásukban azonban még nagyobb eltérés mutatkozik. Vegyük mindjárt a párbajt.

Egy bajvivót könnyű kihívni; kardja gyakran kiroppan a hüvelyéből, a legkisebb sértésre is azonnal reagál, cikornyás mondatokkal hívja párbajra ellenfelét, és az esetek jó részében mind a két fél élve távozik a párbaj színhelyéről.

A kardművészek ezzel szemben ritkán húznak kardot, ritkán állnak ki párbajra; ha megteszik, nyomós indokuk van rá. Azt mondják, ha egy kardművész fegyvert ránt, ott valakinek meg kell halnia.

Mivel Alegheri mester hosszasan taglalja a stílus fontosságát, magyarázva, miért is nem gyilkosság az, ha valaki párbajban megöli ellenfelét, ugorjunk egyet és vizsgáljuk a továbbiakban a gyakorlati utasításokat!

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. Bizonyítja 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 alakalmával hangzik el. Ennek oka igen egyszerű: a kihívó a közönségnek is „játsszik”. 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 estéje arról híres, hogy egyetlen óra leforgása alatt két család férfitagjai negyven kihívást intéztek egymáshoz. Az ok egy megjegyzés volt az egyik család közismert nőtagjának erkölcsére. 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 estén, egy társaságban. Megjegyzésre érdemes, hogy a lezajlott párbajok közül csak egy végződött halállal.

Képzeliük 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.

A másik érdekes fajtája a kihívásnak a bajnokválasztás. 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 levő 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 eléggé kifinomultak, a párbajok közül a sima élet-halál küzdelmet, vagy az első vérig zajló küzdelmet választják. Ellenben sokfelé szeretnek ragaszkodni az egyéb előírásokhoz – ezekből lássunk néhány példát!

„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 szalagot

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 üdvözljék egymást a küzdők, és miként kell elhagyniuk a párbialdal színhelyét. A köszöntésekre 248 verziót ír le a mester, de manapság közel félezer ilyen köszöntés forog közszájon a kontinensen.

A lényegét néhány alapvető szabály hordozza; ezeket a mester igen terjengősen fogalmazta meg. Alább úgy adjuk közre őket, hogy a játékosok és a KM-ek számára is egyértelműek legyenek:

Tilos mérget alkalmazni.

Tilos mágiát alkalmazni, illetve varázslat hatása alatt állni.

Tilos varázstárgyat, varázssíalt használni, illetve ezek hatása alatt állni.

Tilos varázsfegyvert alkalmazni – bár egy igazi bajvívó soha sem venne a kezébe ilyesmit.

Ezek a tiltások a bajvívók számára teljesen nyilvánvalóak, nem szegnék meg őket a világ minden kincséért sem, hiszen elveszthetik a becsületüket, és ha így esetleg megölik ellenfelüket, nem számítanak másnak, mint közönséges gyilkosoknak. Az igazi bajvívó mindig elismeri, ha legyőzték.

Nézzük most meg, milyen párbajfajtákat ismernek a shadoniak! A felsorolás a teljesség igénye nélkül készült – a Kódex ötvenkét párbajfajtát sorol fel –, mi csak a legismertebbeket, a legdivatosabbakat említjük alább.

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 élet-halál harcnak. Lényege, hogy a végzetes dőfésnek azonnal végeznie kell az ellenféllel. Ez játéktechnikailag a következőképp történik: a bajvívó kasztleírásnál leírt Halálos Szúrással kell az ellenfelet legyőzni. Az ellenfelek, ha egyéb módon érnek el találatot, nem dobhatnak sebzést. A magyarázat az, hogy a bajvívó érzi, melyik lesz az igazi a Halálos Szúrás. Ha nem tökéletes a mozdulat, visszafogja a fegyverét. (Itt kell megjegyezni, hogy Halálos Szúrás technikával lehet olyan kicsit is sebezni, amit az ellenfél még túlélne, ám ebben a párbajban a Halálos Szúrás sebzés nélkül is azonnal öl.)

Párbaj első vérig

Ismét egy Ynev-szerte ismert párbajfajta. Lényege: az veszít, aki az első sebet szerzi. (A játékban az nyer, aki az első Ép sebzést okozza.) Figyelem! Ebben a párbajban nem illik megölni az ellenfelet, sőt, a haláleset a győztesre nézve nagy szégyen!

Párbaj első vágásig

Egyszerűen a gyorsaság próbája; az nyer, aki gyorsabban vág (nagyobbat kezdeményez és a utána legalább Fp-t sebez.) Amennyiben a nagyobb kezdemény nem jár sikeres találattal, a párbajt befejeztnek 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 párbajoknak, a vesztesre nézve igen nagy szégyen.

Mesterjegy-párbaj

Kicsit bonyolult, tipikusan shadoni párbajfajta. Lényege, hogy a bajvívó kasztleírásnál említett Mesterjegyet kell az ott leírt szabályoknak megfelelően az ellenfél ruhájára erősített selyemkendőre vágni. A Mesterjegyet a párbaj során túlütés esetén próbálhatja a játékos elhelyezni (százalékot dob). A harmadik sikertelen százalékdobás 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 sem szokás az ellenfelet megsebezni, vagyis a sikeres Támadó Dobások nem okoznak sebzést. A párbaj elég körülményes, de Shadonban előszeretettel vívnak ilyen viadalokat.

Párbaj dalvesztésig

„A párbajok királya“, írta róla Alegheri 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, hiszen 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 elvétí a verset, vagy nem megfelelően szavalja. Vereség továbbá, ha valaki a „tánc“ közben sebet (ÉP) kap.

Játéktechnikailag a párbaj a következőképpen zajlik. A játékosok minden elszenvedett Fp-sebzés után Akaraterőpróbát tesznek, hogy nem rontottak-e el valamit a versben és a stílusban.

A lényeg a befejezés. Az utolsó sort a vívók egyszerre mondják el, és végszóra próbálják egymást megsebezni. Itt az utolsó összecsapásban az Fp-sebzés 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 újrakezdi a verset – és a vívást.

Természetesen a játékosoknak előre meg kell egyezniük, hogy a vers hány körig fog tartani, de a legrövidebb ilyen vers is minimum húsz körös.

Szópárbaj

A legnépszerűbb párbaj a shadoni társaságokban; az egyetlen, amelyet azonnal a kihívás után bonyolítanak le. A „küzdők“ néha pusztá szórakozásból mérkőznek meg egymással, de volt már rá precedens, hogy komoly ügyeket intéztek el vele. Alegheri mester szerint csupán a szellem csiszolására való, bár egy bajvívó ezen a téren sem vallhat szégyent soha.

A feleknek rövid négysoros verseket kell rögtönnöznüik. 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 versikébe 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. A játékban a játékosoknak Intelligenciapróbát kell tenniük. Aki előbb hibázik, az veszít. Persze meg lehet próbálkozni az igazi szerepjátékkal is – azaz a profik akár szóról szóra előadhatják a jelenetet.

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 tőr kardnak 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 vagyontokat érő ötvösremekek. Természetesen a penge is kiváló minőségű.

A Kódex rendelkezéseit leginkább a shadoni nemesség tartja be, illetve a nemesek tartatják be szerte Yneven. Ez alól talán csak a lovagok jelentenek kivételt, mert a lovagi párbajoknak egészen más lebonyolítási módja van. A lovagok inkább főlősleges páváskodásnak tartják az egészet, de azt ők is készséggel elismerik, hogy egy bajvívó sosem lebecsülendő ellenfél.

II. A harcosok oktatása



nev világán – tekintet nélkül arra, melyik országról van szó – a legtöbb kalandozó és kalandor a fegyverforgatók közé tartozik. Akár az ereni zsoldosokat nézzük, akár az abasziszi falanxharcosokat, netán a predoci vérteseket, egy közös vonást mindenképpen találunk bennük: mindannyian a Harcos főkaszttba sorolhatók. Harcosok minden korban, minden tájon voltak és vannak ma is. Hiába a mágia, hiába az istenek misztikus hatalma, a csatákat mindig a harcosok vívták. Harcosnak – különösen

jó harcosnak – lenni nem könnyű feladat, de még mindig sokkal vonzóbb és elérhetőbb, mint varázslónak, netán papnak tanulni. Számos ember szegődik harcosnak, mindmegannyi eltérő szándékkal.

A harcosok kinézete, viselkedése, megítélése Ynev országaiban, birodalmaiban más és más. De vajon hogyan lesz valakiből harcos, katona? Ezt tekintjük át az elkövetkezőkben.

Figyelem! A következő fejezetekben a különböző harcos alkasztok nem kapják meg a M.A.G.U.S.-ban leírt képzettségeket, hanem csak azokat, amelyeket az egyes leírásokban megadtunk.



1. A képzés

A harcosok, katonák, zsoldosok sokhelyütt megbecsült tagjai a társadalomnak. Majd minden siheder álma, hogy belőle is vitéz katona válik. A csatákat megjárt harcos szüleire is dicsőséget hoz, ezenkívül megélhetésnek sem rossz a katonai pálya, hiszen a zsoldon kívül háborúban bevett szokás a szabad rablás, ami igen jövedelmező lehet. Ezért a legtöbb szegény sorból származó fiú előtt ez a felemelkedés egyik lehetséges – és tegyük hozzá, viszonylag gyors – útja. Nincs szükség annyi tudásra és tanulásra, mint ha papnak, netán varázslónak állna, nem kíván annyi állhatatosságot és kitartást, mint a harcművészetek, és sokkal büszkébb életpálya, mint a tolvajlás. Ez a könnyűnek látszó, gazdagsággal, hírnévvel és dicsőséggel kecsegtető hivatás megfelelően sok embert vonz.

Hogy miért nem lesz mégsem minden álmodozó parasztfiúból kalandozó harcos, annak számos oka van. Először is, nem mindenki számára elfogadható ez az életforma. Sokan nem lennének hajlandóak vért ontani, vagy épp ellenkezőleg, attól tartanak, hogy az ő vérüket ontanák a csatamezőn, aminek bizony, lássuk be, megvan az esélye. A fő akadály mégis a pénz, hiszen Yneven, akár a Földön, semmit sem mérnek ingyen. A legtöbb neves harcosiskola és -képző borsos árat kér a tanítványoktól, és ha ezt nem képes megadni az illető, akkor nincs helye az iskolában. De hogyan is festenek belülről ezek az iskolák?

Többféle típusú harcosiskola működik Ynev-szerte. Az egyik leggyakoribb, mikor egy jó nevű mester letelepszik, és iskolát alapít valahol. Az ilyen intézmények általában kevés tanoncot fogadnak, de annál jobban megkérlik az oktatás árát. Leggyakrabban a mester segédei – maguk is jó harcosok – foglalkoznak a tanítványokkal, de az arra érdemes kevesekkel a mester is gyakorol olykor. A legtöbb ilyen iskola dicsekedhet azzal, hogy vezetője valaha kalandozó volt. Rengeteg ilyen helyet tartanak számon a kontinensen, némelyiknek jó a híre, némelyiknek kevésbé jó. Nem könnyű ezekbe bekerülni, hiszen az okításért elkért összeg nemritkán eléri az évi 50-60 aranyat. Ez pedig még nemeseknek is komoly kiadás lehet. Nagyrítkán előfordul, hogy az iskola úgy dönt, tandíj nélkül tanít ki egy-egy jelentkezőt, ehhez azonban az kell, hogy az illető kivételesen tehetséges legyen. Ekkor a mester maga foglalkozik a tanonccal, és nemritkán kalandozót nevel belőle. Az ilyen tanulók többnyire hálásak, és kalandozásaik alatt szerzett kincseiből támogatják az iskolát, nem is beszélve arról, hogy terjesztik jó hírnevét. Az éremnek persze van másik oldala is: lehet valakinek

rengeteg pénze, ha az istenek nem adományoztak neki tehetséget, soha nem válik belőle jó fegyverforgató. Néha az iskola kénytelen ilyen tanulókat is felvenni, hiszen a gazdag, befolyásos családoknak nehéz nemet mondani, de sokszor előfordul, hogy ezért az iskola az egyébként szabott tandíj többszörösét kéri.

Mint az a fenti példából is kiviláglott, nem csak a szegény családok sarjainak jelent felemelkedési lehetőséget a katonai pálya, de a tehetős, nemesi családok is előszeretettel adják katonai iskolába fiaikat. Az ok igen egyszerű – mint nemesenszületettnek, könnyen lehet, hogy részt kell vennie háborúban, ezért hát értenie illik – sőt, kell – a fegyverforgatáshoz. Az iskolában természetesen a hadvezetés alapjait is elsajátíthatja.

A másik gyakori iskolatípus a zsoldosképző telep. Ez egészen más elgondolás alapján működik. A kiképzőtelepet nem visszavonult kalandozó alapítja, hanem nemesek, gazdag kereskedők, polgárok, vagy épp valamelyik állam nagyjai, illetve maga az uralkodó. Ezekre a telepekre könnyű bejutni, gyakran még jelképes tandíj sincs, a kiképzés azonban korántsem olyan alapos, mint az előzőleg tárgyalt iskolákban. Természetesen ez sem jótékonyságból működik, így amikor a tanoncok megkapták a kiképzést, helyben kell maradniuk, és zsoldosként kell szolgálniuk meghatározott ideig. Ezt az időt kiválthatják pénzzel is, mintha csak tandíjat fizettek volna. A kiképzőtelep így állandóan kisebb hadsereg fölött rendelkezik, amit megfelelő összegért cserébe bárkinek kölcsönöz. Ezek a díjak fedezik az újabb és újabb jelentkezők kiképzését. Ha a zsoldosok letöltötték idejüket, választhatnak: az iskolában maradnak és továbbra is zsoldosként keresik kenyerüket, vagy továbbállva szabad harcosokká válnak. Persze ha maradnak, az értük kapott pénz immáron nem a kiképzőtelepet gazdagítja, hanem ők kapják kézhez. Bár az ilyen kiképzőtelepeken gyorsabban – s ezért kevésbé alaposan – készítik fel a harcosokat, mint az iskolákban, az utóbb, valódi harcokban töltött idő ez bőven kompenzálja. Mire kikerül innen a harcos, felveszi a versenyt bármelyik kalandozóiskolából származó társával.

Léteznek olyan kiképzőtelepek is, amelyek sok rokon vonást mutatnak a fent leírtakkal, itt azonban nem bérbe adható zsoldosokat képeznek, hanem jól összekovácsolt sereget. Ilyen kiképzőközpontokat leggyakrabban uralkodók tartanak fenn az ország vagy birodalom serege számára. Előfordul az is, hogy tartományurak, gazdag nemesek, vagy épp kereskedők, netán vallások létesítenek efféle telepeket.

Akárki hozta létre, a zsoldosokat kiképző teleptől abban különbözik jelentősen, hogy itt egy-egy meghatározott cél érdekében képzik a katonákat (például a shadoni zsoldosokat a Birodalom védelmére), akik a kiképzés után kötelesek a számukra megszabott helyen szolgálatot teljesíteni. Itt nem válthatják meg magukat pénzzel, de szolgálati idejük leteltével ugyanúgy választhatnak, akár a bérzsoldosok – szabad harcosok akarnak lenni, vagy tovább katonáskodnak.

Külön említést érdemel a gladiátorok iskolája, hisz ez lényegesen eltér a harcosokétól. Ennek fő oka, hogy a gladiátorokat, bár kiképzik a harcra, közel sem készítik fel oly alaposan, mint a zsoldosokat. Mivel a gladiátorok nagy része az arénában leli halálát, ez teljesen indokolt. A híres, jó harcos hírében álló gladiátorok harci tudásuk nagy részét nem a kiképzés alkalmával, hanem az arénában szerezték. Lényeges különbség továbbá, hogy a zsoldosok

mindegyike szabad ember, míg a gladiátorok között szabadonszületett csak elvétve akad. Mivel a gladiátorok szinte nap mint nap küzdeni kényszerülnek az életükért, kevés szabad ember választja önszántából ezt a pályát. Persze akad ilyen is, hisz a sikeres gladiátoroknak dicsőség, hírnév és gazdagság az osztályrésze.

Maradt még egy említésre méltó mód, ahogy harcosná válhat valaki: ha magányos mestertől, esetleg az élet viszontagságaiból tanulva sajátítja el a fegyverforgatás mesterségét. Erre a legjobb példát a keleti barbárok és a nomád harcosok jelentik. Azokon a vidékeken, ahol ők élnek, nem iskolában tanulnak harcolni. A KM számára ez adja a legtöbb lehetőséget, de a legtöbb munkát is, hiszen ha a karakter valamilyen magányos mestertől tanulta a harc fortélyait, a KM kedve szerint adhat vagy vehet el képzettségeket, ugyanakkor részletesebb, átgondoltabb előtörténetet kell kitalálnia játékos számára.



2. A képzés ideje

Az egyes iskolatípusok nem csak felépítésükben, de a képzés idejében is különböznek egymástól. A vérbeli kalandozókat kinevelő, neves harcosiskolákban négy-öt éven át oktatják a tanoncokat, akik az iskolát elhagyva minden lényeges tudás birtokában 1. Tapasztalati Szintű harcosnak számítanak. Nem csak a fegyverek forgatását sajátítják el, hanem sok egyéb, a harcban, kalandozáshoz fontos képzettséget is. Az ilyen iskolákban gyakorta lehetőség nyílik arra, hogy a tanulók ne csak testüket, de szellemüket is megedzzék, és az írás-olvasás, vagy akár a Pszi képzettséget is elsajátítsák. Aki ilyen iskolából kerül ki, és kalandozásra adja fejét, az bátran szembenézhet minden veszedelemmel.

A bérzsoldosokat képző telepeken – annak hírnevétől, alaposságától függően – másfél-három éven át gyakorlatoztatják a leendő katonákat. Az ezt követő szolgálati idő, ami szintén nagyban függ a helytől, kettő-öt év lehet. A kiképzést sikeresen átvészelt katonák a különböző csatákban és harci helyzetekben már igen jól megállják a helyüket, azonban a kalandozó harcosokkal sem harci, sem egyéb tudásban nem vehetik fel a versenyt. Ha elég tehetségesek, szolgálati idejük leteltével a tapasztalatok ezt a hátrányt kiküszöbölik, így az innen kilépő harcosok is 1. Tapasztalati Szintűnek számítanak. Zsoldosságuk ideje alatt, szabadidejükben (szabad Képzettség-pontjaikból) sajátíthatják el azokat a képzettségeket, melyeket a kalandozó harcosok már az iskolában megtanulnak. Persze nem mindenki tehetséges, és nem mindenki tanul a harcon kívül egyéb képzettségeket, az ilyen emberekből azonban sohasem lesz kalandozó: halálukig megmaradnak egyszerű közkatonáknak.

A legrövidebb kiképzési idő a reguláris seregeké, ahol egy-két éven át tanítják a katonákat a harc fortélyaira. Ezt az időt jelentősen befolyásolja az aktuális politikai helyzet is, hiszen ha gyorsan kell egy országnak hadsereget kiállítania, megeshet, hogy a kiképzés egy évig sem tart. A kapkodó oktatás persze a harci tudás rovására megy, az ilyen közkato-

nák meg sem közelítik a kalandozó harcosok szintjét. A célra – csaták megvívására – azonban tökéletesen megfelelnek. Azok a katonák, akik tehetségesebbek a többinél, és több hadjáratot megjárva veteránként térnek haza, kiemelkedhetnek a többiek közül, és elérhetik az 1. Tapasztalati Szintet. Ezek azután gyakorta tisztekként szolgálnak tovább seregükben, de megesett már, hogy némelyikük kalandozónak állt...

A gladiátorok képzési ideje talán még a katonáknál is rövidebb, hiszen a kiképzők gyakran fölöslegesnek érzik erőfeszítéseiket: bár nem minden viadal megy életre-halálra, az egyik küzdő fél többnyire ottmarad, de legalábbis súlyos sebet kap. A kiképzésnek viszont fedeznie kell az „utánpótlást“, ezért – kevés kivételtől eltekintve – a gladiátorok legfeljebb egy éven át tanulják a fegyverforgatás mesteriségét. A kiképzést megkönnyítendő, általában olyan rabszolgákból lesznek a gladiátorok, akik előzőleg is konyítottak valamennyit a harchoz, vagy legalábbis tehetségesek. A fent említett kevés kivétel a szabadok számára működő gladiátoriskola. Ez hasonlít a kalandozó harcosok iskoláira, azonban annál jóval nagyobb hangsúlyt fektet a harcra, és kisebbet az egyéb képzettségekre. Az ilyen helyeken akár két-három éven át is gyakorolhatnak a tanulók, mire az arénába lépnek. Ezek általában szabad akaratukból lettek gladiátorrá, így remélve hírnevet és gazdagságot. A kalandozó gladiátorok is az ő soraikból kerülnek ki, hiszen a rabszolgák csak különleges esetekben szabadulnak fel. Két út áll előttük mindössze: pénzzel megváltják magukat, vagy megszöknék. Az utóbbi lehetőségre természetesen fogvatartóik is gondolnak, így e megoldás meglehetősen nehézkes. Nem könnyebb azonban az első sem, hiszen a rabszolgának általában nincs pénze. Ha sikeresek és hírnévre tesznek szert, persze gyűjthetnek vagyont is, a sikeres, neves gladiátoroknak viszont a megváltási ára is magasabb – ezt az árat pedig mindenkor a tulajdonos szabja meg.



3. A képzés jellege

Az iskolák, kiképzőtelepek, seregek különbözősége miatt a képzés jellege, a harcosok harcmodora is meglehetősen különbségeket mutat.

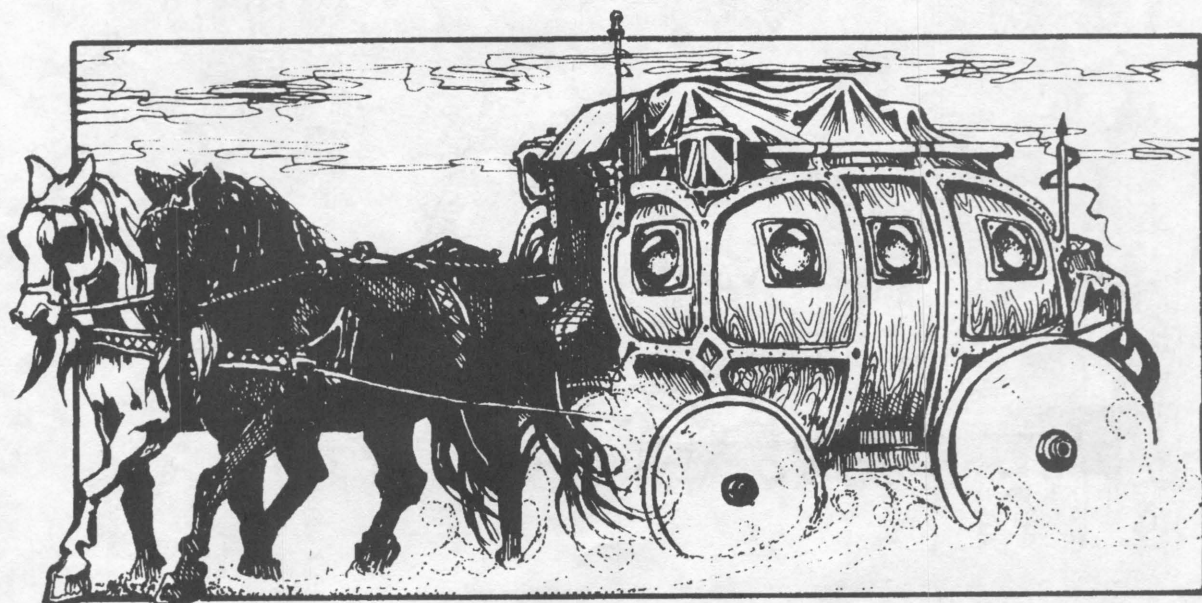
Az iskolákban a tanoncokat gyakorlatilag egyénként képzik ki a fegyverforgatás művészetére. Azt nevelik beléjük, hogy senkiben se bízzanak, csak a fegyverük erejében. Megtanulnak egyedül helytállni, akár több ellenféllel szemben is. Ezzel szemben a zsoldosokat képzésük során arra készítik fel, hogy társaikkal együtt, csapatban harcoljanak – általában több ellenféllel, vagy kisebb hadtest ellen. Ők – bár járatosak az egyéni harcban is – inkább a csata forgatagában érzik elemükben magukat. Megtanulják, hogy bízzanak a társaikban, gyakran elsa-játítanak különböző harci formátumokat (ék, pajzs-fal) vagy páros, netán több emberes harcmodorokat. Ebből adódik, hogy társaik nélkül nem harcolnak olyan hatékonyan. Emellett csak nehezen tudnának egyedül helytállni embert próbáló körülmények között. Emiatt van, hogy a veterán zsoldosok közül kevesen adják fejüket kalandozásra. Szolgálati idejük leteltével vagy tovább szolgálnak, hogy így pénzt keresve letelepedhessenek és családot alapíthassanak, netán elszegődnek valamiféle seregbe – általában tisztí rangban. A legkevesebb kalandozó a reguláris hadseregek katonái közül kerül ki. Ezek a katonák – bár a harc és a fegyverforgatás mesterségét tanulták – egymagukban nem túl jó harcosok. Kiképzésük alatt a fő hangsúlyt a hadtesten belüli

harc kapta, innen kiragadva bizony védtelennek érzik magukat. Ha például egy falanxharcos társai nélkül kénytelen harcolni, közel sem lesz olyan hatékony. Az ilyen katonák szolgálatuk leteltével általában visszavonulnak, családot alapítanak és tisztességes munkával keresik kenyerüket. Kisebb hányaduk a seregben marad hivatásos katonaként – kiképző vagy altiszt lesz belőle.

A gladiátor képzése jellegét tekintve leginkább a kalandozóéra hasonlít, hiszen az arénában magára van utalva a küzdő, egyedül kell szembenéznie ellenfeleivel. A gladiátor nem csak hogy jobb egyéni harcban, mint a nagyobb ütközetekben, de a csoportos harcot nehezebben is tanulja, mint mások. Akkor érzi magát igazán elemében, ha népes nézősereg előtt, szemtől szembe küzdhet meg ellenfelével.

Harcmodorát tekintve a barbár hasonlít valame-lyest a gladiátorra, hiszen ő is nehezen tanul meg formációban küzdeni. A barbár harcosok – különösen igaz ez a keleti barbárokról – a harcot egyének összecsapásaként szemlélik, még akkor is, ha nagyobb csapatok csapnak össze. A barbárok harcról alkotott felfogásával egyébként is ellenkezik az összehangolt csapatmunka, hiszen számukra az egyéni hősiesség a harcos legfontosabb tulajdonsága.

Az iskolák típusai után most tekintsük át az egyes tájegységekre jellemző harcosokat, gladiátorokat, barbárokat!





III. Észak harcosai

1. Abaszisz



Quiron–tenger déli partján elterülő, hatalmas ország, amely a hercegkapitányok és a nagykirály uralma alatt áll. Hírét a legendás abbitnak köszönheti, melyet csak itt, az Onpor–hegységben lehet bányászni, valamint a falanxharcosoknak, amelyek egy helybéli mondás szerint „keményebbek az abbitnál.”

Mivel e kötetben a harcosokról értekezünk, vizsgáljuk meg Ynev világának egyik leghíresebb hadseregét!

A falanx, miként egyes elemzők állítják, a vértessé gyalogság által alkalmazható egyik leghatékonyabb taktika. De mi is a falanx?

Nem egyéb, mint hatalmas termetű, pajzzsal és lándzsával felszerelt, mellvértet viselő gyalogkatonák sokasága, amely zárt alakzatban, négyzetben tevékenykedik. A falanxforma nagy előnye az, hogy a lovasrohamoktól a könnyű felszerelésű gyalogságig mindenféle támadást képes visszaverni nyílt terepen.

Az abasziszi falanx története az aszisz városállamokat egyesítő Hiere Otlokirral kezdődött. Számtalan csatájának egyikében – nyílt mezőn – olyan túlerővel került szembe, amely ellen az addig alkalmazott nyitott alakzatok bevethetetlennek látszottak. Miután csapatait bekerítették, parancsot adott, hogy pajzsokból falat formálva, zárt tömegben próbáljanak kitörni. A jó irányba tartott, felemelt, összezárt pajzsok védelmet nyújtottak az ellenfél íjászaival szemben, és a támadó hullámokat is sikerült visszaverni egy ideig. A döntő létszámfölény, a bekerített csapatokon eluralkodó pánik miatt Hiere e csatát elvesztette, de jó hadvezérként levonta a szükséges következtetéseket. Felismerte, hogy a hasonló esetekben újfajta, ütőképesebb gyalogos harcrendre van szükség.

Első lépésként a katonák alapos fizikai és alaki kiképzését rendelte el. Abban az időben ellenfelei jelentős erőfölénnyel rendelkeztek, de Hiere észrevette, hogy jól kiképzett, fegyelmezetten mozgó csapataival jelentős veszteségeket tud okozni. A vesztes csata tapasztalatain okulva megszervezte az első falanxokat. Felszerelésül a válogatottan termetes harcosok nagy, négyszögletes pajzsokat, lándzsát, rövidkardot és bőrvértet kaptak. A herceg fe-

gyelmezett, sokat próbált veteránokból állította össze egységeit, és az elkövetkezőekben győzelmet győzelemre halmozott a fegyelmezetlenebb, túlerőben lévő, morálisan azonban gyengébb ellenfelek fölött.

A falanx lett az abasziszi királyi hadsereg alapja, mely az első ilyen csapatok megjelenésétől mostanáig jelentős változásokon esett át.

Az első modernizálásra akkor került sor, amikor a falanxharcosok – tagolt terepen – elszenvedték első súlyos vereségüket a könnyű fegyverzetű, portyázó északi gyalogosoktól. Az elő- és utóvédharc jellegű csatákban a falanx nem tudta kifejezni teljes erejét, a sorok a terepakadályok miatt nem voltak képesek felfejlődni. Abhamaik Otlokir forradalmi újításának lényege abban állt, hogy megszüntette a falanx egyeduralmát; olyan könnyű fegyverzetű lovas egységeket állított fel, amelyek képesek voltak a felvonulási tér megtisztítására, szükség esetén kitágítására. E lovascsapatok később az aszisz harcmódor szerves részévé váltak, és kivették részüket a csatákból is.

A másik újítás a medronok, közismertebb nevükön könnyűpajzsos ezredek felállítása volt. E rugalmas, gyorsan mozgó gyalogcsapatok feladata a falanx mozgásának biztosítása, az ellenséges hadrend célzófegyverekkel történő ritkítása lett.

A legjelentősebb hetedikori újítás a falanxban küzdő katonák új harcrendje, az aldiaron. A falanxharcosok legfőbb fegyvere, a 4,5 méter hosszú lándzsa (hizaptisz) mellett ekkor jelentek meg a hajítódárdák, a pányvák. Abhamaik megszervezte a mélyen tagolt felállást, mely már a gyalogsági támadással kombinált lovasrohamok feltartóztatását, visszaverését is lehetővé tette.

A legfőbb gondot sokáig az okozta, hogy az első sorokat alkotó, lépcsősen felálló aldiaron megtörése esetén a hosszú szálfegyverek hátráltatták a manőverezést. Ilyenkor lendültek neki a második lépcsőt képező hadronok. A hadronok jól képzett, közepes nagyságú pajzzsal felszerelt, rövidkardjukat mesterien forgató katonákból álltak. Az ő feladatuk lett a hadrend szétzilálódásakor a rések bezárása, az ellenség áttörésének megakadályozása.

Az aszisz hadsereg szerves részét képezik Abhamaik óta az íjászok is. Abasziszban nincsenek

nagy hagyományai az íjászatnak, de egyetlen valamirevaló hadvezér sem hagyná ki az íjászokat seregeből, mert ezzel behozhatatlan előnyt adna ellenfelének.

Jellegzetes harcrendet alakítottak ki az íjászok védelmére, amit az ynevi hadtudomány aszisz négyzetnek nevez. Lényege az, hogy az íjászok egy aldiaron falanx védelmében tevékenykednek, amely szükség esetén a közelharcban védtelen íjászokat (balatrisz) teljesen körülveszi. Egyes hadvezérek minden négy aszisz négyzetéhez egy-egy medron egységet is irányítanak. Újabban az íjász alakulatok mellett megjelentek a nehéz számszeríjjal felszerelt egységek. Ezek ugyancsak egy-egy aldiaron védelmében tevékenykednek.

A nehéz számszeríj nem teszi lehetővé a gyors, folyamatos tüzelést, ezért alkalmazzák a többsoros, úgynevezett calydi módszert. Itt egymás mögött több sorban álló számszeríjászok ritkítják az ellenséget: az első sor lő, majd hátralép, hogy főlhúzza fegyverét. Míg a töltéssel van elfoglalva, a másik két sor lő, azután helyet cserélnek ismét. Mire a töltéssel végeznek, az első sort alkotó katonák ismét a tűzvonalban állnak. A calydi módszer tökéletes összhangot kíván meg a csapat minden tagjától, eredményességét azonban a Psz. 3692-ben vívott ceithiri csata tapasztalatai fényesen igazolják: Calyd Karnelian, a partmenti szigetek hercegkapitánya számszeríjászaival segítségével morzsolta fel egy ellene küldött – s jókora túlerőben lévő – toroni sereget.

Az abasziszi ármádia gerincét mind a mai napig nehéz fegyverzetű falanxok alkotják, de mostanra – ezek jelentőségét felismerve – mind a nagykirály, mind a hercegkapitányok megszervezték saját könnyű- és nehézlovas alakulataikat is. A hadrendek törzsét hagyományosan a különböző falanxok alkotják, míg a szárnyak védelmét a medronok és a lovasság, a neptisz látja el. A szárnyak erősítésére sok esetben néhány nehézfegyverzetű falanx áll tartalékban. Az abasziszi katonaság ritkán alkalmaz idegeneket, zsoldosokat, hiszen a jól képzett falanxok felhívítása zsoldosokkal végzetes következményekkel járhat.

1.1. A falanxharcosok

Az Abasziszból induló Játékos Karakterek néhány magas tandíjjal (évi 15–20 arany) működő iskolából, a M.A.G.U.S. alapkötetében leírt harcosként kerülhetnek ki. Ezek az iskolák nehezen élnek meg, hiszen az abasziszi haderő nem az innen kikerült katonákra épít. A másik lehetőség, amely minden abasziszi ifjú előtt nyitva áll, ha katonai pályát választ, hogy beáll valamelyik hercegkapitány, netán a nagykirály seregébe. Ekkor közel hároméves kiképzést kap, választott fegyvernemének megfelelő-

en. A kiképzés után következik az ötéves katonai szolgálat. A számlálórán az egyéni bátorság és a szolgálatban töltött idő függvényében lehet előbbre jutni.

Az öt év eltelte után a katona vagy elhagyja a sereget és a nagyvilágban keres boldogulást, vagy ismét elszegődik. A leszereltek jó része visszatér a civil életbe, de nem egy közülük beáll városi őrségekbe, kisebb nemesek testőrségébe. A továbbsszolgálás legfontosabb oka a magas zsold. Az abasziszi katonákat parancsnokaik megbecsülik, hiszen tudják, hogy az elégetlen katona nem harcol teljes szívből.

Játékosok, figyelme! Az abasziszi hadseregben a legnagyobb dicsőségnek számít falanxharcosként szolgálni, ez minden katona álma. Az igazán kiválóak az elit gárdákban kapnak helyet, ezek a veterán csapatok az abasziszi seregek legütőképesebb, morálisan legerősebb alakulatai. Fegyverzetük abbitacél, és a legjobb ellátást kapják mindenből. Egy igazi veterán előtt, ha abbahagyja az aktív katonáskodást, két út áll. Maradhat seregénél, mint kikép-



ző, és igen tisztességes pénzt kaphat érte, vagy elszegődhet bárhová; az abasziszi nemesek kapva kapnak rajtuk – főként hírnevük miatt, hisz mint látni fogjuk, a falanxharcos önmagában nem képvisel komoly erőt.

A kalandozóvá vált abasziszi katonák a legkiválóbbak voltak a hadseregben; igazi JK csak veterán falanxharcosból lehet!

Egy volt falanxharcos JK a Harcos főkaszt alapadottságaihoz viszonyítva a következő Képzettségekkel bír:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	
Lándzsa	Af
Rövidkard	Af
Fegyverdobás	
Lándzsa	Af
Pajzshasználat	Mf
Nehézvértviselet	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Hadrend*	Af

Ezeket felül, a további Tapasztalati Szinteken a következő Képzettségeket kapja meg:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Fegyverhasználat	
	Lándzsa	Mf
4.	Hadrend*	Mf
5.	Hadvezetés	Af
6.	Fegyverdobás	
	Lándzsa	Mf

* A Hadrend Képzettséget bővebben az VI. Képzettségek c. fejezetben fejtjük ki.

Itt szükség van néhány megjegyzésre. Egy falanxharcos, mivel veterán, sok csatát megélt harcos, JK-ként minimum harminc évesen kezd el tevékenykedni. Ezért persze nem kevés előny is jár a falanxharcosnak, ám ezek többségükben csak akkor mutatkoznak meg, ha más, azonos kiképzettségű abasziszi falanxharcossal együtt küzd. Ilyenkor alkalmazhatják a kiképzés során elsajátított taktikákat, formációkat. A falanxharcos első Tapasztalati Szinten négy formációt ismer: a *falanxharcot*, a *sün alakzatot*, az *abasziszi hármast* és a *pajzsrohamot*.

Hátrányai azonban a következők:

- Indulásakor kell a rendelkezésre álló összes Kp-t elköltenie, s nem szerezhet Képzettséget a fent leírt fegyvereken kívül más fegyverhasználatban, lovaglásban.

- Később megtanulhat más fegyverrel is bánni, de lovaglásban csak Af-ig mehet.

- Nem tud lóról harcolni a beidegződések miatt; ha megteszi, mind TÉ-jéből, mind VÉ-jéből 30 pontot veszít. E hátrányt ledolgozhatja 30 Kp rááldozásával, ám induláskor egyetlen Kp-t sem használhat el erre.

- Soha nem tud igazán alkalmazkodni a magányos harchoz. Több ellenfél esetén mindig csak az egyikre tud figyelni, így többi támadója megkapja azokat a plusszokat, amik a félhátulról való támadás esetére vonatkoznak, bármilyen irányból támad is az abasziszi harcosra.

1.1. A felszerelés

A veterán falanxharcos, mikor távozik a szolgálatból, kap egy közepes acélpajzsot, lándzsát, egy ezüsttel futtatott pikkelyvértet, és megtarthatja abbit-acél rövidkardját is. A többi harcosal ellentétben 3k6+6 aranyat kap induláskor.

1.2. Az abasziszi gladiátorok

Abasziszbán nagy hagyományai vannak a gladiátorviadaloknak. Igen kevés a rabszolga, viszont annál több szabad ember lép a könnyű meggazdagodást ígérő, ám annál veszélyesebb útra.

A kiképzők, akik a legtöbbször valamely arénatulajdonos szolgálatában állnak, jó pénzért képezik ki a jelentkezőket. A kiképzés két évig tart, folyamán csak a párviadalokra koncentrálnak.

Az Abasziszbán tanult gladiátorra jellemző, hogy indulásakor csupán egy fegyverhez ért, de ahhoz mesterfokon. E fegyverhez annyira hozzászokik, hogy a későbbiekben sem szívesen vesz kézbe mást. Minden egyébben megegyezik a M.A.G.U.S.-ban ismertetett alapkasszttal.



2. Dwyll Unió

Psz. 1500 körül a toroni határtól északra fekvő területeket a dwoonok foglalták el – az addig ott élő, laza törzsszövetséget alkotó, különböző erv népcsoportokat pedig magukba olvasztották. Hamarosan olyan államot hoztak létre, mely a maga nemében egyedülálló északon: lovagrendek vezette, erősen központosított, félkatonai teokráciát. Minden lovagrendet közigazgatásilag és katonai szempontokból is a Ranyl-rend nagymesterének parancsnoklása alá rendelték, a lovagrendek és a hozzájuk tartozó birtokok azonban önálló közigazgatási egységként működnek. A kisebb rendek nagymesterei, a birtokok urainak számítanak, akárcsak a környező országokban a főnemések. A rendek nagymesterei alkotják a rendi konklávé – azaz rendi nagytanácsot. Ez a legfőbb testület választja meg a legfőbb nagymestert – aki a Ranyl-rend nagymesterévé válik ezzel, s az ország legfőbb uralkodójává.

A mi szempontunkból, most elsősorban a Dwyll Unió katonai felépítése érdekes csak.

A katonaság legnagyobb részét a Nap-lovagok adják, amelyek – mint feljebb már említettük – különböző rendekbe tömörülnek. A rendek természetesen nemcsak egy-egy tartomány fölött rendelkeznek, hanem a tartomány teljes közigazgatását is el látják. Fegyveres erő magját minden tartományban a lovagok adják. Természetesen az alkalmanként egyesített dwyll seregek is ilyen úgymond lovagközpontúak.

A leghosszabban természetesen az itteni nagyon konzervatív, klasszikus lovasságról lehetne beszélni, de az egy másik könyv témája lesz. Most csak azokat a fegyverforgatókat vizsgáljuk, akik származási, vagy egyéb okokból nem lehetnek lovagok.

Ők a katonaság, amely értékével természetesen a Nap-lovagok is tisztában vannak. Bár az egyéni bátorság és a lovagi erények a mindig legfontosabb szempont marad az uralkodó elit számára, a bátorságot sohasem tévesztik össze az ostobasággal. És bizony mi másnak is nevezhetnének, ha nem ostobaságnak, a csupán az egyéni hősiességet számbavevő haditervet.

A Nap-lovagok között remek stratégiák akadnak, akik keze alatt egy lovasságközpontú, jólszervezett hadsereg szerveződött.

A különböző tartományok, anyagi lehetőségeiktől függően állítanak ki katonaságot, amelyet parancsra, az egyesített dwyll haderő főparancsnokának – a Ranyl-rend legfőbb nagymesterének – szolgálatába lépnek.

Lássuk csak, hogyan épül fel egy ilyen tartományi hadsereg.

Az állandó létszámú helyi lovagrend képezi gerincét, amely jólképzett, kiválóan felszerelt nehézlovasságból áll. Ezek kivétel nélkül felesketett lova-

gok. Az állandó segédcsapatok, a közemberekből felállított, könnyűlovasság, amelyet itt Fehér-lovasoknak neveznek. Ennek oka az, hogy igyekeznek világos, lehetőleg szürke ill. fehér lovakat a katonák alá adni. Ennek semmi jelentősége nincsen. Fegyverzetük mellvért, tolldíszes sisak, szabja és lovas kopja, amin a tartomány címerével díszített háromszög alakú zászlócska leng. A Fehér-lovasok mindig vörös lótakarókat használnak. Bár nyilvánvaló, hogy a dwyll hadsereg színe-virága a lovagság, a Fehér-lovasoknak, mint a dwyll könnyűlovasságnak is jelentős szerep jut az egyes ütközetekben.

A következő, legnagyobb létszámú hadtest a gyalogság. Ezen belül két jelentős csapatot különböztethetünk meg, az ún. szabadcsapatokat és a Vértés-gyalogosokat.

A szabadcsapatok, változatos fegyverzetű, de mindig könnyű vértezetet viselő katonák. A legkevésbé kiképzettek a dwyll haderőn belül. Változó, de szinte mindig kisegítő szerep jut nekik a csatákban.

A Vértés-gyalogosok nehézvértezetű gyalogkatonák, ők kiválóan kiképzett, de viszonylag kis létszámú csapatokba szerveződtek. Egyes tartományokban nem ritka a tetőtől-talpig páncélba öltöztetett gyalogosok alkalmazása. Előszeretettel alkalmazzák a kétkezes, klasszikusan gyalogsági fegyvereket, emiatt a pajzshasználat nem jut szerephez náluk.

A Vértés-gyalogosokhoz csatolták szervezetenként a számszeríjászokat. Sokkal könnyebb vértet viselnek, mint az őket védelmező, velük együtt mozgó gyalogosok: a legtöbbször pikkelyvértet. Felszerelésükhöz tartozik a számszeríjon kívül a letámasztható nagy pajzs, a pavéze is. Ezeket egymás mellé téve szabályos palánkot készítenek.

Olykor a szabadcsapatokat is támogatják íjászok, de ezek képességei elég szerénynek mondható. Jelenlétüket inkább a környező országokban fellelhető divat diktálja, semmint szükségességük felismerése.

A dwoon JK, aki nem lovagként, hanem harcosként kíván indulni, valószínűleg valamely rend által fenntartott harcosiskolában kapta meg kiképzését. Ekkor két lehetősége nyílik.

Amennyiben független akar maradni, kénytelen saját maga – esetleg a szülői ház segítségével – finanszírozni tanulmányait. Ez esetben általános képzést fizet, és kap, s így a M.A.G.U.S.-ban leírt harcos tudását (Képzettségét) kapja meg. A két éves képzés után elhagyhatja az iskolát.

Noha ez a metódus eléggé elterjedt a dwoon kisenemesek körében, azt eléggé valószínűtlennek tartom, hogy egy külhoni a Dwyll Unióba jöjjön fegyverforgatást tanulni, hisz a környező országokban is remek harcosiskolák, és kiképzőközpontok van-



nak. Persze, ha valakinek szíve vágya, hogy itt tanuljon, minden további nélkül megteheti. Az egyetlen dolog, amivel számolnia kell, hogy a Fehér-lovasok és Vértés-gyalogosok közé csak született dwoont vesznek be. Ezek az alakulat idegenek előtt zártak.

Másik lehetősége, hogy képzését valamely lovagrend támogatja, ez azt jelenti, hogy a játékos – a kiképzés öt éve után – négy esztendőre elszegődött katonának, az őt támogató lovagrend seregébe. Ebben az esetben saját maga választhat, hogy Vértés-gyalogos, avagy Fehér-lovas kíván lenni.

2.1 Dwoon Vértés-gyalogosok

A Vértés-gyalogság észak egyik legkeményebb gyaloghadneme. Tagjai büszke, félelmet nem ismerő emberek, akik leggyakrabban kisenemesi családból származnak, és a harctéri helytállást mindennél előbbre helyezik. Sokat adnak a bajtársiasságra, elvégre ezen az életük múlhat, azonban ha kell magányosan is megállják helyüket. Kiképzésük öt éve alatt ellentmondást nem tűrő fegyelmet nevelnek beléjük, az altiszti rangba kerültektől azonban bizonyos önállóságot is elvárnak, így ha csapatuk vezénylő tisztjét elveszítik, azonnal a rangban utána következő veheti át a parancsnokságot.

A Vértés-gyalogosok a következő Képzettségeket indulnak:

Képzettségek	Fok/%
1 fegyver használata (valamelyik kétkézes fegyver)	Mf
Fegyvertörés (Az előbbi fegyverrel)	Mf
Úszás	Af
Futás	Af
Nehézvért viselet	Af

A további Szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Ugrás	10%
4.	1 fegyver használata	Af
4.	Hadvezetés	Af

A dwoon Vértés-gyalogosnak a Mesterfokú nehézvértviselethez 20 Kp-ra van szüksége.

A JK induló felszerelésként 3k6+3 aranyat és kedvenc fegyverét kapja.

2.2 Fehér-lovasok

A Fehér-lovas Képzettségei sok mindenben eltérnek a gyalogosokétól. Fegyvelmezetségük némiképp elmarad a Vértés-gyalogosokétól, ám nem kevésbé kemények. Amit a vértések fegyelemmel, elszántsággal és fizikai erővel érnek le, azt a Fehér-lovasok, furfanggal, ügyességgel és kitűnő fegyverforgatói tudományukkal vívják ki. Csatában, lóháton összehasonlíthatatlanul jobban küzd, mint bármilyen gyalogos típusú harcos, aki épp csak felkapaszkodott a hátasára. Ez nem csak Képzettségeiben mutatkozik meg, de harc közben is. Ha egy Fehér-lovas olyan valakivel küzd, aki szintén képzett lovas, vagy hivatásos gyalogharcos, úgy a harcrendszerben leírtak szerint folyik a harc menete. Ha azonban a Fehér-lovas épp csak lórapapírt ellenféllel, netán gyalogharcra kényszerített lovassal találja szembe magát, úgy +5 járul mind a támadó, mind a védőértékéhez.

Képzettség	Fok/%
Lovaglás	Mf
Fegyverhasználat	Mf
Könnyűkopja	Mf
Szabja	Af
Idomítás	Af
Úszás	Af
Futás	Af

A további Szinteken az alábbi Képzettségeket kapja a Fehér-lovas:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	1. fegyver használata	Af
6.	Hadvezetés (könnyűlovasság)	Af

Induló felszerelésként lovát (könnyű harci ló), kopjáját, szablyáját és 3k6+3 aranyat kap.

A tényekhez hozzátartozik, hogy a volt Fehér-lovas karakterek induló életkora minimum 25 év.

Amennyiben valaki tisztként kíván leszerelni, akkor már legalább harminc éves, mire kalandozni kezd. Ilyenkor 4k6+6 arannyal indul, és megkapja mellvértjét is.

(Ahhoz, hogy valaki tiszt lehessen a karakter megalkotásánál 85-nél nagyobb kell dobnia 1k100-on.)



3. Eren

Eren: Észak-Ynev legharcosabb hercegsége, ahol minden férfi harcos és lovag akar lenni, ahol mindenki elvből gyűlöli Toront és szövetségeseit, és ahol a kardforgatását a parasztyerek is kilencéves korában kezdi tanulni apjától.

Eren: a komor hegyek, a tölgy és fenyőerdők birodalma, tartja a mondás – de téved. Eren sokkal inkább a várak és erődítmények hercegsége, mint bármi másé. Különös – hisz méretei ezt korántsem indokolják –, de Eligor birodalma bír a legtöbb várral, várkastéllyal és erődítménnyel – egyes becslések szerint közel nyolcszáz efféle építmény található a hercegségben. Eren mindössze három nagy és fél tucat kisebb várossal büszkélkedhet, a lakosság nagyobb része falvakban él, a falvakat pedig egy-egy vár köré építették.

A háború éppúgy hozzátartozik a hercegség lakóinak életéhez, mint a szántás, a kereskedelem vagy az ünnepek. A Zászlóháborúk ideje alatt a fegyverforgatásra képes lakosság hetven százaléka Eligor seregébe áll – nem azért mert ez kötelező, hanem mert el sem tudnak mást képzelni. Ha épp a törékeny béke éveit élik Toronnal, akkor a keleti határmentén lakó népekkel harcolnak – ez afféle tréningnek számít.

Az ereniek értékrendje sokban különbözik a többi civilizált északi nemzet értékrendjétől – talán leginkább az Ilanoriakéhoz hasonló. Jó persze, ha egy férfi művelt, de az, hogy a kardot mesteri szinten forgassa, hogy megülje a lovat mindennél fontosabb. A hercegség gazdagságát nem a termelése, nem ásványi kincsei, vagy különös kézműipari termékei adják, hanem zsoldosai. A férfiak zöme előbb vagy utóbb beáll Erigow herceg valamelyik udvari ezredébe, ott szolgál jó nyolc-tíz évet – s ezzel meg is alapozta további élete anyagi biztonságát.

Különösen csábító ez, hisz nincs még egy nemzet, amely ennyi nemessel rendelkezne. A nemessé válás útja pedig igen egyszerű: kiemelkedő hőstett a csatamezőn, és a harcos bizonyos lehet benne, hogy nemesi rangot kap – ha eddig még nem volt neki. Ez persze nem jelenti azt, hogy birtokot is adományoznak hozzá – annyi föld egész Észak-nincs –, de a kiváltságok és a nemessé váláskor jutalomként adott 500 aranypénz is kellőképpen csábító.

Az ereni zsoldosok kimagaslóan magas zsoldot kapnak, ám csak a töredékét annak, amit Eligor kap értük. Egy-egy ereni zsoldosezred felfogadása kisebb vagyonba kerül, árából több tucat más zsoldoscsapatot lehet felbérelni, ám az ereniek megszolgálgják árukat.



3.1. Ercni Kékköpenyesek

Noha a hercegség számtalan kiképzőközponttal és harcosiskolával rendelkezik, a JK-k számára a legfontosabbak a Hercegi Hadiakadémiák. Eligor hat ilyen tanintézményt tart fenn országszerte, ezekben nagyjából egészéből hasonló kiképzést kapnak a tanítványok. Az Akadémiák falai közt bárki tanulhat – rangra, és származásra tekintet nélkül. Az tandíj azonban meglehetősen magas: 350 arany évente. Ennek a hatalmas összegnek a kifizetését csak egész kevesen engedhetik meg maguknak, így a tanítványok általában vállalják, hogy öt évet leszolgálnak valamelyik hercegi zsoldosezredben – s ez idő alatt a rendes zsoldjuknak csupán harmadát kapják meg. Ez az összeg azonban még így is szép summa, ezért azután sokan választják az Akadémiákat.

Az Akadémiáról kikerülő harcosok jellegzetes kék köpenyt kapnak, erről kapták elnevezésüket is, s mindahányan büszkén viselik ezt a nevet – afféle rangnak számít Északon.

A Hercegi Hadiakadémia tanárai mind kipróbált veteránok és Eligor kalandozó ismerősei közül kerülnek ki. A képzés hat éves, ezalatt az idő alatt azonban olyan intenzív, amihez csak kevés fogható létezik Yneven. A növendékek nemcsak a fegyveres harc fortélyait tanulják meg, de a pusztakezes küzdelemben is beavatást nyernek, akárcsak a harcászatra vagy a túlélést biztosító egyéb tudományokba.

A Kékköpenyesek lovasharcosok, félúton állnak a könnyűlovasság és nehézlovasság között. Fegyverként enyhén ívelt hosszúkardot, a szokásosnál hosszabb és vékonyabb pengéjű tört viselnek, de reguláris felállásban két méter hosszú dárdákkal hadakoznak. Pajzsot nem használnak, testüket pikelyvért vagy lemezvért védi, és kedvelt kiegészítő fegyverük az egykezes csatacsákány.

Tanulóéveik során el kell sajátítaniuk a lovas harcmodor minden fajtáját; a kisebb és nagyobb egységekben való küzdést; a lovak hang és kézjelekkel történő idomítását; ugyanakkor a magányos, gyalogos harc is a tananyaghoz tartozik, akárcsak az erdőkben való bujkálás és a gerillaharc. A formációk közül kettőre fordítanak különös figyelmet: a *Tiadlani kettősre* és az *Abasziszi hármásra*.

A Kékköpenyesek az alábbi Képzettségeket kapják meg első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
4 Fegyverhasználat (Hosszúkard, Tőr, Dárda, Csatacsákány)	4f
Ökölharc	4f

Birkózás	4f
Hadvezetés	4f
Hadrend	
(Tiadlani kettős, Abasziszi hármás)	4f
Erdőjárás	4f
Futás	4f
Esés	10%
Mászás	15%
Ugrás	20%

A további Szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Térképészet	4f
4.	Sebgyógyítás	4f
4.	Kétkézes harc	4f
5.	Idomítás (csak ló)	4f
6.	Rejtőzködés	30%

Láthatjuk, egy Kékköpenyes kiképzése számtalan ismeretanyagot magába foglal, ám ennek is megvan a maga ára. A karakter az első három Szinten nem tanulhat semmiféle új képzettséget, és utána is kevesebb Kp-vel rendelkezik: Kp alapja 7, Kp/Szint értéke pedig csak 9. Ezzel szemben minden második TSZ-en (azaz a 2.-on, a 4.-en, stb) plusz három Harcérték Módosítót kap.

A Kékköpenyesek, miután otthagyják az Akadémiát csak kék köpenyüket és kardjukat kapják meg. Amennyiben leszolgálik valamelyik hercegi ezredben az öt évet, megkapják teljes felszerelésüket (vért, hosszúkard, tör, dárda, csatacsákány) és lovukat, ami közepes harci lónak felel meg.

Figyelem! A Kékköpenyes karakternek, bárhol járjon, bármit tegyen éppen, erkölcsi kötelessége (amit a nevelése miatt nem fog megszegni), hogy a Zászlóháborúk idején visszatérjen Erenbe, és beálljon Eligor seregébe.



4. Erigow

Észak kétségtelenül leggazdagabb hercegsége; erős várak és egy csodás város tartománya, ahol a láto-gató lépten-nyomon csodákba botlik. Ezrével özönlének ide a megismerést szomjazók, a zárán-dokoktól a tanulni vágyókon át egészen a bámesz-kodókig. A kontinens összes magára adó bárdjának életcélja legalább egyszer felkeresni a nagy Enika Gwon otthonát, a Legendák Tornját...

Mindezt persze tudni illik Erigowról, ám szá-munkra az ország harcászati szempontból történő vizsgálata a legfontosabb. A seregek vezérlete a herceg feladata, a katonai elitet a lovagság képviseli. Számátalan híresség indult már útjára Erigowból, a város lovagrendjei világszerte elismertek. A nem hivatalos ynevi rangsorban előkelő helyen áll a Hercegi Vörörs Lovagrend, az igazi katonai szakér-tők, az ország valódi stratégiái azonban hagyomá-nyosan a Krad-lovagok közül kerülnek ki, s az ál-taluk szervezett bandériumok adják Erigow hadere-jének gerincét.

A Krad-lovagok természetesen minden csatából kiveszik a részüket, nem csak a vezetési feladato-kat látják el. A lovagokból felállított csapatok, a ne-hézlovasság feladatait látják el. A közrendűek, il-letve a nem lovaggá ütött nemesek, a többi csapa-tot alkotják.

A nemesekből álló, illetve nemesek, uradalmak által kiállított katonákból áll az erigowi könnyűlo-vasság, mely a Tartományi Zászlós Bandériumok-ból áll össze. Az itt szolgáló harcosokat a köznyelv Szabad Lovasoknak hívja. Ezek a Bandériumok mindig a saját tartományuk zászlaja alatt vonul-nak hadba. Díszes, a tartomány címerével ékített tabardot viselnek, fegyverzetük állandó része a könnyűkopja, a közepes pajzs és a láncing. Fejükön színes tollakkal ékített, posztóval bevont vaskala-pot viselnek. Minden tartomány más és más fegy-verrel szereli fel Szabad Lovasait a kopja mellett, így az egyik csapat hosszúkarddal, a másik buzo-gánnyal, a harmadik valami egész más egykezes fegyverrel küzd. Az egyetlen kivételt a löfegyverek adják, ilyenrel egyik Bandérium sincs felszerelve.

A gyalogság főként a Rendi Talpasokból áll. Mint nevük mutatja a különböző lovagrendek által felállított gyalogos csapatokról van szó. A legtöbb Talpast Krad Lovagrend állítja ki. Fegyverzetük meglehetősen változó, a rend anyagi lehetőségei-nek megfelelően szerelik fel őket. A Krad-rend Tal-pasai például díszes mellvértet hordanak, általában kétkezes fegyver forgatásában képzettek. A másik legjobban felszerelt Talpas alakulat a Hercegi Gya-logezred, ezek félvértet viselő lándzsások, a herce-gi család címerét viselik.

A Krad Lovagrend természetesen nem mondott le az íjászkorról, hiszen ezzel jelentős hátrányba ke-

rülne a többi hadsereggel szemben. Ezért létesítet-ték az íjászrezredeket, melyek közül a leghíresebb a Sigranomoi Íjászrezred. Az íjászok felszerelése bőr-vért, rövidkard, könnyű és nehéz számszerj.

Az erigowi származású JK bármelyik csapat ki-képzésén részt vehetett, vagy a Krad-rend által fenntartott harci iskolák egyikében tanulhatott. Ezek a lehetőségek az idegenek előtt is nyitva van-nak. Számukra csak a Tartományi Zászlós Bandéri-umok zártak.

4.1. Szabad Lovasok

A Szabad Lovasok önmagukat Észak legelitebb könnyűlovasságának tartják. Noha ebben van némi igazság, különösen, ha kiképzésük hatékonyságát és kiváló parancsnokaikat is figyelembe vesszük, a tényekhez azonban hozzátartozik, hogy Ilanor lo-vasaival nem vehetik fel a versenyt. Ettől függetle-nül, az Északi Szövetségen belül komoly rangot és megbecsülést jelent, ha valaki Szabad Lovasként szolgál valamelyik Tartományi Bandériumban.

A Szabad Lovasok egymást egyenrangú félként kezelik, származástól függetlenül. Mulatságra, vir-tuskodásra mindig kapható közösségek a Tartomá-nyi Bandériumok ezredei. A harcosokban igen erő-sen él a bajtársiasság szelleme, s gyakori, hogy af-féle félig titkos „testvériségeket“, szövetségeket kötnek egymással, melybe a legkiválóbb Szabad Lovasok tömörülnek. Az efféle szövetségek egy életre köttetnek, tagjaik békeidőben is egymás se-gítségére sietnek, ha a szükség úgy hozza.

A Szabad Lovasok Képzettségei első Tapasztala-ti Szinten:

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat	
könnyűkopja	Af
1 tetszőleges egykezes fegyver	Af
Pajzshasználat	Af
Lovaglás	Mf
Úszás	Af
Futás	Af

A további szinteken kapott Képzettségek:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Hadvezetés (könnyűlovasság)	Af
4.	Fegyverhasználat (kopja)	Mf
5.	Pajzshasználat	Mf

A JK induláskor megkapja lovát és felszerelését valamint 4k6 aranyat. A hátránya, hogy háború esetén a Bandériumokban szolgált valamennyi embernek vissza kell térnie Erigowba, hogy csapata rendelkezésére álljon. Ezt a dolgot a Bandérium tagjai, még ha el is hagyták már a csapatot szolgálatuk letelte után, becsületbeli kérdésként kezelik.

4.2. Erigowi Talpasok

Az erigowi gyalogságban elsősorban a Seoxla hegység szálas, komor hegyiemberei szolgálnak. Kitűnő gyalogharcosok, a félelemre mit sem adó, a fegyelmet és a parancs teljesítést mindennél többre tartó vad harcosok, akik a többi reguláris csapattal ellentétben megtanultak némán harcolni. Hírük rettegett a Toronnal szövetséges haderők körében, s nem ok nélkül. Gyakorta megfordították már egy-egy csata sorsát, mert sosem hátrálnak meg, s inkább az utolsó emberig harcolnak, mintsem feladják állásaikat. Az orkok kiváltképp tartanak ezektől a hegyiemberektől – egymás közt „néma gyilkosoknak” nevezik őket.

Különös és mindenképpen megjegyzésre érdemes, hogy az Erigowi Talpasok, szolgálnak bármilyen ezredben, mindig csupaszra borotválják arcukat, hajukat viszont vállig, vagy még jobban megnövesztik.

A Képzettségeik első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
Egy kétkeszes fegyver használata	<i>Af</i>
2 tetszőleges fegyver használata	<i>Af</i>
Pajzshasználat	<i>Af</i>
Nehézvértviselet	<i>Af</i>
Úszás	<i>Af</i>
Futás	<i>Af</i>
Esés	15%
Ugrás	5%

A további Szinteken:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Hadrend	<i>Af</i>
5.	Nehézvértviselet	<i>Mf</i>
6.	Hadvezetés (nehézyalogság)	<i>Af</i>

4.3. Erigowi íjászok

A hercegség íjásza elsősorban Erigow déli határvidekének lakói közül kerülnek ki. Általában bolondozásra hajlamos, mindent könnyen vevő, mindent mulatságnak tekintő emberek, akik ha épp nem háborúznak, vagy kitelt szolgálatuk vadászként élik

életük. Kedvelik a színes ruhákat, s ha csak tehetik különböző színű kendőket kötnek nyakukban. Fegyelmességük messze elmarad a Szabad Lovasokétól vagy a Talpasokétól, ám a félelmet éppúgy nem ismerik, s ha fegyelmükkel olykor probléma adódik, az mindig az egyéni hősködére vezethető vissza. Emellett azonban kitűnő stratégiának bizonyulnak, s miután könnyen és szívesen mozognak, a legváratlanabb helyekről képesek nyílzáporral elárasztani az ellenséget.

Képzettség	Fok/%
Könnyű számszerij használata	<i>Mf</i>
Nehéz számszerij használata	<i>Af</i>
Rövidkard használata	<i>Af</i>
Úszás	<i>Af</i>
Futás	<i>Mf</i>
Hadvezetés	<i>Af</i>
Hadrend	<i>Af</i>

Az erigowi íjászok CÉ alapja 15.

Se a talpasok, se az íjászok nem vihetik el felszerelésüket, de ha három évet szolgálnak akkor 4k6+6 arannyal indulnak, mert Erigowban igazán magas a zsold, igaz az árak is magasak.

Erigowba a külföldiek is szívesen mennek harcosnak tanulni, hiszen ha valahol tanítják a háború és harc tudományát akkor az biztosan a Krad Rend iskolái.



5. Gianag

Az Északi Szövetség kötelékébe tartozó hercegség legendásan jó kapcsolatot tart fenn Tarin törpéivel – e tény mind építészetükre, mind hadszervezetükre rányomja bélyegét. Minden valamirevaló hadtörténeti munka megemlékezik a gianagi várharcászatról és Észak–Ynev második legjobb gyalogságáról, a gianagi lándzsásokról.

Itt – a történeti hűség kedvéért – elkél némi magyarázat, ama lándzsások tudniillik sosem voltak lándzsások. Egy bizonyos Hermiun Galsadris nevű, magát hadtudományi szakértőnek kikiáltó, ismeretlen származású férfiú nevezi a gianagi harcásokat lándzsásoknak népszerű könyvében. A könyv szörnyű badarságokat ír, minden hadvezetést tanulóknak úgy mutatják be – s joggal – mint a szakbarbárság mintapéldányát.

A valóság az, hogy Gianagban remekül kiképzett alabárdosok vannak. E csapatok alkotják a hercegség haderejének gerincét. Mi is főleg róluk fogunk beszélni, hiszen az egyéb – de igen kemény – iskolákban bárki tanulhat, az onnan kilépő JK azonban semmilyen tekintetben nem különbözik a M.A.G.U.S.-ban már leírt harcostól.

5.1. Gianagi alabárdosok

Az alabárdosok felszerelése természetesen az alabárd, mellvért, sisak, és hosszúkard. Ez utóbbit is remekül forgatják szükség esetén. A legjobbak a Hercegi Gárda tagjai, megkülönböztetésül zöld ruhát, mellvértjükön a hercegi család címerét viselik.

Az alabárdosoknál jelentkező újonc, miután aláírta hat évre szóló szerződését, egyéves kiképzésen vesz részt. Ezután valamelyik határszéli csapathoz küldik, ahol további egy évet kell szolgálnia. Ezek után kerül csak végleges alakulatához. A hat esztendő letelte után, amennyiben akarja, újabb hat esztendőre elszegődhet – ha nem, várja a nagyvilág.

Az alabárdosok megfelelően kiképzett csapatokat alkotnak, és igen rugalmasak. Különlegesen jók erődítmények védelmében – e tárgyból egyébiránt külön (fél esztendőn át tartó) kiképzést kapnak.

A csapatokat, amelyek ezer-ezer emberből állnak, színekkel jelölik; minden csapatnak két színe van, ezeket a zászlajukon tüntetik fel, valamint az alabárdjukon, amelynek nyelére, a fej alá a csapat színeinek megfelelő szalagokat erősítenek.

Az utóbbi időben szokássá vált, hogy a különböző csapatoknál változatos alakú alabárdfejeket használnak. Ebben odáig mentek, hogy manapság már a fegyver formájáról fel lehet ismerni, az adott katona hol, melyik egységnél, kinek a pálcája alatt szolgál. A Hercegi Gárdánál az alabárdok fejeire a hercegi címert vésik.

A gianagi alabárdosoktól kikerült kalandozó az alábbi Képzettségekkel indul:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	
Alabárd	<i>Mf</i>
Hosszúkard	<i>Af</i>
Nehézvértviselet	<i>Af</i>
Úszás	<i>Af</i>
Futás	<i>Af</i>
Esés	20%
Ugrás	10%

Ezekhez a további Tapasztalati Szinteken az alábbi Képzettségeket kapja:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Mászás	15%
4.	Fegyverhasználat (hosszúkard)	<i>Mf</i>
6.	Hadvezetés	<i>Af</i>

Mivel fegyvere, az alabárd gyalogosfegyver, a karakter, ha csak teheti, nem fog lóról harcolni. Induláskor fegyvereit és vértjét, valamint a végkielégítésnek is beillő 3k6 aranyat kapja. Gianag mindig szívesen fogadja, visszavárja a veterán alabárdosokat, bármerre vetette őket a sors.



6. Gro-Ugon

A kettős hegylanc országában szinte mindenki fegyverforgató. Az orkok és goblinok – no meg a két százaléknyi emberlakosság – egyaránt rabszolgáltatásból él, ehhez pedig elengedhetetlenek a harcosok. Igaz, a rabszolgák nagy része nem külhoni birodalmakból, hanem a szomszédos törzsekből való, így mégis beszélhetünk dolgozó orkokról és goblinokról, akik azonban semmiképp sem önszántukból végeznek efféle tevékenységet.

A törzsek közti szüntelen háborúk tökéletes kiképző pályát jelentenek a nép fegyverforgatóinak, akik sokkal inkább gyakorlati, semmint elméleti tudással büszkélkedhetnek. Az orkok és goblinok fegyveres képzése általában nem lép túl azon a határon, mikor az apa fiának kezébe nyomja első rozsdás kardját, hitvány buzogányát. A szerető családfők esetleg egy-két mozdulatot is megtanítanak fiaiknak, de ez már ritkaságszámba megy. Hivatalosan működő harcos – vagy bármilyen egyéb – iskola természetesen nincs. Ennek több oka van, nem csupán a kaotikus állapotok. Az orkok alapján véve nem bíznak meg egyetlen társukban sem, hiszen bárki leütné a másikat némi pénz, fegyver vagy élelem reményében. Így azon sem kell csodálkoznunk, hogy a kivételesen jó képességű és tudású fegyverforgatók igyekeznek mással nem megosztani tudásukat – hiszen a tudás itt is hatalmat jelent. Senki nem kíván esélyt adni egy fiatalabbnak, hogy az esetleg néhány év után az ellesett technikákkal és buzgóbb életerejével fölébe kerekedjék.

Ezért hát, ha ki is nevelődnek néha ügyes vívók az orkok vagy goblinok között, azok nem képezik tovább fajtársaikat. Ezzel magyarázható a fegyverhasználati kultúra alacsony

foka is; a gro-ugoni harcos „technikája” csak úgy lehet eredményes, ha emberfeletti erővel párosul. El kell ismernünk ugyanakkor, hogy igenis teremnek jó harcosok az orkok között, mert a hosszú háborúk és hadjáratok kiválasztják a rátermetteket. Egy 10–12 hadjáratot megjárt harcost semmiképp nem nevezhetünk alkalmatlannak a fegyverforgatásra, hiszen szinte minden téren felveszi a versenyt az első Tapasztalati Szintű ember harcosokkal – kivélt tán csak az írás és olvasás misztikus képessége, és minden más tudománnyal, műveltséggel kapcsolatos ismeret jelent. A több hadjáratot túlélő és aktív végigharcolt ork *katonának* számít, és a második TSz-ű karakterekkel azonos képességekkel rendelkezik. A továbbiakban, ha folytatja eseménydús katonai pályafutását, már *veteránnak* minősül. Ekkor szintet lépett, harmadik szintű ork harcosnak számít. Szintlépésekor k10 Fp-t és 10 Harcérték módosítót kap, melyet megkötés nélkül oszthat el harcértékei között. Később további szintek lépésére nyílik lehetősége, azonos harcértékmódosítókkal és Fp járulékkal. A további szintek neve *rabszolgavadász*, *testőr* és *nemzetségfő*. Ehhez játékos karakterszintek rendelhetők, az alábbiak szerint:

Ork elnevezés

TSZ

katona	2
veterán	3
rabszolgavadász	4
testőr	5
nemzetségfő	6

Az orkok kedvelt fegyverei azok, amelyekhez hozzá tudnak jutni. Ez legtöbbször olcsó, de hatékony fegyvereket jelent, mint buzogány, bunkó, bot vagy rövid illetve hosszú kard. Ezeket emberektől, netán szomszédos törzsektől zsákmányolják, ritkán készítik maguk. Vannak ugyan ork kovácsok, de silány munkájukhoz képest csillagászati áráért dolgoznak, így sokkal tisztább, egyszerűbb és olcsóbb lopni, mint kovácsoltatni a fegyvert. Az ork harcosok tapasztaltabbja jártas a mérgek keverésének s használatának sötét tudományában is, mert előbb-utóbb csak találunk egy sámánt, aki beavatja őket ezekben a féltett titkokba – igaz, legtöbbször nem önszántából. A törzsek harcosai a jól-rosszul főzött kábító méreg mellett kegyetlenségükről híresek. Csak azért kímélik meg legyőzött ellenfeleik életét, hogy több rabszolgára tehessenek szert. Ám egy kis kínzás ritkán okoz halált...



A birodalom lakosságának másik felét kitevő goblinok talán még az orkoknál is nyomorúságosabb körülmények közt tengetik életüket. Ha nem lennének olyan sokan, minden bizonnyal az orkok rab-szolgái lennének mindahányan. Harcosaik gyengébbek, testi hátrányukat megpróbálják ésszel és gonoszsággal kárpótolni. Kedvelik a távolról ölő fegyvereket, a parittyákat, maguk fabrikálta íjakat. Ez az íj nem veheti fel a versenyt az ember- vagy elfkéz által alkotottakkal, harcértékei a következők: Támadások száma: 2/kör, Sebzés k10/2, CÉ: 2, Távolság: 60 m, KÉ: 5. Az igazán tapasztalt, világlátott goblinok viszont mérgezik a kilőtt nyílvesszőket, viszonylag gyorsan (k6 kör) ható, 4. szintű kábító méreggel. Ha Méregellenállása sikertelen, az áldozat minden harcértéke 15-tel csökken. A goblin harcosok másik módszere az ellenfél megfélemezése a csapdaállítás. Az orkokat ez tartja vissza leginkább attól, hogy komolyabb inváziót szervezzenek a goblinok földjére,

ahol – a felszínen és a mélyben egyaránt – mindenhol csapdákat találhatunk. Ezek közel sem olyan míveltek, mint amelyeket törpék, vagy Sirenar erdőjárói készítenek, de az ostoba ork harcosok megállítására tökéletesen megfelelnek. A goblinok is szert tehetnek Tapasztalati Szintekre – az orkokhoz hasonlóan mint harcosok. Esetükben is az ötödik szint elérése jelenti a tudás legmagasabb fokát, de számukra a szintlépés is kevesebb előnnyel jár: csupán 8 harcértékmódosítót és k6 Fp-t kapnak egy TSz lépést követően. Nevük az elsőtől az ötödik szintig *harcos*, *vészhozó*, *halálkezű*, *bajnok* és *törzsfő*.

Különös, de a goblinok nem csak épp aktuális rangjukat használják, hanem az összes eddig megszerzettet is, például bemutatkozáskor. Egy tapasztalt harcos bemutatkozása valahogy így hangzik: „Ralog vagyok, harcos, vészhozó, halálkezű bajnok az Acélszarvúak törzséből! Enyém a májad szebbik fele...”



7. Haonwell

Az Északi Hármak legkisebb hercegsége, nem több egyetlen hatalmas városnál és a hozzá tartozó földnél. Bár területileg a városállamokra hasonlít, gazdagság dolgában mégis felülmúlja a legtöbb környező államot – ennek magyarázata unikornis- és pegazusméseseiben keresendő, melyek Északon csak itt honosak. Az egész állam – kivéve talán a tisztavérű elfek erdei településeit – városi életre rendezkedett be; ez nem csak gazdaságában, de polgárainak, nemesseinek életvitelében is fontos tényező.

A városban több harcosiskola működik, a leghíresebb azonban mind közül az Alborne Csillaga elnevezésű tanintézet, mely közel egy évezrede működik. Mindenkori nagymestere Haonwell hercege, azaz az iskola közvetlenül az ő pálcája alá van rendelve. Ez mára pusztá formáság, az iskola teljesen önállóan működik – bár ha a hercegnek fegyverekre van szüksége, a legjobb növendékek elsőként sietnek a segítségére. A Csillag – miként a köznép nevezi –, leginkább gyalogos harcosokat, az utóbbi időkben gladiátorokat, úgynevezett nertonokat képez. Más városi iskolák könnyűlovasaikról és íjászaikról híresek.

A haonwelliek – a Hármak többi államától eltérően – igen jó viszonyban állnak az elfekkel. Nem véletlen, hogy az állam kiterjedt erdeiben több elf település is található. Bár ezeket tisztavérű elfek lakják, mégis óriási mértékben különböznek elődeiktől. Ezek az elfek ugyanis nem annyira visszahúzódnak, magukba zárkózók, mint ősök voltak. Haonwell remek lehetőséget ad mindazon játékosok számára, akik elffel vagy félelffel szeretnének játszani, hiszen az innen származók sok mindenen hasonlatossá váltak az emberekhez, többek közt abban is, hogy kalandozók kerülnek ki közülük. A haonwelli emberek jellegzetesen városiak. Nem szívesen hagyják el kedves utcáikat, tereiket, s ha megteszik is, legfeljebb egy másik szép város meglátogatásának reményében vállalkoznak a feladatra. A haonwelli kalandozók csak végszükség esetén indulnak olyan helyekre, ahol teljesen elszakadnak a civilizációtól.

Összefoglalva: a haonwelli kalandozónál nincs rátermettebb, ha egy nagyváros intrikái, csapdái közt kell megállnia a helyét, de rögtön hátrányba kerül, ha dohos falú, ősi romok között kell kalandoznia.

7.1. Alborne Csillaga

A Csillagban leginkább a hercegség nemesenszületett ifjai tanulnak, hiszen a nemesek számára itt íratlan törvény, hogy valamilyen iskolát el kell vé-

gezzenek, mielőtt a felnőttkort (melynek alsó határa ehelyütt huszonegy év) elérnék. Az iskolák célja – bár harcosokat képeznek – elsődlegesen nem minél jobb fegyverforgatók kitanítása, hanem olyan emberek kinevelése, akik a legkülönfélébb helyzetekben megállják helyüket. Mondhatni, ezek az iskolák általános képzést adnak a nemesifjak számára, amelynek csak egy része a harc mesterségének elsajátítása. Ezért az első Tapasztalati Szintű haonwelli harcos Képzettségei a következőképpen alakulnak:

Képzettségek	Fok/%
2 fegyver használata	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Írás/olvasás	Af
Nyelvismeret	Af 3.
Heraldika	Af
Pszi	Af
Etikett	Af
Szexuális kultúra	Af

Ezekhez a további Szinteken az alábbi Képzettségeket kapja még:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Ugrás	20%
4.	Etikett	Mf
5.	Nyelvismeret	Af 5.
6.	Legendaismeret	Af
8.	Heraldika	Mf

Mivel ilyen sok Képzettséget kell elsajátítani, nem sok ideje marad más tudományokra. Ez meg is mutatkozik Képzettség-pontjaiban: Kp alapja 5, amihez Szintenként további 8 járul. További megkötés a haonwelli harcos számára, hogy általában Alborne-hívő és mint ilyen, erkölcsi kötelessége valamiféle művészetet tanulni. Ez leggyakrabban az éneklés, zenélés vagy a tánc, de a városállam fegyverforgatói néha egyéb művészeteket is elsajátítanak (Af 5 Kp; Mf 30 Kp). Ezt a művészetet a harcosnak a 3. TSZ-ig legalább Alapfokon, a 10. TSZ-en pedig Mesterfokon kell művelnie. Erre természetesen Képzettség-pontjaiból külön kell áldoznia – hogy mikor és mennyit, az csak rajta áll.

Az 1. TSZ-en kapott két fegyver közül az egyik az egyeneskard, amit itt hagyományszerűen forgatnak. Egyes iskolák az egyeneskard használata helyett inkább a könnyebb tőr kardot oktatják. A másik fegyver tetszőleges, de gyakran valamilyen kiegészítő fegyver, például tőr. Haonwellben nem di-



vat a vérték viselése, legalábbis nem a nemesen-született harcosok körében. A vértet a sorkatonák jele, és egy nemes ifjú büszkesége nem engedi, hogy ilyen lealacsonyító viseletben mutakozzék. A hét-köznapi életben egyébként sincs nagy szükség vértékre, hiszen a város közbiztonsága meglehetősen jó. Ha hadjárat vagy hasonló ok miatt mégis vértet kénytelenek ölteni, az brigantín, mellvért vagy könnyű félvért lesz. A haonwelli harcos kultúra sokban hasonlít a shadleki bajvívók kasztjára, de közel sem olyan kifinomult, s nem olyan végtelen, mint amaz.

7.2. Nertonok

A nertonok, más néven haonwelli gladiátorok messzeföldön híresek – a haonwelli viadalok ugyanis a legártatlanabb párharok a kontinensen. Itt nem folyhat vér, nem sérülhet meg senki. A nertonok ennek megfelelően rengeteg akrobatikus Képzettséggel rendelkeznek. Küzdelmük voltaképp nem egyéb, mint jól koreografált tánc, ahol a résztvevők páratlan ügyességgel alkalmazzák és kombinálják az előre betanult technikákat. Ez elsősorban nem tűnik komoly teljesítménynek, azonban a nertonok hatalmas gyakorlatuknak köszönhetően valódi ellenfelekkel szemben is megállják a helyüket. Ahhoz, hogy megfelelően látványosan és szórakoztatóan küzdjenek az arénában, rengeteg Képzettséget kell elsajátítaniuk. Az 1. TSZ-en ezek a következők:

Képzettség	Fok/%
Birkózás	Af
Ökölharc	Af
Kétkezes harc	Af
4 fegyver használata	Af
Lefegyverzés	Af
Zsonglörködés	Af
Esés	30%
Ugrás	30%

Ezekhez a további Tapasztalati Szinten az alábbiak adódnak:

TSZ	Képzettség	Fok/%
2.	1 fegyver használata	Af
3.	Zsonglörködés	Mf
3.	Kocsmái verekedés	Af
4.	Birkózás	Mf
5.	1 fegyver használata	Mf
6.	Lefegyverzés	Mf

Bár meglehetősen sok Képzettséget sajátítanak el, Kp alapjuk mégis csupán 5, melyhez Szintenként további 6 járul. A használt fegyverek gyakran lényegesen különböznek egymástól, hogy a gladiáto-

rok a legváltozatosabb eszközökkel csaphassanak össze. Egyik fegyver sem lehet célzófegyver, ha a nerton ilyen akarna tanulni, ahhoz külön kell Képzettség-pontjaiból áldoznia. A nertonok is megkapják az egy-az-egy elleni és a közönség előtti küzdelem módosítóit, de ezeken felül egyéb előnyöket is élveznek.

– Ha a gladiátor közelharcba keveredik, felhasználja akrobatikus képességeit, így őt – a legszélsőségesebb helyzeteket kivéve – minden esetben megilletik az ugrás Képzettség VÉ módosítói.

– Olyan ügyesen bántik továbbá fegyverével, hogy szinte bármit képes vele megtenni. Ez nagyrészt zsonglőri képességeinek köszönhető. Ezeknek a manővereknek nagy része harcban nem túl jól használható, inkább csak fölösleges cifrázás, de az olyan ellenfelek, akik ezzel nincsenek tisztában, bizony elgondolkodnak a nerton tudománya láttán.

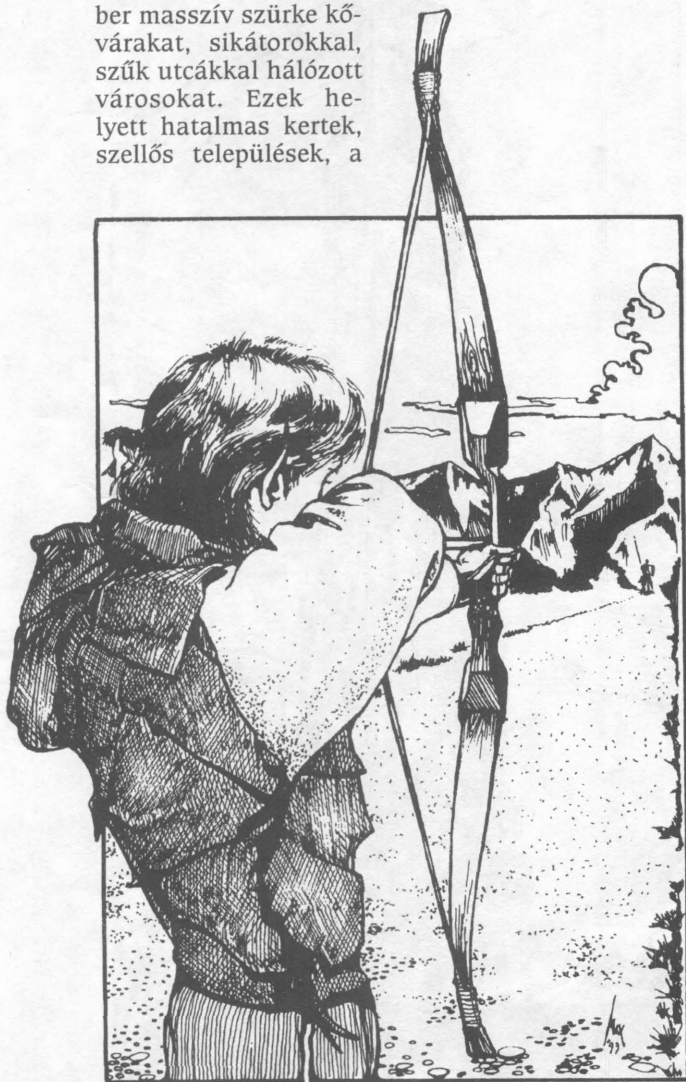
– Ha tehát egy Haonwellben tanult gladiátor szemtől szembe közelharcot folytat (akár több ellenfél ellen is), kihasználhatja képességeit. Ekkor ellenfele(i) ösztönösen óvatosabban közelítenek hozzá, minnek eredményeképp kevésbé hatékonyan támadnak a nertonra. Ez azt jelenti, hogy a nerton VÉ-je ellenük 10-zel nő. A harc első hat köre után persze kiismerik az akrobatikus mutatványok ártalmatlan voltát, ekkor a fenti előny megszűnik. Ha a nerton legközelebb újból ugyanazzal az ellenféllel csap össze, az már ismerni fogja trükkjeit és nem érvényesül vele szemben a gladiátor VÉ módosítója. Követelmény továbbá, hogy az ellenfél legalább alacsony Intelligenciával rendelkezzen, és ismerje a fegyvereket. Egy farkas, mely életében nem látott még embert vagy kardot, értelemszerűen nem fog megijedni, akármilyen akrobatikusan forogtatja is fegyverét a nerton. Nem lehet ezenfelül az ellenfélnek Mesterfokú fegyverforgatása a gladiátor által forgatott fegyverre, mert ez esetben átlátja a technikák elterelő voltát, és egyszerűen nem figyel rájuk.

– A nertonok hangsúlyt fektetnek arra, hogy különleges technikáikkal ne sebesítsék meg egymást, ezért gyakorlatilag egyfolytában a „harc az ellenfél elfogásáért” körülményei közt küzdenek, persze annak negatív módosítói nélkül. ez egyben azt is jelenti, hogy mélyen beléjük nevelődött a reflex, a halálos csapásokat, szúrásokat ezért önkéntelenül visszafogják. Ezért ha egy nerton támadása túlütés, akkor kétszeres Fp mennyiséget sebez ugyan, de csak 1 Ép-t. Ahhoz, hogy úgy túlüsse ellenfelét, mint a közönséges harcosok, 75-tel kell az ellenfél VÉ-je fölé dobni.

A nertonok minden esetben szabadok, akik az arénában remélik megtalálni a hírnévhez és gazdagsághoz vezető utat. Nem kötődnek különösebben sehova, sok válik közülük kalandozóvá. Fegyverforgató tudományuknak hála, megállják a helyüket az Abasziszi Rendszerű Viadalokon is, bár nem szívesen vesznek részt ilyeneken, hiszen nem kerülik a vérontás.

8. Ilanor

Szépmező népe a Psz.-i VI. században foglalta el a mai Ilanor területeit. Itt aztán egy olyan társadalom jött létre amely egyedül álló Észak-Yneven, de lehet, hogy az egész kontinensen. Az elszálló évezredekkel mit sem törődve, az itt élő nép csak igen lassan szakadt el az ősi tradícióktól. Mind a mai napig élénken őrzik az egykori vándorló élet emlékeit, sőt, helyenként az életformát is. Ha egy idegen Ilanorba keveredik, meglepődve tapasztalhatja, hogy településeik nem egy háromezer éve itt élő népről vallanak. Leginkább az maradhat meg a szemlélőben, hogy egy éppen letelepedőben lévő nomád társadalom területén jár. Ilanorban ugyanis hiába is keres az ember masszív szürke kővárakat, sikátorokkal, szűk utcákkal hálózott városokat. Ezek helyett hatalmas kertek, szellős települések, a



tér, a szabadság mindenütt. Építészetük az emberek(!) által emelt legcsodálatosabb fa épületekkel büszkélkedhet.

A nemességben két, fogalmazhatunk így, irányzat képviselőivel találkozhatunk. Az első a hagyományokhoz jobban ragaszkodók, akik nem hajlandók feladni őseik életmódját. Kúriáik a hatalmas mezőségek közepén találhatók, hatalmas méneseik, gulyáik a környező legelőkön vándorolnak. A nemesek is nem ritkán kint vágatnak a csikósaikkal a mezőkön.

A másik fajtája a nemeseknek már jobban átvette a pyarroni hittel együtt érkezett idegen szokásokat, de még jelentős a kötődés a régi hagyományokhoz. Nem ritka, hogy bár a pyarroni pantheon egyik-másik istenét tisztelik, a régi isteneknek is áldoznak.

A hadseregszervezésük meglehetősen ősi képet mutat, de kellemetlen meglepetésben lenne része annak a stratégiának aki ezek alapján lebecsülné a „csikósokat”.

Ha felharsan a hadbahívó kiáltás, ami aztán sebesen bejárja a mezőket és erdőket, mindenki fegyvert ragad és a gyülekezőhelyekre siet. Az ország belseje hihetelen sebességgel kezdi ontani a felfegyverzet csapatokat. Egy ilyen nagy gyülekezőnél a Doriannál egyesülő csapatok többszázezren is lehetnek. Mondják ilyenkor a vonuló csikósok lovainak patáitól szószerint megremeg a föld.

A sereget két csoportra lehet osztani. Az első és nagyobb részt kitevő csoport a *Vágtatók* (ilanori nyelven: Dhuni), akik Ynev legjobb portyázó könnyűlovassága. A csatákban bizony sokszor meglehetősen fegyelmezetlenül viselkednek, képesek virtusból is harcolni, taktikailag fölösleges támadásokat indítva. Mindezzel együtt komoly és veszélyes ellenfelei bármely seregnek, lévén ők a kontinens legkáprázatosabb lovasai. Elképesztő dolgokra képesek, melyek közül a vágtató lóról történő célbalövés csak az egyik, bár a leghalálosabb „mutatványuk”.

A másik csoport már fegyelmezettebb, bár jelentős kisebbségben vannak a csikósokhoz képest. Ők a, nevezzük így, letelepedett nemesek által fenntartott állandó csapatok, akiket a köznyelv *Kai—Meada*-nak, azaz Védelmezőnek hív.

A harcos kaszt szempontjából a tanulásra a bennszülöttek számára sok lehetőség kínálkozik, míg az idegen csupán a hagyományos, a M.A.G.U.S.-ban leírt harcasként indulhat. Ennek az az oka, hogy nevezetes iskolák nincsenek, és Ilanorba az idegenek ritkán jönnek azért, hogy harcosnak tanuljanak.

8.1. Vágtatók (Dhuni-nok)

De lássuk az ilanori születésűeket, közülük is elsőként a Vágtatókat.

Mindegyikük tökéletes lovas, íjának mesteri használója. Csodálatos visszacsapó íjaik vannak, de mivel a lovas harcmódot folytatnak ezek rövidebbek egy kicsivel a szokásosnál. Egyéb fegyvereik a szablya, lándzsa, hajítódárda. Az utóbbi időkben egyre többen találhatunk hosszúkardot és csatacsákányt. Védelem gyanánt legfeljebb láncinget vagy sodronyínget hordanak, és kisméretű kerek pajzsokat. Nézzük hogyan módosulnak a Képzettségeik induláskor:

Képzetségek	Fok/%
Fegyverhasználat	
szablya v. hosszúkard	Af
lándzsa v. csatacsákány	Af
hajítódárda	Af
íj	Mf
Lovaglás	Mf
Idomítás (csak ló)	Mf
Úszás	Af
Futás	Af
Szakma	
íjkészítő	Mf
lócsiszár	Mf
Sebgyógyítás	Af
Herbalizmus	Af

A további szinteken az alábbi Képzetségekkel kapják:

TSZ	Képzetség	Fok/%
3.	Lovasíjászat	Mf
4.	Célzás	Mf

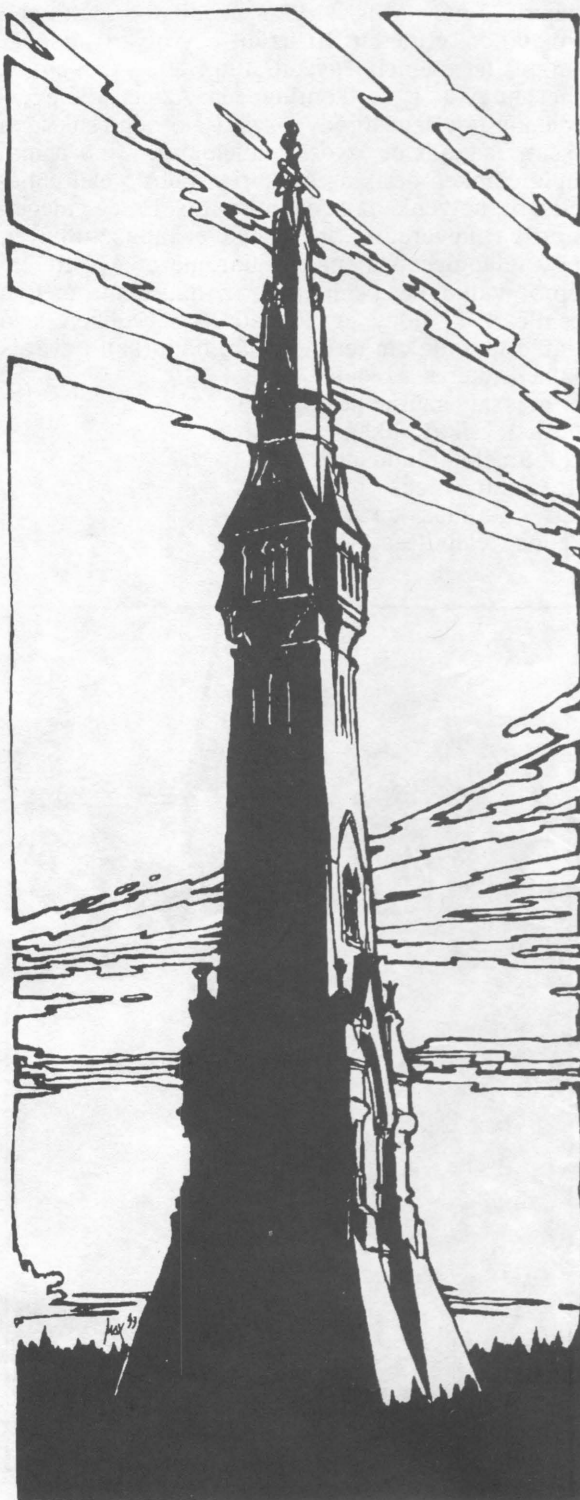
A Dhuni múlttal rendelkező JK köteles HM-jéből minden alkalommal 3 pontot a Cé-jére is költeni, így számára minden alkalommal 9 pont a kötelező elosztás. (VÉ:3, TÉ:3, CÉ:3).

Az ilanori Vágtató CÉ alapja 25.

A karakter KP alapja a csupán 5, a KP/Szint értéke pedig mindössze 7. Ráadásul az első öt szinten további Harci Képzetségek elsajátítására nem fordíthat pontokat. Természetesen azokra a fegyverhasználat Képzetségekre, amelyeket első szinten Alapfokon birtokol, induláskor is tehet további pontokat.

Induláskor egy könnyű harci lovat kap. E ló képességeit megtalálja a játékos, ha fellapozza a Bestiárium 20. oldalát. Itt található a Lovak címszó 1. táblázata a ló minőségéről. Itt Dhuni karakter 1k10+9-cel dob, a táblázatban feltüntetett 2k10 helyett. Nem tévedés a +9, tudatosan nem engedélyezett a táltosnak nevezett ló egy első szintű karakternek.

Felszerelésként egy szablyát v. hosszúkardot, lándzsát v. csatacsákányt, íját, pajzsát és láncingét kapja. Pénznek, akár a „hagyományos” harcos 3k6 aranyat kap.



9. Sirenar

Az elfek északi erdő-birodalmáról keveset tudunk, de nincs ez másképp a béke és rend vigyázóival, a sirenari harcosokkal sem. Különös viszony fűzi őket az erdőhöz, a természethez, akár az egész elf népet. Az északi elfek már sokkal közelebb állnak az emberi kultúrához gondolkodásmódban, mint dél-ynevi társaik, ám még ez a távolság is elég óriási ahhoz, hogy a két faj képviselői nehezen jussanak egyetértésre bizonyos kérdésekben, különösen a művészeteket, a természetet érintőekben. Az erdő vándorai azok közé tartoznak, akik már elégszer találkoztak az idegen kultúrák képviselőivel ahhoz, hogy meg tudják érteni – ha nem is elfogadni – az emberi véleményt.

9.1. Sirenari erdőjárók

A sirenari erdőjárók feladata megvédeni birodalmuk határait, helyesebben felhívni a főerők figyelmét a Sirenarra leselkedő veszélyekre. Persze be kell avatkozniuk akkor is, ha behatolók fenyegetik az erdő érintetlenségét, az elfek népének javait. Hátármenti felderítők, vadászok, akiket kötelességük gyakran ennél sokkal messzebbre szólít. Tájékozódniuk kell nem csak közvetlen szomszédságukról, de a távoli birodalmakban zajló eseményekről is, hiszen az Északon dúló háborúk komoly kihatással lehetnek az elf állam nyugalmára. Az erdőjárók ezért sokkal többek egyszerű határvadászoknál. Sirenar szemei és fülei ők, akik csak saját tapasztalataiknak, értelmüknek hisznek, a mendemondáknak, a hazugságoknak sosem. Kiképzésük nem terjed ki részletesen a diplomáciára, annál inkább a természet ismeretére és felhasználására saját céljaik érdekében. Területüket úgy ismerik, akár a tenyerüket; emlékeznek minden egyes fára, odura, vízmosásra, rejtkehelyre azon a 3x3 mérföldes területen, ahol általában őrködniük kell. Itt töltik idejük jelentős részét, csak akkor hagyják el, ha más parancsot kapnak, vagy olyan különleges dolgot fedeztek fel, melyet jelenteniük kell előljáróiknak.

Harmonikusan, gyorsan, észrevétlenül cselekszenek, nem hagynak nyomot maguk után. Lételemük az erdő és mező, minden természetes tájon ott hon érzik magukat, mely egy kicsit is emlékeztet hazájukra. Természetesen a sivatag vagy a sarkvidék, hiába természetes közeg, éppúgy idegen számukra, mint minden városlakó számára. Ennek ellenére még itt is jobban éreznék magukat, mint Észak hatalmas városainak köröngetegében, ahol csak a parkok és kastélykertek nyújtanak számukra megkönnyebbülést. Az erdőjárók a városoknál már csak a barlangok, föld alatti folyosók, kazamaták világát gyűlölik jobban; zavarja őket az állandó

bezártság, a szabad levegő és az égbolt hiánya. Nem szenvednek ugyan negatív módosítókat, ha ilyen helyen kell ténykedniük, de mindent elkövetnek, hogy mielőbb visszatérhessenek saját közegükbe.

Ahhoz, hogy egy elf erdőjáróvá váljék, először mestert kell találnia. Ez legtöbbször egy másik erdőjáró, aki kellően tapasztalt, tudásának továbbadásához. Az, hogy ki milyen feltételekkel fogad tanítványt, mesterenként különböző. Van, aki örömmel segít minden érdeklődő fiatalnak, van, aki kemény próbák elé állítja, vizsgálva ezzel rátermettségét. A tanulás 10–20 évig tart, de semmi esetre sem tekinthetünk rá úgy, mint egy iskolára. Itt a növendék kizárólag saját tapasztalatai alapján tanul, nincsenek módszereket elemző kötetek, s nincsenek igazi értelemben vett számonkérések sem. A tapasztalt erdőjárót követve a növendék lassan beavatást nyer annak titkaiba, megfigyeli életét és munkáját. Olykor-olykor a mester oktatja is a tanítványt, különösen igaz ez a fegyverforgatásra. Az „ifjú” „lassan” – ne feledjük, az elfeknél mindkét fogalom relatív – a mester minden fortélyát ellesi, és megtanulja sikeresen alkalmazni. Ha ez megtörtént, a mester egy napon – sokszor minden látható ok nélkül – kijelenti, hogy tanítványa egyenrangú erdőjáróvá vált, aki saját területre és feladatokra jogosult. Ezt rövid beavatási szertartás követi, mely alatt az új erdőjáró egy öltözet ruhát és új fegyvereket kap. A harcosnak ezek után kötelessége népének minél odaadóbb szolgálata.

Mivel az erdőjárók csapata nem számít reguláris seregnek, nincsenek tisztjeik sem. Vannak ugyanakkor előljárók, akik tökéletesen ismerik az erdőjárókat és azok képességeit. Az ő feladatuk a védelmi tevékenység összefogása, koordinálása. Ők osztják ki a külhoni kémküldetéseket is, ők jelölik ki az erdőjárók személyes területeinek határait.

Az erdőjárók olyan fegyvereket használnak, melyek jól alkalmazhatók az erdő sűrű fái között, vagy lehetőséget nyújtanak a távolból történő támadásra. Kézitusában hosszú, egyenes kardot forgatnak, sűrű erdőben, ahol erre nincs hely, keskeny pengéjű, villámgyorsan cikázó töröket. Célzott fegyverként természetesen elf íjat hordanak. Az erdőben mindenfajta nehéz vért viselete fárasztó, kényelmetlen és a mozgásban akadályozó volna, így az elfek legfeljebb sodronyinget öltenek, de még ezt is csak legvégső esetben. Általában posztóvértet viselnek, vagy még azt sem, csupán ujjast, könnyű bőrmellényt és köpönyeget.

A sirenari erdőjárók a következő Képzettségeket kapják meg az 1. Tapasztalati Szinten (A fajból adódó Képzettségek ehelyütt nincsenek felsorolva!):

Képzettség Fok/%

3 fegyverhasználat (hosszúkard, tör, elf íj)	<i>Af</i>
Írás/olvasás	<i>Af</i>
Időjósítás	<i>Af</i>
Legendaismeret	<i>Af</i>
Herbalizmus	<i>Af</i>
Sebgyógyítás	<i>Af</i>
Nyomolvasás/eltűntetés	<i>Mf</i>
Vadászat/halászat	<i>Mf</i>
Úszás	<i>Af</i>
Csapdaállítás	<i>Af</i>
Csomózás	<i>Af</i>
Nyelvismeret (5.,3.,3.)	<i>Af</i>
Lopózás	50%
Rejtőzködés	50%
Esés	25%
Mászás	35%
Ugrás	20%

A sirenari erdőjáró CÉ alapja 25.

A további Szinteken az erdőjáró a következő Képzettségeket sajátítja el:

Szint Képzettség Fok/%

2.	Időjósítás	<i>Mf</i>
3.	Íjhasználat	<i>Mf</i>
3.	Csapdaállítás	<i>Mf</i>
4.	Célzás	<i>Mf</i>
4.	Etikett	<i>Af</i>
4.	Sebgyógyítás	<i>Mf</i>
5.	Herbalizmus	<i>Mf</i>
6.	Legendaismeret	<i>Mf</i>

A sirenari erdőjáró Tsz-enként 20%-ot oszthat el Százalékos Képzettségei között. Fontos, hogy a lopózás és rejtőzés Képzettségek értékei, ha a harcos nem természetes környezetben használja őket, hanem például városban, feleződni fognak – az elf tehát csak erdőn-mezőn képes tökéletesen kihasználni ezen Képzettségeit. Mivel az erdőjáró láthatóan hosszú időt kénytelen tölteni kötelező Képzettségeinek megtanulásával, lényegesen kevesebb lehetősége marad más ismeretek elsajátítására. Ezért Kp alapja 5, a Tsz-enként kapott Kp-inak száma csupán 6 lesz és az első öt szinten nem tanulhat új Képzettségeket, csak a már meglévőket tökéletesítheti.



10. Tarin

A Tarin Birodalom hegységeinek mélyén élő törpék talán egész Ynev legkitartóbb harcosai. Egyes bölcsek szerint a vérükben van a fegyverforgatás, sokkal szorosabb kötelék fűzi őket a bárdokhoz, kalapácsokhoz és csákányokhoz, mint az embereket saját fegyvereikhez. Elvárják, hogy minden törpe férfi eredményes legyen a kétkezi harcban, hogy bármikor megvédhesse népét. A föld alatt futó járatok, folyosók évszázados, évezredes szörnyetegeket rejtnek, melyek állandóan veszélyeztetik a törpék hazáját. A harcosoknak azonban gondolniuk kell a kívülről fenyegető veszedelemmel is. A Zászlóháborúk alatt a törpék népének csatabárdos, fejszés, csákányos fegyveresei a Vörös Lobogók alatt szolgálva tették nevüket feledhetetlenné.

A törpék vallásában is komoly szerep jut a harcnak és csatáknak, nem véletlen hát, hogy Tooma a Fejszés, a Hadak Ura, a Kalandozók Védistene, a Fegyverek Élének Ereje, a Bátrak és Vakmerők Barátja, a Háború Istene talán a legtöbb hívővel rendelkező törpe istenség. Papjai és iskolái meghatározó szerepet töltenek be a birodalom harcászati életében, akár az oktatást, akár a hadipolitika döntéseit vesszük részletesebben szemügyre.

A Tarin-hegységben minden férfi és a legtöbb nő harcos. Kivételt csak azok jelentenek, akik idejekorán valamelyik papi vagy más mágiahasználói hivatás mellett kötelezték el magukat, és annak iskolájába vették fel növendékként. A törpe férfiak számára kötelező a kétéves fegyveres kiképzés, de a nőket is szívesen látják. A birodalom szinte minden pontján találhatunk ilyen oktató központokat, ahol a fegyverforgatás művészetének elsajátítása folyik. A törpe férfiak 20 évesen kerülnek be egy-egy ilyen csarnokba, ahol két éven keresztül kell tudásuk legjavát nyújtaniuk. Az oktatást tapasztalt fegyvermesterek vezetik, nem ritkán sokat látott Tooma-papok. Az iskolától függ, hogy mely fegyverek használatában nyernek jártasságot a növendékek, de a legnépszerűbbek azok, melyek hasonlítanak kissé a mindenki által sokszor használt bányászszerszökhöz. Így a legtöbben a harci kalapács, csatabárd vagy a csatacsákány használatát sajátítják el, akár az egykezes, akár a két kézre fogandó fegyverét. Sokan jobban kedvelik az egykezes fegyvereket, mert így módjuk nyílik a pajzsok használatára is. Mások inkább a nehéz kétkezes fegyvereket részesítik előnyben, mert ezekkel mérhetetlen pusztítást végezhetnek, viszonylag rövid idő alatt. A kiképzés szükségességét soha senki sem vitatta, hiszen a barlangok mélyén mindennaposak a felbukkanó szörnyetegek, az örök sötétség szülöttei. Igaz, a törpék városaiban és azok környékén biztonságban érezheti magát mindenki, de aki elhagyja a sűrűn lakott területeket, felkészülhet ar-

ra, hogy minden pillanatban lecsaphat rá egy a folyosók nesztelen lakói közül.

Az iskolából kikerült törpék két-három évi tapasztalatszerzés után második Tapasztalati Szintű harcosoknak tekinthetők, még akkor is, ha sohasem adják majd kalandozásra a fejük. A fegyverforgatást tanító iskolák természetesen mással is megismertetik az ifjú törpéket. Tartást és büszkeséget nevelnek beléjük – bár ez minden törpének már születésekor sajátja –, továbbá stratégiai és földalatti harchoz elengedhetetlen ismereteket. Még magányosan is alkalmasnak kell lenniük arra, hogy megtalálják a törpe településig vezető utat a sötét labirintusban, életben kell maradniuk több napon keresztül víz és élelem nélkül, képesnek kell lenniük alig néhány perc alatt rögtönzött fegyvert készíteniük a föld alatt. A felszíni világ lakóinak feleslegesnek tűnhet ez a túlzott elővigyázatosság, túl komoly fegyelem, sok szigorú elvárás. Tévednek, akik ezen a véleményen vannak. A törpék népe sokkal kevesebb főt számlál, mint akik a barlangokban kényelmesen elférnének. Nagyon lassan nő a lélekszám, egy családban ritkán születik kettőnél, háromnál több gyermek. Ezért minden élet százszor annyit ér, mint az emberi civilizációkban – minden lehetségest el kell hát követni megőrzéséért. Semmi sem múlhat a véletlenül, még a legváratlanabb helyzetekre is fel kell készíteni a tárnák ifjú lakóit. Persze a tanítás nem minden: igazi, biztos tudás csak sok gyakorlatot követően születhet. Ez háromféle képpen szerezhető meg. A legtöbb törpe nagyon lassan ugyan, de fejlődik majd, a mindennapok veszélyeinek eredményeképp. Ekkor is beszélhetünk arról, hogy valaki egy Tapasztalati Szinttel magasabbra került, ám ehhez több évtizednek kell eltelnie. Jóval gyorsabb fejlődést jelent, ha valaki csatlakozik a törpék reguláris seregéhez, melynek feladata a birodalom biztonságának megőrzése. Ez a hadsereg viszonylag állandó létszámú, katonái a határokon és a fel nem derített barlangok peremén teljesítenek szolgálatot. A mélységbéli ismeretlenről védők a tapasztaltabbak, ahhoz, hogy valaki ide kerülhessen, legalább három év példás szolgálat szükséges a felszíni határvidékeken. A Mélység Őrői a társadalom talán legmegbecsültebb tagjai a papság után, ők vigyázzák az új és évszázados tárnák, bányák biztonságát, minden törpe család nyugodt álmát.

A harmadik út a tapasztalatszerzésre, ha valaki kalandozónak áll. Ez kevés törpével történik meg, mivel a barlangok félhomályát sokkal jobban kedvelik, mint a felszín nyílt térségeit. Általában azokból a törpékből lesz kalandozó, aki már sokszor teljesített szolgálatot a felszínen, esetleg idegen államokban is, az Északi Szövetség területén. Ők hosz-

szű éveken keresztül utazgatnak Yneven, előfordult, hogy még a Sheralon túlra, Délre is eljutottak. Ezalatt élményeket gyűjtenek, tapasztalatokat, benyomásokat szereznek és természetesen újabb és újabb kihívásokat keresnek. Mindig az igaz oldalra állnak, tisztelik a hűséget és becsületet. Nehezen kötnek barátságot, de ha egyszer megtörtént, nincs náluk igazabb barát. A kalandozók aztán rendre visszatérnek hazájukba, a Tarin-hegység mélyébe, hogy ott folytassák kalandos életük, vagy éppen megtalálják a rég áhított nyugalmat.

10.1. Törpe harcos

A törpék kötelező harcos iskolái a következő Képzettségeket oktatják növendékeiknek az első Tapasztalati Szinten (a fajból eredő Képzettségek itt nem kerültek felsorolásra):

Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	Af
1 fegyver dobása	Af
Pajzshasználat	Af
Ökölharc	Af
Vakharc	Af
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Építészet	Af

A további Szinteken már teljesen önállóan, vezérfonal (azaz megadott Képzettségek) nélkül sajátítják el Képzettségeiket a törpék harcosai. TSz-enkénti Képzettségpontjaik megegyeznek a harcosoknál leírtakkal, de Kp alapjuk csupán 3. Az elsajátítható fegyverek a már említett csatacsákány, csatabárd, harci kalapács továbbá a rövid kard, tör, a nyílpuska és a különböző buzogányok.

A fent leírt harcosok képezik a törpe gyalogság derékhadát. De mindenképp szólnunk kell még két harcos csoportról, nevezetesen a Rackla-lovasokról és a Fekete vértések rendjéről.

10.2. Rackla-lovasok

A Rackla-lovasok olyan veteránok, akik már pontban 7 éve állnak a sereg szolgálatában. Ha ezek után alkalmasnak ítéltetnek, meg kell tanulniuk a Rackla-lovaglás művészetét. Az állat, mivel repül, nehezebben megülhető és irányítható, mint egy közönséges hátas, mint például a ló. Miután a kellő metódust elsajátította, már Racklalovasként folytatja katonai szolgálatait. Ez nem csak magasabb rangot jelöl, más típusú feladatokat is jelent. A Rackla-lovasok

a törpe hadsereg leggyorsabban mozgatható egységei, mindig ott kell lenniük, ahol a legnagyobb a baj.

A Rackla-lovasok kiképzése számtalan dologban eltér, az „egyszerű” törpe harcosétól. A Rackla-lovas az alábbi Képzettségeket kapja meg első Tapasztalati Szinten.

Képzettség	Fok/%
Pszí	Mf
Fegyvertörés	Af
Pajzshasználat	Mf
Ökölharc	Mf
Vakharc	Mf
Idomítás (csak Rackla)	Af
Nyomolvasás/eltüntetés (csak barlangokban v. katakombákban)	Af
Hangutánzás (barlangi lények)	Af
Legendaismeret	Af

Rackla-lovas, mint már említettük, csak hossza tanulása után válhat valakiből. Ez a játék nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy a törpe karakternek el kell jutnia, mint törpe harcos, az ötödik Tapasztalati Szintre. Ekkor választhatja, hogy Rackla-lovas kíván lenni. Ha igen, úgy haza kell térnie Tarinba (feltéve ha épp nincs otthon), és két évig tartó kiképzésen vesz részt. Ezt követően lesz első Tapasz-



talati Szintű Rackla-lovas. Ennek persze vannak előnyei és hátrányai is:

- Az első TSZ-ű Rackla-lovas annyi TÉ-vel, VÉ-vel, KÉ-vel és CÉ-vel rendelkezik, mint amennyivel az „előző életéből” érkezett (azaz ötödik szintű törpe harcos), de minden értékéből le kell vonnia 5-öt.

- Fp-je nem változik, de Kp-t és HM-et nem kap a következő két szinten.

- Ép-je k6/2-vel nő.

- Megkapja a Rackla-lovasok tradicionális egykezes csatabárdját. A csatabárd mithrilből készült, értékei:

Tám.: 1; Sebzés: 1k10+3; TÉ:20; VÉ:18; KÉ:12; Súly:4; Ár: 800 a.

Ezenfelül kap egy különleges sodronyinget, amely mithrilövözetből készült, úgynevezett lunírból. Azt, hogy éppen miféle, a karakternek az alábbi táblázat segítségével kell meghatároznia.

Ezek a csodálatos fegyverek és vérték a törpe kovácsok és papok legjobb munkái, megszerzésük egy törpe számára a megdicsőüléssel egyenértékű. Ugyanakkor elvesztésüknél nincs nagyobb szűgyen egy törpe szemében. Ha egy Rackla-lovas elveszíti fegyvereit, le kell borotválnia szakállát, és addig nem nyughat, míg meg nem találja őket. Ha mégsem találná meg, úgy visszaminősül „egyszerű törpe harcos” és soha többet nem lehet Rackla-lovas. Ráadásul, míg nincsenek meg a fegyverei, addig nem léphet Tapasztalati Szintet és nem tanulhat semmiféle Képzettséget – a keresés teljesen leköti elméje minden szabad kapacitását.

10.3. Fekete-vértések

A Feteke vértések rendje egészen más csoport, sokkal kevesebb a kapcsolatuk a reguláris seregek katonáival, mégis nagyon fontos védelmi szerepet látnak el. Tulajdonképp Bul Ruurignak, a Mélységek Urának, a Minden Istenek Apjának lovagrendjét jelentik a Fekete vértések, akik folyamatosan együttműködnek az isten titokzatos papjaival. Feladatuk a mélység legveszélyesebb szörnyeinek elpusztítása avagy sziklabörtönbe zárása. A törpe fegyverek abszolút elitjét képviselik, a papokkal együtt félelmetes haditettek véghezvitelére képesek. Részletes mágiismereti képzésben részesülnek, hogy tö-

kéletesen együtt tudjanak működni a Mélységek Urának ynevi szolgálóival. Csak példaként említenénk néhány bevett, használatos taktikát. Bul Ruurig papjainak legfontosabb befolyási szférái az elemi és egyéb erőkkel, továbbá a térmágiakkal kapcsolatosak – eltérően az eddig megismert papoktól. A Fekete-vértések – akik nevüket matfekte, sötétben tökéletesen rejtő sodronyingükről kapták – minden tagja hordoz magánál egy különös tárgyat, egy talizánt. Ez a papok mágiájának eredményeképp megmutathatja a falakon, oszlopokon átfutó erővonalakat. Ennek segítségével könnyen megtalálhatják egy csarnok azon pontját, melynek jelenléte kritikus a mennyezet fennmaradása szempontjából. Rendelkeznek Elemi Erő kitöréseket raktározni képes vésetekkel is, melyeket egy mondattal lehet aktiválni. Így jól elhelyezve a rézen vagy ezüstön elhelyezett vésetet, képesek pillanatok alatt tökéletesen beomlasztani barlangrészeket. A véseteket elhelyezhetik nagyobb gránitömbökbe fúrt lyukakban is; ezt aktiválva a szikla szilánkokra robban – a kellő erősség esetén –, szörnyű sebeket okozva a körülötte tartózkodóknak. Másik módszerük szintén félelmetes. A Fekete-vértések különítmények vezetői más rúnákat is hordoznak. Ezeket pálcákra vésik, és le kell helyezni a talaj egy pontjára, hogy hegye a kívánt irányba mutasson. Ezek után kapcsolatba lépnek a papokkal, akiknél hatalmas követők állnak egy gigantikus teremben. Itt kilőnek egy nagyobb sziklát, majd elteleportálják a jelhez. A kő nem veszít lendületéből, folytatja útját, mintha semmi sem történt volna. Így – igaz, meglehetősen energiaigényes módon – a különítmény úgy működhet, mintha követőket vitt volna magával, mégis villámgyorsan haladhat. A Fekete-vértések minden kétséget kizáróan Tarin legütőképesebb harcosai, különösen papjaik támogatásával. Soraik évenként alig két-három taggal bővülnek, ezeket a kivételesen tehetséges fiatalokat a közönséges harci iskolákban fedezik fel, és ajánlják fel nekik a Rendhez való csatlakozást. Túlzás lenne azt állítanunk, hogy közülük soha, senki nem lesz kalandozó, de az tény, hogy évszázadonként nem több, mint öt-hat az ilyen törpe. A Fekete-vértések rendjének egyetlen célja a mélységek szörnyű teremtményeinek elpusztítása a birodalom védelmében, így nem fordítanak sok figyelmet a felszíni világra.

Játékos karakter nem lehet Fekete-vértés!

k100	Sodronying	Értékei
01–25	Kék-lunir	MGT: 1 SFÉ: 4 Súly: 14 Ár: 900a
26–65	Vörös-lunir	MGT: 0 SFÉ: 3 Súly: 13 Ár: 1000a
66–85	Zöld-lunir	MGT: 0 SFÉ: 4 Súly: 13 Ár: 1200a
86–97	Fekete-lunir	MGT: 0 SFÉ: 5 Súly: 11 Ár: 1300a
98–00	Hold-lunir	MGT: 0 SFÉ: 6 Súly: 10 Ár: 1500a

11. Tiadlan

Tiadlan észak egyik legkülönösebb országa: nem harcosairól, sokkal inkább harc- és kardművészeiről ismert. Óslakosai nem Ynev kontinenséről valók, a Pe. III. században érkeztek valahonnan távolról, egy mágikus vihar által megnyitott térkapun át. Azóta a nép megváltozott, alkalmazkodott környezetéhez, de sok mindent megőrzött ősi hagyományaiból is. A legfontosabb ezek közül a hármass hatalmi rendszer, a király (Korun), a Dorcha és a Duin uralkodása. A Dorcha vezetése alá tartoznak a harc- és kardművészetre szakosodott iskolák. A Duin irányítja az ország varázstudóit – varázslókat, papokat és paplovagokat egyaránt. A király fennhatósága alá tartoznak a kézművesek, a parasztok, a kereskedők, és a nemesség. A Dorcha a harcművészek úrnője, a katonai hatalom birtokosa, de a király is rendelkezik némi haderővel: harcosait kardmestereknek nevezik. A kardmesterek játéktechnikai szempontból harcos kasztúak, és nem a Dorchára, hanem a királyra esküsznek föl. Eredetileg ők alkoták a király testőrségét, de mára túlnőttek ezen a feladaton; továbbra is a király védelmezői, de fontos szerepet kapnak az ország védelmében is.

A kardmesterek tudománya a kardművészekéből származik, voltaképp nem más, mint annak egyszerűbb, gyakorlatiasabb válfaja. A kardművészek nem elsősorban a harc és mások legyőzése miatt tanulnak bánni a karddal – útnak tekintik azt a tökéletes lelki harmónia felé. Az igazi kardművész ereje nem a vívásban, hanem a Slan Psziben rejlik. Ennek elsajátítása viszont eltökéltséget, kitartást és rengeteg gyakorlást kíván meg az arra vállalkozótól, hatása pedig csak lassan mutatkozik meg. A kardmesterek tudománya ehhez képest gyorsabban, könnyebben elsajátítható, nem kell hozzá különleges szellemi tehetség, és hamar látványos eredményeket hoz. Sok tiadlani fiatal, aki kedvet érez a harchoz, de nincs meg benne a harcművészek elhivatottsága, kardmesternek áll.

A tiadlanból származó harcos JK-k és NJK-k szinte bizonyosan kardmesterek lesznek. Itt nem működik más hivatalos iskola, olyan veterán harcos pedig, aki más harcmodort tanít, csak elvétve akad. A kardmesterek iskoláját a király tartja fenn, a kiképzett harcosok is rá esküsznek fel. Jó kalandindítás lehet, ha a különlegesen tehetséges tanítvány (a Játékos Karakter) a királytól kap megbízást. Tiadlanban ezen kívül is sok kalandlehetőség akad, hiszen az ország szinte állandó háborúban áll a szomszédos Gro-Ugonnal és Toronnal. Bár komoly csaták nincsenek, mindennaposak a kisebb összecsapások és határvillongások. Gyakran a tiadlani harcosok nem csak megvédik a határt, de maguk is portyára indulnak. Tiadlanban van ezenfelül a legtöbb város. Tiadlanban természetes a

postakocsiszolgálat, a könyvnyomtatás, a városban a csatornázás, és még számos egyéb dolog. A nagy városok gazdasági életét a kontinensen mindenütt híres kereskedőházak határozzák meg. A kereskedők gyakran bérelnék fegyvereseket árujuk védelmére, különösen, ha a toroni, netán a gro-ugoni határ közelében halad el a karaván.

11.1. Kardmesterek

A Kardmesterek Iskolája Tiadlan híres harcosiskolája. A kardmesterek kiképzése némiképp hasonlít a kardművészekére, azonban közel sem olyan alapos. Kardforgató tudományban bátran felveszik velük a versenyt, de szellemi téren messze elmaradnak mögöttük. Igaz ugyan, hogy a kardmesterek hétéves kiképzése alatt nagy figyelmet fordítanak a lélek felkészítésére is, ez azonban csak egyfajta kiegyensúlyozottságot ad, meg sem közelíti az igazi Slanek Pszi használatát. A játékszabály szempontjából ez azt jelenti, hogy bár bírnak Slan alapokon nyugvó Pszi Képzettséggel, az csak annyira teszi őket képessé, mint a pyarroni módszer Alapfoka. Megvan az az előnyük a közönséges Pszi alkalmazókhoz képest, hogy Slan módszerrel felépített statikus pajzsuk lebonthatatlan, azonban soha nem fejlődhetnek tovább a Pszi-használat Mesterfokára.

A kardmesterek rendkívül jó harcosok, technikai tudásuk és harci tapasztalataik nemegyszer megközelíti a kardművészekét és mindenképpen túlszárnyalja a fejedáraszokét. A hosszú kiképzés alatt rengeteg mindent tanulnak a tiadlani harcosok, de ami legalább olyan fontos, mélyen beléjük nevelik a tisztelet és erkölcs Tiadlanban elfogadott szabályait. Minthogy a kardmesterek tudása alapvetően a kardművészek technikáin és ismeretanyagán alapul, nem csoda, hogy erkölcsi kódexük is azokét utánozza. Bár a nevelés korántsem olyan szigorú, mint a Dorcha alattvalói esetében, Tiadlanban a harcosok sem szoktak dicsekedni fegyverforgató tudásukkal, és csak olyankor rántanak kardot, ha nyomós okuk van rá. A tanoncoknak rengeteg mindent el kell sajátítaniuk kardjuk forgatásán kívül, hogy a király végül ünnepélyes keretek között kardmesterré avassa őket. Egy 1. TSZ-ű kardmester a következő Képzettségekkel bír:

Képzettség	Fok/%
2 fegyverhasználat	Af
Ökölharc	Af
Írás/olvasás	Af
Pszi (speciális pyarroni módszer)	Af
Etikett	Af

Úszás	<i>Af</i>
Futás	<i>Af</i>
Mászás	10%
Ugrás	10%
Esés	20%

Ezt követően a további Tapasztalati Szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Vakharc	<i>Af</i>
4.	1 fegyverhasználat (mesterkard)	<i>Mf</i>
5.	Lefegyverzés	<i>Af</i>
6.	Sebgyógyítás	<i>Af</i>

Mivel a kardmesternek sok mindent el kell sajátítania, kevesebb ideje és energiája marad egyéb Képzettségek tanulására, ezért Kp alapja 4, amihez

Szintenként további 12-t adhat. A kardmesterek kiváló harcosok, rendkívül jó támadó technikákat ismernek, védekezésük azonban valamivel gyengébb. Az ok nem rossz felkészítésükben, hanem a kardművészekéhez hasonlatos filozófiájukban keresendő: ha egyszer kardot húznak, arra komoly okuk van. Ilyenkor minél előbb, minél hatékonyabban igyekeznek végezni ellenfelükkel. A kardmesterek KÉ alapja 10, TÉ alapja 25, de VÉ alapjuk csak 70. Az 1. Tapasztalati Szinten elsajátított fegyverek közül az egyik a kard, amit később megtanulnak mesterien forgatni. Ez leggyakrabban a hosszúkard tiadlani változata, a mesterkard, ami sok hasonlóságot mutat a Slan karddal. A mesterkard mindazonáltal nem olyan remekbeszabott munka, mágikusan nem is kötődik gazdájához, csak érzelmileg. Ezt a kardot a kardmesterek mesterré avatásuk napján kapják. Vértet nem szívesen hordanak. Néha ugyan felöltenek a kardművészekéhez hasonló pikkelyvérteket, ezekben azonban nem mozognak olyan jól, hiszen járatlanok viselésükben.



12. Toron

Toron, a kiforrott kyr kultúra utolsó fellegvárának szerepében tetszelgő, velejéig romlott, kaotikus birodalom különös harcosok hazája. Ezen azonban mit sem kell csodálkoznunk egy olyan államban, ahol a törvényeket boszorkánymesterek hozzák, és betartásukról – helyesebben be nem tartásukról – orgyilkos és tolvaj klánok gondoskodnak. A fegyver itt hatalom, de csak ha kellő megfontoltsággal és okosan használják. Mindig tisztában kell lennünk azzal, ki is az ellenfél – még ha egy pillanatban gyengének tűnik is, másnap újult erővel, és kegyetlen szövetségekkel – vághat vissza. A birodalom életének oly szerves részévé vált már – mind a mágiahasználók, mind a nemesség soraiban – az intrika, a hazugság és megtévesztés, hogy ezek nélkül Toron politikai élete minden bizonnyal összeomlana. Ynev legfelelősebb, legeredményesebb kémhálózatának megszületése is ennek látványos eredménye. Egy ilyen országban a fegyver a legritkábban kerül egyenes jellemű hősök kezébe – de legalábbis ritkán marad ott sokáig. A nyíltság és szókimondás ugyanis a legbiztosabb út ahhoz, hogy gyorsan és eredményesen tegyünk szert ellenségekre. Az ellenség pedig Toronban, ha teheti, nem egyenlő feltételekkel, tisztességesen támad. Kedveli a túlerőt, a meglepetést, a hátulról támadást, a mérget – akár csak mindenki, aki hosszasan szeretné megőrizni a kézbe kapott fegyvert.

Toronban háromféle harcossal találkozhatunk. Az első – leggyakoribb – típus a sorkatonáké. Közülük csak a magas rangú tisztek romlottak lelkük legmélyéig, az egyszerű fegyveresek csak parancsot teljesítenek. Ritkán kegyetlenebbek az átlag toroninál, bár a kétkézi harcban nem tartózkodnak a piszkos trükkök alkalmazásától. Ha méreghez jutnak, használják, ha hátulról szúrhatnak, nem várnak, ha ágyékon rúghatják az ellenfelet, megteszik. Egyfajta józan erkölcsmentesség és eredményesség utáni vágy jellemzi tevékenységük. Nem gondolkoznak túl sokat, különösen nem morális kérdéseken. Az átlagos toroni seregekben a közkatonák fegyvere a gyalogsági lándzsza és a rövidkard. Emellett közepes pajzsokat és lánclinget használnak. A lándzsák hegye középmagasságtól lefelé visszafelé fogazott, hogyha kiszakad a sebből, csak tépett húst hagyjon maga után. Mivel fogazás csak a hegy közepéig található, a könnyű, felszíni sebekből és a páncélon fennakadt támadásokból nem tart sokáig kiszabadítani a fegyvert. Súlyos seb után pedig kár lenne a kapkodás... Pajzsaik szögekkel kivertek, rövid kardjuk szintén tépőhorgokkal készült.

A közkatonák a császár és a Boszorkánymesterek által fenntartott iskolákban tanulnak. Az ország nemesei is létesíthetnek iskolákat, de erre engedélyt kell kérniük a császártól – aki ezt általában

meg is adja, ha a kiképzett katonák egy hányada a saját seregébe áll. A nemesek természetesen nem alkudozhatnak – így az iskoláikban végzetteknek csak jó kétharmadával rendelkeznek, a többi katonára a Birodalmi Légiónak tagja lesz. A császár nem ellensége az elit alakulatok képzésének sem – erről a későbbiekben még bővebben esik szó. A legnagyobb sorkatonai iskolák a határok közelében és Shulur környékén vannak – így veszedelem esetén azonnal mozgósíthatók a fegyveresek. A kiképzés egy éves, ez után legalább hat év szolgálat következik. Az itt képzett katonák, különösen a leszolgált hat év után, felveszik a versenyt a kalandozó harcosokkal, első Tapasztalati Szintűnek számítanak. Leggyakrabban a már felsorolt fegyverek használatában jártasak, továbbá a tör hajításában és forgatásában. Rendelkeznek a harcosok általános Képzettségével, de ennél többet az iskola nem nyújt.

A fegyverforgatók másik nagy csoportját képezik a nemesi és kismemesi fegyverforgatók. Olyan harcosok a tagjai, akik nem megélhetési forrásuknak tekintik a vívást, csupán tisztában kívánnak lenni az önvédelem alapjaival, vagy kedvtelésként foglalkoznak a fegyverekkel. Meglepő, de ezek között igazi mesterek is akadnak, akik könnyedén sarokba szorítanak egy közepesen tapasztalt kalandozót. Fegyverük legtöbbször a törkard vagy a hosszú kard, de a másik kézben mindenképp hosszú, vékony pengéjű tört használnak. A nemesi párviadatok – mert akadnak ilyenek, nem is kis számmal – jól követik a shadoni hagyományokon alapuló általános párbajszabályokat, de nem ritka, hogy mindkét fél aljas trükkökkel kíván felülkerekedni. A nemesi fegyverhasználat legjellemzőbb vonása a már említett két fegyver használata, és a hatékony, ugyanakkor elegáns stílus. Nehézvértet nem használnak, de nagyon népszerűek a sodronyingek és a helyi, különleges sodronymellény. Ez utóbbi – neve ellenére – nem mellény, mindenben hasonlatos a sodronyinghez. Azonban könnyű szövésű, és kiváló acélból készült. Ára két-háromszorosa a hagyományos sodronyingnek, de tulajdonságai jobbak is ennyivel. Alig akadályozzák a gyors, elegáns mozgást, mégis hatékony védelmet biztosítanak. (SFÉ: 3, MGT: 0)

A fegyverforgató nemesek nem valódi ellenfél ellen vívott küzdelmekben lesznek tapasztaltak, hanem a napi több óra gyakorlóvívással. Eleendő pénzért a legjobb mesterekkel gyakorolhatnak hosszú órákon át, anélkül, hogy veszélyeztetnék saját életüket. A két fegyver használatára több iskola is épült, attól függően, hogy melyik fegyvert használják inkább védekezésre, melyiket támadásra, a szúrásokat vagy a vágásokat részesítik-e inkább előnyben.

12.1. Toroni Ezüstkard Bajnok

A két leghíresebb iskola Shulurban működik, az egyiket a Boszorkánymesterek, a másikat egy kalandozó alapította. Ez utóbbi kétszáz évvel ezelőtt született, azóta már több generáció nőtt fel természetből rakott falai közt. Az itteni vívómesterek nem csak a vívás alapvető formuláit és technikáit oktatják, hanem a hosszú idővel azelőtt rájuk hagyott túlélő filozófiát is. Az iskola falai közül kerültek ki a leghíresebb kalandozók, annak ellenére, hogy az itt tanuló nemesek a legritkább esetben érkeznek azért, hogy fegyverforgatók kalandos életét éljék. Ám a sok elbeszélte élmény, a halott történetek és a vívómesterek személyisége az igazán fogékonyakat magával ragadja, így előfordult, hogy még a legjobb családból származó nemes sem tudott ellenállni a kalandok hívó szavának, miután megszerezte a Shuluri Ezüstkard Iskola oklevelét, három éves oktatás után. Az innen kikerült vívómesterekből ritkán lesznek kalandozók, de ha azzá válnak, nem csak a fegyverforgatásban lesznek jártasak, hanem sok más Képzettségben is.

Az Ezüstkard Bajnok karakterek az első Tapasztalati Szinten a következő Képzettségeket sajátíthatják el az iskola kalandozó mestereitől:

Képzettség	Fok/%
2 fegyver használata (hosszúkard vagy tőr, tőr)	Af
1 fegyver dobása (tőr)	Mf
Lovaglás	Af
Ökölharc	Af
Kétkezes harc	Af
Írás/olvasás	Af
Legendaismeret	Af
Etikett	Af
Sebgyógyítás	Af
Ugrás	20%

A kalandozó a további Szinteken a következő Képzettségeket kapja meg:

Szint	Képzettség	Fok/%
3.	Méregkeverés/seml.	Af
3.	Heraldika	Af
5.	Lefegyverzés	Af

Az itt tanult harcosok a sok elsajátítandó Képzettség miatt kevesebb Kp-t kapnak, mint harcos társaik, Tapasztalati Szintenként nem 14-et, csak 10-et.

Az itt tanuló karakterek mit sem kapnak az iskolától – kivétel ez alól a tudás, és az ezt tanúsító oklevél, valamint egy ezüstsín kard tetoválás, amit általában a jobb karon helyeznek el az iskola tetováló művészei. Ezeken felül mindent saját anyagi lehetőségükkel kell megoldaniuk, ami persze nem

nehéz, hisz az Ezüstkard Bajnokai általában nemesi származásúak.

12.2. Toroni elitharcos

A harmadik harcos csoport az elit alakulatokat és kalandozó harcosokat foglalja magába. A két társaság közti határok összemósódnak, mert az iskoláik közösek. Az elit alakulatok képzésére négy iskola működik Toronban, az egyik a fővárosban, a császár fennhatósága alatt. A másik kettő a Quiron–tenger egy-egy szigetén terül el, a Boszorkánymesterek birtokaként. A negyedik egy főnemes, az északi tartományokat kezében tartó Seur Lyecharde arr Muarad fennhatósága alatt működik. A négy iskolát négyszázötven éve egy közös iskola négy mestere alapította, mely azóta már megszűnt. A négy utódiskola oktatási módszerei ezért meglehetősen hasonlóak, az elsajátítható fegyverhasználat és egyéb Képzettségek is ugyanazok. Ezek az iskolák valóban az élet viszontagságaira készítik fel a harcosokat, a helyi körülmények figyelembevételével. Toronban az elit alakulatoknak sokszor boszorkánymesterek és fejedelmek ellen is meg kell állniuk a helyüket, mint testőrök vagy mint pusztító különítmények. Képzésük átmenet a harcosok, tolvajok és fejedelmek iskolái között, emellett nem csekély mennyiségű mágikus ismeretre is szert kell tenniük, hogy a boszorkánymesterek ellen, vagy velük összehangoltan működve eredményesek lehessenek. Az iskolába hosszú felvételi vizsga után kerülhetnek növendékek, akiknek gyorsaságban, ügyességben, erőben, állóképességben és intelligenciában is bizonyítaniuk kell rátermettségüket. A tanulás 8 hosszú, kemény évet vesz igénybe, de az utolsó évben a felnőtt harcosok már bevetéseken vesznek részt, mestereik irányításával. Ezt követően három év kötelező szolgálat következik, az iskola tulajdonosának seregében – tehát vagy a császár, vagy a tíz Hatalmas leszármazottai, vagy Seur Lyecharde szolgálatában. Ezt meg lehet váltani pénzzel is, ha a harcos befizeti az előre kialkudott összeget, szabad. Arannyal, ha nincs belőle elég a teljes szabadsághoz, szolgálati idejét évenként is csökkentheti, így elérheti, hogy csak egy vagy két évet kelljen teljesítenie. Egy év mind a négy iskolában – hosszú egyeztetések után – pontban 500 aranyat jelent. Ha tehát egy igényes nemes testőrkapitányhoz szeretne jutni, 1500 aranyért Toron egyik legjobbját kaphatja – hacsak nem olyat választ, aki már teljesített két, esetleg három év szolgálatot, hiszen azután sokkal tapasztaltabbá érkezik a harcos. A legtöbb fegyverforgató a három év szolgálat leteltével is a sereg kötelékében marad, hiszen biztos megélhetésre és nem elhanyagolható izgalmakra könnyen tehet szert ezen módon. Megbecsült tagja lesz az elit különítményeknek, olyan fegyverforgató, akire mindig szükség van. Vannak, akik ennél többre vágyanak: kalandozónak állnak, kémnek,

vagy tagjai lesznek valamelyik tolvaj vagy orgyilkos klánnak. Aki itt végezte tanulmányait, biztos lehet benne, hogy nem lesz unalmas élete, az iskola pedig felkészítette a legkomolyabb kihívásokra, a legnehezebb feladatokra is. Az iskolában a gyorsan használható fegyvereket részesítik előnyben, a könnyű vértetek és a célzott fegyvereket, akárcsak a fejedáshoz. A párhuzam nem véletlen, és nem az egyetlen a két irányzat között.

Az iskola növendékei a következő Képzettségeket sajátítják el az első Tapasztalati Szinten:

Képzettség	Fok/%
3 fegyver használata	4f
1 fegyver dobása	4f
Ökölharc	4f
Írás/olvasás	4f
Pszi	4f
Lovaglás	4f
Úszás	4f
Mászás	35%
Esés	25%
Ugrás	25%
Rejtőzködés	35%
Lopózás	35%

A további Szinteken a következő Képzettségekben részesülnek:

Szint	Képzettség	Fok/%
2	Mágiaismeret (Boszorkánymester)	4f
3	Sebgyógyítás	4f
4	Hátbaszúrás	4f
5	1 Fegyverhasználat	Mf
6	Méregkeverés	4f
7	Kötelekből szabadulás	4f
8	Álcázás/álruha	4f

A fentiekén kívül a karakter minden szinten 20%-ot eloszthat az 1. Tapasztalati Szinten megkapott Százalékos Képzettségekre. A sokrétű ismeretek kötelező elsajátítása kevesebb időt hagy egyéb tudományok elsajátítására, így a harcossal Tapasztalati Szintenként csak 6 Kp-t kap, Kp alapja pedig csupán 5.

Az elitharcos leszerelése után megkapja sodronymellényét, hosszúkardját, valamint egy könnyű harci lovat.



IV. Dél harcosai

1. Pyarroni államközösség

1.1. Lar-Dor



Délvidék, de talán az egész kontinens legnevesebb kalandozóiskolája a Larmaron medence mélyén elterülő, tengernyi méretű tó partján található. Itt eredetileg a Fehér Páholy varázslóiskolája épült fel P.sz. 2647-

ben, ám az ezt követő páratlan fejlődés magával hozta előbb a város, majd a többi iskola rohamos épülését. Nemsokára Syenas városa akkorára duzzadt a varázslóiskola körül, hogy többé már nem lehetett Pyarron elővárosának tekinteni – önálló államként felvételt nyert az Államközösségbe. A Fehér Páholy – felismerve szükségességét – megalapította előbb az Északi, majd a Belsőszigeti Iskolát varázslótanoncái számára. Ekkorra a tó partján a legkülönbözőbb féle és fajta iskolák működtek. Itt szinte minden kalandozó kaszt képviselői jelen vannak, kevés olyan tudásforma akad, amit Lar-dorba jöve az érdeklődő ne sajátíthatna el. (Ilyen a tűzmágia, melyet Ordanon kívül sehol nem oktatnak, valamint egyes vallások, melyeket a Pyarroni Paktum tilt.) Még a tolvajlás kétes értékű mesterességét is elsajátíthatja az, aki kedvet érez hozzá, bár tegyük hozzá, nem mindig törvényes keretek között. Hasonlóképp tanulhat itt a Játékos Karakter boszorkánynak vagy boszorkánymesternek is. Az ilyen tudományok művelői általában valamiféle egyéb foglalkozás mellett, titokban űzik mesterségüket és képzik tanítványaikat. Persze téved, aki azt hiszi, hogy a városállam vezetése előtt sokáig rejtve maradhatnak az efféle tevékenységek – ám ha a boszorkány vagy boszorkánymester elvei nem ellenkeznek az Államközösségben elfogadottakkal, akkor szemet hunynak ténykedése felett. Ha azonban olyan vallás híve lenne, amit Pyarron elvei tiltanak, hamarosan az inkvizítorokkal kell szembenéznie.

Lar-dort a helyi iskolák és nemesek küldötteiből felálló Szenátus irányítja. Bár gyakorlati semmit nem termelnek, mégis szinte minden beszerezhető. Ez az iskolaváros hírnevének és gazdagságának köszönhető. Mivel a legtöbb itteni iskolában tandíjat kell fizetni, a pénzforgalom tekintélyes. Bár a városállam eltartja saját magát, Pyarron is támo-

gatja. Ennek több oka is van. Először is, az itteni iskolákban a kalandozók kiképzésének szerves része a pyarroni erkölcs tanítása. Tanuljon valaki harcosnak vagy akár gladiátornak, a hosszú évek alatt keményen belénevelik Pyarron elveit. Ezek között az elvek között pedig a hűség és tisztelet is szerepel, ezért a legtöbb innen származó kalandozó szíven viseli egykori iskolája sorsát. Emellett a legtehetségesebbeket az Inkvizítorok Szövetsége is megkeresi és felkéri az együttműködésre. Természetesen az illető minden következmény nélkül nemet mondhat, általában mégsem ez történik: a Szövetséghez tartozni olyan dicsőség, amire minden pyarroni hitű lar-dori tanuló vágyik. A Szövetség inkvizítorai mellett Pyarron államának és az Államszövetségnek az ügynökei is innen kerülnek ki. Minthogy Lar-dorban rengeteg kalandozó tanul, Pyarronnak sosincs gondja, kikre bízza a kényes, embert próbáló feladatokat.

A lar-dori iskolák kivétel nélkül egyének képzésére helyezik a hangsúlyt, legyen bár szó harcosokról vagy papokról. Itt nem található zsoldoskiképző telep, minthogy a városnak hagyományos értelemben vett katonasága sincs. Az iskolaváros védelméről a leendő és egykori kalandozók gondoskodnak – nem is akárhogyan. Ha komoly veszély fenyegetné Lar-dort, számtalan itt tanult kalandozó sietne segítségére, ami félelmetes erőt képvisel. Bár szám szerint így is kevesen lennének, tudásuk és hatalmuk seregek erejét is túlszárnyalná. Ez egyben magyarázatot ad arra is, miként vészelte át az iskola-központ a Dúlás (P.sz. 3675-79) éveit.

A diákok nagy része az Államközösség nemesi és gazdag polgári családjaiból kerül ki, de a világ minden tájáról érkeznek ide tanulni vágyók, hiszen aki Lar-dorban végez, az bízvást megállja helyét az életben is. Pyarron városában – s szerte az Államközösségben – igen jó ajánlólevél a lar-dori diploma.

Lar-dorban számos kisebb-nagyobb harcosiskola, és talán még több magányos mester működik. Ez utóbbiak kivétel nélkül itt végeztek, és jó darabig kalandozóként élték életüket. Visszavonulva itt telepedtek le, s tudásukat most átadják az arra érdemeseknek – természetesen tisztes díjazás fejében. Ezek a mesterek hihetetlenül borsos árat kér-



nek, nem ritka, hogy évente 60-80 aranyat is felszámítanak tandíjként. A kiképzés hosszú, legalább négy, nemritkán hat-hét évig is eltart. A nagyobb iskolákban olcsóbb a tanulás, „mindössze” 20-30 arany évente, azonban a képzés rövidebb, négy-öt évig tart. Akadnak néhányan, akik jóval olcsóbban, vagy épp ingyen tanulhatnak itt is, de csak akkor, ha kivételesen tehetségesek.

Lar-dor hírességei közé tartozik gladiátoriskolája, mely minden főbb ismert viadaltípust megtanít növendékeinek. Ebbe az iskolába csak szabadok járnak, akik dicsőséget keresve kívánnak az arénában küzdeni. Akik itt tanulnak, elsajátítják az állatok és szörnyetegek elleni harc fortélyait, akár a dzsadok, de megtanulják a különböző fegyverek elleni küzdelmet is, mint az asziszok. Megismerik ezenfelül a toroni és a haonwelli viadatok szabályait. Képzettségeiket, harcértékeiket tekintve meg egyeznek a M.A.G.U.S.-ban leírtakkal.

Mint ahogy Lar-dorban szinte minden kaszt képviselői jelen vannak, az itt tanulók számos lehetőség közül választhatnak: gyakorlatilag bármilyen Képzettséget elsajátíthatnak anélkül, hogy elhagynák a várost. A fegyverforgatást és az ehhez kapcsolódó Képzettségeket természetesen iskolájukban tanulhatják meg, de tudományokat éppúgy elsajátíthatnak, mint világi mesterségeket. Az alvilági Képzettségek tanulása már valamivel bajosabb, de ha valaki megfelelő összeköttetésekkel és elegendő pénzzel rendelkezik, ez sem lehetetlen.

A Lar-dorban tanult NJK-k felveszik a versenyt a játékos kalandozókkal: harci tudásuk és egyéb Képzettségeik legalább olyan szinten állnak. Ezekkel általában Pyarron ügynökeiként találkozhatnak a karakterek. Ha jellemük és vallásuk pyarroni, vagy legalábbis ott elfogadott, ez a találkozás előnyös lehet számukra, ha azonban valamilyen sötét istent (Ranagolt, Orwellát stb.) szolgálnak, az inkvizítorok komoly ellenfélnek számíthatnak. Ha a Játékos Karakter tanult Lar-dorban, valószínűleg felajánlják neki, hogy csatlakozzon a Szövetséghez. Ez ismét több kaland lehetőségét veti fel, hiszen az inkvizítorok élete korántsem eseménytelen.

1.11. Syenas Bástyái

A Syenas Bástyája az egyik leghíresebb harcos iskola Lar-dorban. Mint neve is mutatja, Syenas városában működik. Egyszerre több mint száz tanonc tanulja és gyakorolja benne a fegyverforgatás művészetét. Havonta 1 arany a tandíj, ami az ynevi időszámításnak megfelelően évi kerek 30 aranyat tesz ki. Az itt tanulók öt éven keresztül sajátítják el a különböző Képzettségeket és tudományokat. Az iskola vezetői nagy gondot fordítanak rá, hogy az innen kikerülő harcosok vérbeli kalandozók legyenek.

A Lar-dorban működő iskolák nagy hangsúly helyeznek arra, hogy a náluk tanult kalandozók ne

csak saját kasztjuk tudományában jeleskedjenek, de általában is műveltek legyenek, ezért minden itt tanulónak először az írás-olvasás tudományát kell elsajátítania. Ezt a Képzettséget az itt tanuló harcosok és gladiátorok is megkapják az 1. Tapasztalati Szinten, külön Kp rááldozása nélkül. A harcosok számára alapvető Képzettségeken kívül (lásd M.A.G.U.S. 32. oldal) az itt tanulók az ökölharcot és a Pszit is elsajátítják. Ezeket a Képzettségeket azonban már nem jutalomként kapja az itt tanult harcos, hanem erre kell áldoznia a Kp-it. Ha akarja – és maradt elég Képzettség-pontja – a karakter itt bármi mást is megtanulhat, legyen az mágiahasználat vagy titkosajtó-keresés.

Syenas Bástyájában a legkülönbözőbb fegyverek közül választhat a leendő harcos. Bármilyen eszközt válasszon, az iskola kiegyensúlyozott, nyugodt küzdőt farag belőle, ami a harcértékek szempontjából annyit tesz, hogy HM-je egyformán oszlik meg Támadó- és Védőértéke között. Természetesen fejlesztik a harcosok kezdeményezőképességét is, de nem túl kiemelkedő módon. Célzóértékét fejlesztenie csak olyan harcosnak kell, aki valamilyen célzó fegyver használatát tanulja. A fenti értékektől eltérhetnek a játékosok, ám ez esetben minden bizonnyal különncnek fogják tartani őket az iskola falai között. A választott fegyvert és vértet a kalandozónak magának kell megvásárolnia – esetleg családjá vásárolja meg a számára, ha olyan helyről származik. Ezt a kiképzés után kezdő felszerelésként természetesen megkapja.

A Lar-dorban végzett harcosokat szerte az Államszövetségben megbecsülik. Ha valaki testőrt, katonát akar felfogadni, jobbat el sem tud képzelni, mint hogy egy lar-dori harcost béreljen fel. Hasonlóan jó az itt tanultak kapcsolata az Inkvizítorok Szövetségével. Az innen származó NJK-k Műveltsége minden esetben meghaladja a 12-t. Lar-dor és a tanulóévek arra is jók, hogy az ember barátokat gyűjtsön, ezért van az, hogy az ott tanult kalandozók mind összetartanak.

1.2. Predoc

Ha Yneven valaki meghallja Predoc nevét, az első, ami eszébe jut, az óbor. Ha valamivel műveltebb, netán ismerős azon a vidéken, eszébe jutnak a méltán híres predoci telivérek, amelyekben pegazusok vére csörgedez. Kevesen említenék viszont a vértés lovasságot, pedig ez a nemesei sereg legalább annyira jellemző Predocra, mint a bor vagy a ménese. A Predocban és Edoriban letelepedő nemesei családoknak számos kérdésben kellett dönteniük a két hercegség megalakulását követően. Az egyik a hadsereg felállítása volt. Predocban nemesei sereget alapítottak. A pegazusoktól származó, hófehér telivérek tenyésztése egyértelműen magával vonta a lovasság kifejlődését. Később, hogy az óbor Ynevszerte közkedvelt itallá vált, Predoc hihetetlen

mennyiségű vagyont halmozott fel a borkereskedelemből. Ezeknek az aranyaknak jó részét a hadsereg fejlesztésébe fektette – nem eredménytelenül. Az évszázadok alatt kialakult nemesi vértesség legendássá vált a Délvidéken. Ha azt mondjuk, hogy a Hat Város flottája az Államszövetség hajóhada, akkor bátran állíthatjuk, hogy Predoc a nehézlovassága.

A nemesi lelkesedés és a felhalmozott vagyon eredményeképp a Délvidék egyik lovassága ez. Bár számuk nem egetverő, alapos kiképzésük és különleges vértjük, fegyverzetük komoly erővé teszi őket. A szomszédos Edoorl gyalogságával kiegészülve a Dúlás évében nemegyszer eredménnyel futamították meg az erre vetődő portyázó seregeket.

Predoc földjén – eltérően az Államszövetség más országaiban megszokottól – a nemességen kívül nemigen van érvényesülési lehetősége az embereknek. Kevés az igazán nagy város, a kézműves javaikat Pyarronból hozzák be, hála a szerteágazó térkapuhálózatnak. Az itt élő nemesek nagy része vidéki kastélyokban, előkelő kúriákban lakik, míg a közrendű szabadok leginkább földműveléssel foglalkoznak falvaikban. Bár található itt is egy-két letelepedett kalandozó, ezek szerepe nem jellemző. A predoci közrendűek, ha tanulni akarnak, Lar-dor iskoláit keresik fel. A Predocból származó JK és NJK szinte biztosan nemesi származású. A nemesek hagyományos elfoglaltsága mellett – borászat és lónemesítés – két lehetőség áll a kékvérű ifjak előtt: ha elég bölcsek, és van türelmük a tanuláshoz, papnak, paplovagnak, netán lovagnak állnak valamilyen isten, illetve istennő szolgálatában. Ha temperamentumosabbak és türelmetlenebbek, a Vértések Rendházában sajátíthatják el a harc fortélyait.

A Vértések Rendháza Predoc legfontosabb harcos iskolája. Bár az innen kikerülők – nemesi rangjuknál fogva – lovagnak mondják magukat, mégsem a M.A.G.U.S. lovas kasztjába tartoznak, mivel sok lényeges dolgot nem sajátítanak el a lovas kaszt kritériumai közül. A predoci nemesek kedvük szerint kalandozhatnak, nem köti őket semmiféle szolgálat, ha azonban hazájuk veszélyben forog, kötelesek kiállni a herceg oldalán.

1.21. Predoci vértések

A Vértések Rendháza Predoc legnagyobb harcos iskolája; minden olyan ifjú nemes itt tanul, aki nem érez elég elhivatottságot magában ahhoz, hogy valamely vallás szolgálatába szegődjék. Itt a kiképzés korántsem olyan szigorú, mint más reguláris seregeknél, mégis remek harcosokat nevelnek – hála a jó kiképzőknek. Az iskola és a képzés teljesen ingyenes, a felvétel feltétele viszont, hogy a jelentkező predoci nemesi család sarja legyen. Létezik néhány kivétel, akik ugyan nem predoci származásúak, de ők is nemesenszületettek. A képzés legalább négy éven át tart, de minthogy nem veszik túl szí-

gorúan, van aki öt-hat éven át is tagja a Vértések Rendházának. A harc tudományán felül rengeteg egyéb tudnivalót is elsajátítanak a nemes ifjak, amire egy lovagnak szüksége lehet, bár nem olyan alapossággal, mint egy valódi lovagrendben. A nemesi származás azért is alapkövetelmény, mert az ország hadserege kizárólag nemesekből tevődik össze, akik maguk szerzik be fegyverüket, vértjüket, hátasukat. Természetesen a Vértéseknél tanuló harcosok mind a lovas harcmodort sajátítják el.

Lássuk most, milyen Képzettségeket is kapnak meg az 1. Tapasztalati Szinten!

Képzettségek	Fok/%
4 fegyver használata	4f
Lovaglás	4f
Etikett	4f
Nehézvértviselet	4f
Írás/olvasás	4f
Heraldika	4f

A további Szinteken még az alábbi Képzettségeket sajátítják el:

TSZ Képzettségek	Fok/%
4. Pajzshasználat	4f
5. Hadvezetés (nehézlovasság)	4f

A négy fegyver, melyeknek használatát a Vértések tanonca mindenképp elsajátítja: a predoci kard, ami egyfajta átmenetet képez a hosszúkard és a tőr kard között, a nehézlovas kopja, egykezes tollas buzogány, és egy szabadon választott eszköz. A hadvezetés természetesen nehézlovas haderőre vonatkozik, az etikett pedig a pyarroni illetet tanítja. A fenti Képzettségeken kívül a predoci származású nemesnek rangjából adódó kötelessége a borászat (szakma) és/vagy a lótenyésztés (idomítás Képzettség) elsajátítása, legalább Alapfokon. Ezen Képzettségek Mesterfokra emelése nem kötelező, azonban Predocban nagy hagyományai vannak mindkettőnek. Az olyan nemest, aki sem a borokról, sem a te-



livérek tenyésztéséről nem képes elbeszélgetni, hajlamosak lenézni és különcnek tartani előkelőbb körökben.

A Predocból származó, nemesenszületett karakter már az 1. Tapasztalati Szinten kap lovat (predoci telivér), fegyverzetet (predoci egyeneskard) és vértet. Ez a vért a predocban használatos különleges predoci teljesvért, ami a leginkább a rákózott páncélhoz hasonlatos.

1.3. Edorl

Edorl – Predoc testvérhercegsége – a megalakulást követően más hadsereget állított fel. Bár Edorlt is nemesek irányítják, kereskedelme nem olyan jelentős, mint Predocé, ezért kevésbé gazdag az ország. Bár Edorl az Államközösség első számú éléstára, mégis elegendő vagyona felfegyverezni egy teljes lovagi sereget. Ezért – Predockal ellentétben – itt közrendűekből álló zsoldossereget állítottak föl. Ezek a vértés gyalogosok meglehetősen jó kiképzést kapnak, bár shadoni, erigowi vagy dwoon társaikkal nem vehetik fel a versenyt. A leghíresebb fegyvernem Edorlban a számszeríjászok alakulata, akik a Dúlás éveiben nem egy csata kimenetelét fordították meg Pyarron javára. Híresen jó lövészeknek számítanak, talán csak az enysmoni és yllinori elf íjászok hasonlíthatók hozzájuk. Vannak persze egyéb fegyvernemek is Edorlban, de ezek jelentősége elhalványul a nyílpuskás gyalogezredek mellett.

Az Edorlból származó JK és NJK harcos nagy valószínűséggel az edorli gyalogezredek valamelyikénél kapta kiképzését. Azon nemesenszületettek számára, akik többre vágnak, netán lovagokká akarnak válni, a szomszédos Predoc, és a térkapun át könnyen megközelíthető Pyarron kínál lehetőségeket. Az itt tanult karakterek legfontosabb tudománya a lövészet, ezért olyan játékosoknak ajánlható, akik szeretik a számszeríjász harcosokat, illetve a nagy ütközeteket.

1.3.1. Edorli gyalogosok

Bár az edorli harcosok félelmetes céllövők hírében állnak, emellett néhány egyéb lényeges dolgot is elsajátítanak. Így az 1. TSZ-ű edorli gyalogos Képzettségei a következő képen alakulnak:

Képzettségek	Fok/%
3 fegyverhasználat	Af
Futás	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Pajzshasználat	Af

A magasabb Tapasztalati Szinteken a következő Képzettségeket kapja még:

TSZ	Képzettségek	Fok/%
4.	1 fegyverhasználat (számszeríj)	Mf
6.	Hadvezetés (gyalogság)	Af

Az 1. Tapasztalati Szinten elsajátított három fegyverhasználat közül kettő a nyílpuskára (lövészet), illetve a szuronyos nyílpuskára (közelharc) vonatkozik. (Ezek általában könnyű vagy nehéz nyílpuskák, ritkábban páncéltörők). A harmadik – és az esetleges további fegyverhasználat Képzettség – tetszőlegesen választható, bár az Edorliak, a predociakhoz hasonlóan, kedvelik a hosszú, vékony, egyenes kardot. A 4. Tapasztalati Szinten Mesterfokon használt fegyver szintén a számszeríj. A pajzshasználat egy különleges, Edorlban használatos pajzsfajtára, a pavézére vonatkozik. Ez a fedezékpajzs hozzátartozik minden gyalogos számszeríjász felszereléséhez.

Mivel a kiképzés leglényegesebb része a lövészet, az edorli gyalogosok Célzó Érték alapja 15. Ezt, akárcsak a többi harcosnak a Támadó Értékét, fejleszteniük kell szintlépéseik során, azaz HM-jükből legalább 3-at Célzó Értékükre kell fordítsanak. Mivel a lövészet sok idejüket leköti, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk pedig 67.

A számszeríjászok felszerelése a nyílpuskán és a szuronyon kívül a már említett pavézéből, s valamilyen könnyű vértből (bőr-, gyűrűs- vagy brigantinvért) áll. Fejüket fém sisak védi.

1.4. Hat város szövetsége

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb állama: az Északról menekülő kyrek alapították jó két és fél ezer évvel Pyarron felemelkedése előtt. Egymással laza szövetségben álló kikötővárosok voltak, melyek megpróbálták újra felépíteni a kyr kultúrát. Erőfeszítéseiket nem koronázta siker – Krán nem engedhette, hogy vele vetekedő erejű nagyhatalom jöjjön létre délen. Minden praktika ellenére a Hat Város túlélte az évszázadokat, és Pyarron időszámításának hatodik évszázadában csatlakozott az Államszövetséghez. Addig is és azóta is megmaradt annak, ami volt: tengeri kereskedővárosok szövetségének. Mivel a Gályák tengere soha nem tartozott a biztonságos vizek közé, idővel nem csak kereskedelmükről, de flottájukról is híresek lettek. Később, hogy a Pyarroni Államközösség hatalma megszilárdult, a hajózásnak biztonságosabbá kellett volna válnia, de az időközben életre hívott és Krán által támogatott Gorvik ismét fenyegetést jelentett. Mellettük rendszeresen fel-feltűntek egyes Kereskedő Hercegségek kalózhajói és a nyugati városállamok portyázói is. Törvénytörő volt, hogy az egész Államközösség tengeri kereskedelmét a Hat Város ha-

ditengerészete védelmezze. A Dúlás éveiben Pyarron hatalmának gyöngültével ismét szárba szökkent a kalózkodás és fosztogatás. Új-Pyarron felépültével újabb fontos kikötő nyílt meg a Gályák tengerének partján, mely saját – a Hat Város flottájával megerősített – hajóhadával ismét felvette a harcot a tengeri haramiák ellen.

Bár a Hat Város tekintélyes „szárazbirtokkal” rendelkezik, ahol földművesek százezrei élnek, szárazföldi hadereje nem számottevő. Ennek egyik oka földrajzi fekvésből következő viszonylagos védettség, a másik – lényegesebb – pedig a katonapolitikai környezet. A Hat Város szomszédságában ugyanis csak törpeállamok találhatók, amelyeknek, ha lehet, még kisebb a hadereje. Ha ennek ellenére mégis veszély fenyegetné a Hat Várost, az Államszövetség gyorsan a segítségére sietne – márpedig Pyarronnal a Délvidéken csak Krán mer és bír nyíltan ujjat húzni. A tengeren igazi nagyhatalomnak számít a Hat Város. Nem túlzás azt állítanunk, hogy flottája a Gályák tengerének ura – legalábbis ami a nyugati régiókat illeti. Hatalmas, négy-öt evezősoros gályái és galeaszai fenntartják a békét és a rendet, vigyázzák a kereskedelem békéjét.

A Hat Város flottájának ütőereje nem csak a hajók nagy számában rejlik, de abban is, ahogy a tengeri haderőt vegyítik egyéb fegyvernemekkel. Külön hajórajt tartanak fenn, amelynek egységei szárazföldi ostromgépekkel vannak felszerelve. Ezek a kőhajítók, dárdavetők és tűzköpek elegendő erőt képviselnek egy teljes kikötőváros sakkban tartásához. Minden hajójukon szolgál legalább egy Antohnak, a Vizek Úrnőjének papjai közül, de néhány gyorsabb járatú gálya kifejezetten a flotta mágikus támogatására szolgál, az Antoh-papokon túl a Fehér Páholy adeptusaival a fedélzetén. A legfontosabb haderőt mégis az öt evezősoros nehéz galeaszok alkotják, amelyek lassúak bár, de óriási a teherbírásuk. Ezek fedélzetén a nehéz ostromfegyverzet mellett több századnyi harcos tengerész foglal helyet, akik a csatákban döntő szerephez jutnak. Ezeket a harcosokat a Hat Város közös állami pénzen képezi ki és tartja fenn – ehhez az Államszövetségen keresztül Pyarrontól is komoly támogatást kap. Az itt szolgáló katonák először két teljes éven át matrózkodnak csatahajók fedélzetén. Ezalatt minden, hajózással kapcsolatos tudnivalót elsajátítanak. Utána következik a harci képzés, mely újabb két éven át tart. Igen szigorú a drill: az összes tanonc egy hatalmas galeasz fedélzetén hajózik és gyakorlatozik. A hajó félévente egyszer köt ki rövid időre – ennyi szabadidejük lehet a leendő katonáknak. A hajón nem csak a harcot tanulják, de mindent maguknak kell csinálniuk. A kiképzés leteltével valamelyik hadihajón teljesítenek szolgálatot. A tehetségesebbek hamarosan tiszték lehetnek, és – ha igazán kiemelkedő képességeket tudnak felmutatni – nemsokára önálló hajót is kaphatnak.

Ha a kalandban szereplő NJK vagy éppen JK a Hat Városhól származik, szinte biztos, hogy a flot-

tánál képezték ki. Bár működnek e vidéken egyéb iskolák is, azok csak a lar-dori kalandozóiskolák halvány árnyékának tekinthetők. A Hat Város tengerészei igazán akkor kaphatnak fontos szerepet a kalandban, ha az – részben vagy teljes egészében – tengeren játszódik. A Gályák tengere rengeteg ilyen lehetőséget kínál, és attól függően, hogy a karakterek milyen célt követnek, a Hat Város tengerészei ellenségekként vagy szövetségeseikként segíthetik őket kalandozásuk során.

Ha Játékos Karakter származik a Hat Városhól, az szintén a tengerészetnél tanult. Vagy leszolgálta idejét és kalandozni kezdett, vagy éppen a Hat Város Szenátusának titkos megbízásából tevékenykedik.

1.41. Harcos-tengerészek

A harcos-tengerészek nem csak tengeren állják meg helyüket, szárazföldön is veszélyes fegyverforgatók hírében állnak. Kiképzésük különösen kemény, már-már embertelennek mondható, de aki átvésze-li, az nem törik meg egykönnyen. Ezeket a tengerészeket olyan fokon hozzászoktatták a fájdalomhoz, hogy tűrőképességük megnövekedett, jóval meghaladva az átlagemberekét, de még néhány harcosét is. Ezért Fp alapjuk 7, amihez Szintenként további 1k6+5 Fp-t kapnak. Mivel kiképzésük első éveiben matrózként szolgálnak, sok olyan Képzettségre szert tesznek, amit szárazföldi társaik soha nem tanulnak meg.

A tengerészkatonák az 1. Tapasztalati Szinten az alábbi Képzettségekkel rendelkeznek:

Képzettségek	Fok/%
2 fegyver használata	Af
Úszás	Af
Mászás	15%
Ugrás	20%
Kötéltánc	10%
Birkózás	Af
Időjós-lás	Af
Tengerjárás*	Af
Hajózás	Af
Csomózás	Af

Ezekhez a további Tapasztalati Szinteken a JK újabb Képzettségeket kap, feltéve, hogy főleg tengeren kalandozik.

TSZ Képzettségek	Fok/%
3. Hadvezetés (tengeren)	Af
3. Csomózás	Mf
4. Térképészet	Af
5. Időjós-lás	Mf
6. Tengerjárás*	Mf

- | | |
|--------------------------|----|
| 6. Úszás | Mf |
| 7. Hajózás | Mf |
| 8. Hadvezetés (tengeren) | Mf |

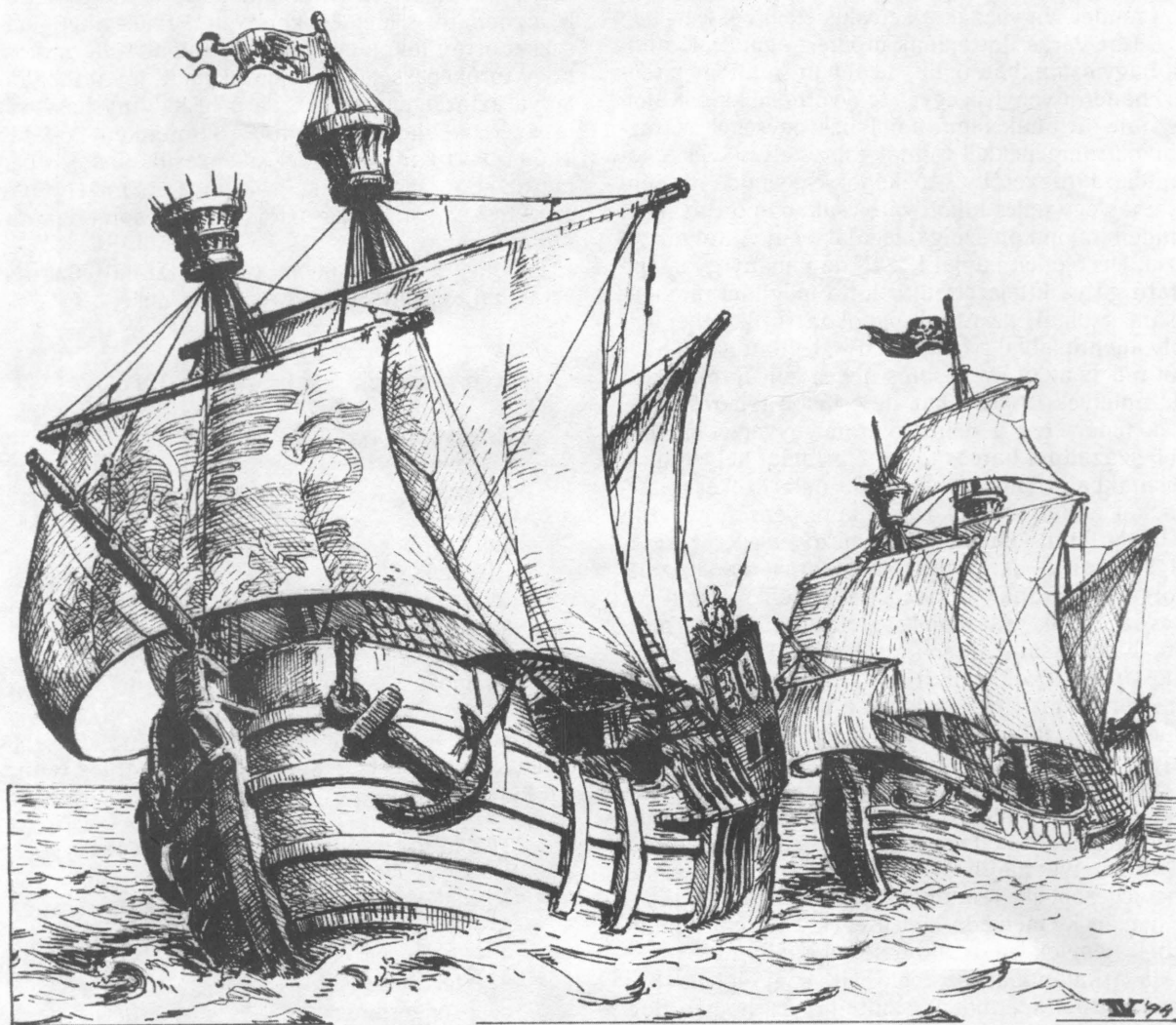
**A Tengerjárás Képzettség mindenben megegyezik az Erdőjárással, de természetesen a tengerekre vonatkozik, azok viszonyosságait, veszélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben járatos karakter.*

Mivel a tengerészek oly sok időt fordítanak a kiképzésre, emellett igen kevés szabadidejük marad; Kp alapjuk 8, amihez a minden Tapasztalati Szinten még 10-et adhatnak.

A Hat Város tengerészei által forgatni tanult fegyverek: a szablya, a hajítóbárd, a lándzsa, illet-

ve szigony vagy valamilyen célzófegyver. Gyakran a szigony forgatása mellett elsajátítják a dobását is, így ez félelmetes, távolra ható fegyver lehet kezükben. A Hat Város harcosai körében hagyományos fegyverzetnek számít a dipada, a különleges kéthegyű dárda, a kerek, közepes méretű pajzs, valamint a különböző anyagú mellvérték. Ez utóbbiak készülhetnek bőrből, bronzból vagy acélból. A mellvértet lemezes csataszoknya, tarajos sisak és láb-szárvédők egészítik ki.

A Hat Város tengerészkatonái szerte az Államközösségben a kitartás és hősiesség megtestesítőiként ismertek.



2. Három Pajzs Szövetsége

A Pyarroni Államközösség hivatalosan a város fennállásának ezeréves évfordulóján jött létre. Ekkor még csak Ó-Pyarron, a Hat Város, Predoc és Edorl alkották. Az öröm nem tartott sokáig, mivel kelet és dél – Krán és a sztyeppék – felől iszonyú hadjárat készülődött az emberi civilizáció e bástya ellen. Alig több mint kétszáz évre rá az Első Nomádjárás feldúlta Pyarron déli vidékeit, és csak az Államszövetség egyesült seregeinek sikerült megállítaniuk az előretörő hordákat a főváros falai alatt. A háború véget ért, de Pyarron tudta, a nomádok nem hagyják ennyiben. Hacsak nem tesz ellene valamit, újból és újból feldúlják országukat. Ez teremtette meg az igényt a déli végvárok építésére. Elsőként Sempyer gigászi erődtítménye épült fel, ezt követte a shadoni zsoldosokkal benépesített város-erőd, Syburr és végül a megtérített nomád törzs, a nastik erődje, Enysmon. Néhány évszázad leforgása alatt ezek a végvárok előbb városokká, majd országokká nőttek ki magukat, így önállóságot kaptak Pyarrontól, és felvették az Államközösségbe is.

A három déli erősséget mindenki csak a Három Pajzs Szövetségeként emlegeti. A Pajzsországok kiváló lehetőségeket nyújtanak a harcot kedvelő játékosok és KM-ek számára, hisz ezekben az országokban még béke idején sincs teljes nyugalom, fellángolnak a kisebb-nagyobb határvillongások.

2.1. Sempyer

A vár a Psz. 1250 körül épült. Végvárként emelkedett Lar-dor tavától délre, a Salumion vonulatának nyugati lejtőjén. Az évszázadok során, bár sokat fejlődött, megmaradt annak, ami volt – végvárnak. Lakosságát legfőképpen Pyarronból származó nemesi és közrendű családok teszik ki, akik közé azóta jócskán vegyült a nomád és shadoni vér is. Sempyer mindig Pyarron első számú katonai erőssége volt, lehetőség azon forróvérűek számára, akik harci kedvüket akarták kiélni. Azóta semmi sem változott, Sempyer most is az egyik legjobb katonai kiképzőközpont az Államszövetségben. Nincs kötelező katonáskodás, béke idején csak kisszámú zsoldosereget tartanak fenn, de állandóan működik a méltán híres harcosképzés. Ide bárki bekerülhet, aki meg tudja fizetni az évi jelképes tandíjat, vagy hajlandó később leszolgálni a fizetséget. A képzés négy teljes éven át tart, de ez alatt az idő alatt kemény harcosokat faragnak a tanoncokból. A kiképzés nem zárt iskolarendszerű, hanem a város veteránjai foglalkoznak az ifjakkal. A tandíj összege alacsony, mondhatni jelképes – ami mégis nehézséget tesz a leendő harcosok bekerülését, az a környezet. Sempyer városa ugyanis erős fallal övezett,

lakossága azonban egyre nő. Ez a házak árának rohamos növekedését vonja maga után. Ha egy nemesi sarj itt akar fegyverforgatást tanulni, házat kell vegyen, de legalábbis béreljen, ami komoly összegbe, esetenként évi 20 aranyba is belekerülhet. Áll ugyan a térkapu, ami összeköti a várost Pyarronnal, használata azonban megviseli az utazó egészségét, ezért nem tanácsos nap mint nap igénybe venni. A helybeliek szeretik büszkén emlegetni harcosaik kiválóságát, különösen a nem túl távoli Lar-dor kalandozóihoz képest. Bár igazi ellentétéről túlzás lenne beszélni, mégis azt kell mondjuk, a Lar-dorban tanult harcosokat itt nem nézik jó szemmel, elkényeztetett városi ficsúroknak tartják őket. Persze az éremnek két oldala van: a lar-doriak műveletlen, izomagyú, keménylegényeknek tartják Sempyer harcosait. Azt azonban mindkét fél tudja jól, hogy itt is, ott is kitűnő harcosokat nevelnek, ezért ez az ellentét soha nem eredményez bajt, legfeljebb hangosabb összeszólalkozást. Sempyer fő fegyverneme hagyományosan a lovaság.

Sempyer a harcosok paradicsoma. Más kaszt képviselői csak elvétve találhatók meg a városban, ez alól talán csak a lovagok és paplovagok kivételek. A déli sztyeppékről időről időre betörő nomád hordák állandó hadviselési lehetőséget kínálnak a veteránok ifjú tanítványainak, amit ők maradéktalanul ki is használnak. Akár JK, akár NJK származik Sempyer várának falai közül, biztos, hogy kemény harcos.

2.11. Praedarmon Lobogói

A sempyeri harcosiskola Psz. 3685-ben vette fel ezt a nevet, mikor Nogren Praedarmon felszabadította a várost a nomád megszállás alól. Az iskola elnevezés kissé túlzó, hiszen nincs másról szó, mint az itt letelepedett, kiképzéssel foglalkozó veteránok laza szövetségéről. Az ünnepelt hős később nyomtalanul eltűnt, s ez misztikus kódbe vonta alakját. Azóta – iránta érzett tiszteletből – a harcosiskola az ő nevét viseli, így állítva méltó példaképet minden tanonc elé. Itt négy éven át tanulnak a katonák, nem mindennapi szigor mellett. A kemény, néha már embertelennek tűnő kiképzés azonban fényes eredményt hoz: kevés olyan harcos akad Délen, aki felvehetné a versenyt Praedarmon követőivel. Mivel a veteránok egy-két tanonccal foglalkoznak csak, mindig ki nem mondott versengés van köztük, ki nek a tanítványa lesz a legjobb harcos. A harcon kívül nem sok mindent sajátítanak el, mivel azt fölöslegesnek és figyelemelterelőnek vélik.

Az itt tanuló harcosok az 1. Tapasztalati Szinten az alábbi Képzettségeket sajátítják el:

Képzettségek Fok/%

5 fegyver használata	<i>Af</i>
Ökölharc	<i>Af</i>
Pajzshasználat	<i>Af</i>
Kétkezes harc	<i>Af</i>
Lovaglás	<i>Af</i>
Futás	<i>Af</i>
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

A további Tapasztalati Szinteken ezeken túl a következőket kapják:

TSZ Képzettségek Fok/%

3.	Ökölharc	<i>Mf</i>
4.	1 fegyverhasználat	<i>Mf</i>
5.	Kétkezes harc	<i>Mf</i>
6.	Hadvezetés (lovasság)	<i>Af</i>
8.	Pajzshasználat	<i>Mf</i>
9.	1 fegyverhasználat	<i>Mf</i>

Mivel idejük jó részét leköti a harc gyakorlása, egyéb Képzettségek elsajátítására nemigen marad idejük, ezért Kp alapjuk 6, amihez Szintenként 5 Kp járul. Az 1. Szinten megtanult öt fegyver általában különböző kategóriákból kerül ki, így szinte bármilyen fegyvert fog kezébe a hajdani növendék, az valamelyest ismerős lesz számára. A kemény kiképzés nem eredménytelen, a sempyeri katonák minden Tapasztalati Szinten +1-t adhatnak Támadó Értékűkhöz, a megszokott Harcértékmódosítókön kívül. Mindezek mellett a testük alaposan meg-edződik, így Fp alapjuk 7, amihez Szintenként további 1k6+5-öt adhatnak.

2.2. Syburr

Sempyerhez hasonlóan Syburr is végvárként védi Pyarront a déli nomádoktól – eredetileg legalábbis ez volt a szerepe. Miután Mogorva Chei népe elfoglalta az erődítménytől délre elterülő földeket, e funkció jelentősége csökkent, Syburr nagyjai ettől fogva inkább Krán fenyegetésére koncentrálnak. Miután határos a Sötét Birodalommal, a legtöbb elmentét épp itt, a Fekete Határon adódik. Eredetileg nem Pyarron népe lakta Syburr erődjét, hanem a Shadon birodalomból származó zsoldosok, később aztán ezek a shadoniak elkeveredtek a pyarroniakkal. Az utódok követték őseik tradícióit – Syburr most is félelmetes és fegyvermezett zsoldoseregéről híres. Legfontosabb fegyvernemük a nehéz, vértés gyalogság. Syburr, akár csak a másik két Pajzsorsszág, erődből, majd később városból országgá nőtte ki magát.

Syburr vértés gyalogosai nem sokban különböznek Sempyer szilaj katonáitól, hősiességük legalább annyira legendás. Talán a shadoni zsoldosok leszármazottai több figyelmet szentelnek a fegyvereknek, a harci alakzatoknak és az együttes erővel kivívott győzelmeknek, míg sempyeri társaik inkább az egyéni hősiességet tekintik fő erénynek, így a kiképzés során is arra fektetnek nagyobb hangsúlyt. Kalandozási lehetőségek éppúgy adódnak itt is, mint a többi Pajzsorsszágban, bár Syburrban, lévén Krán gyeptűn, a határvillongások nagyobb súlyt kapnak, és komolyabb politikai következményeket vonhatnak maguk után.

2.2.1. Syburri vértés gyalogosok

A vértés gyalogosok leginkább Sempyer vértés lovasaihoz hasonlítanak, hősiességben, harci tudásban egyaránt. Kiképzésük majdnem olyan kemény, jellegét tekintve azonban kissé eltérő. Syburr shadoni őseitől átvette az óhaza zárt hadászati alakzatait, ami megkívánja a fegyelmet és az összehangolt küzdelmet a katonáktól. Ennek az elvárásnak megfelelően a helybéli iskolák is inkább a közös képzésre és harcra fektetnek hangsúlyt, mint az egyéni vitézkedésre. Sokkal egységesebb gyalogságot tudnak így összekovácsolni, mint Sempyer veteránjai, de a végeken az egyéni hőstettek lehetősége őket is megérintette. A syburri nehézgyalogság – bár fegyvermezett és jól képzett – nemigen veheti fel a versenyt az óhaza, Shadon birodalmi zsoldosereideivel. Ez persze nem jelenti azt, hogy Syburr harcosai ne lennének jók. A fegyverek forgatásán kívül más fontos dolgokat is elsajátítanak.

Az 1. Tapasztalati Szintű vértés gyalogos Képzettségeiről az alábbi táblázat tudósít:

Képzettségek Fok/%

4 fegyver használata	<i>Af</i>
Futás	<i>Af</i>
Esés	20%
Ugrás	10%
Hadvezetés (gyalogság)	<i>Af</i>
Nehézvértviselet	<i>Af</i>
Pajzshasználat	<i>Af</i>

Ezekhez a további Szinteken az alábbi Képzettségek járulnak:

TSZ Képzettségek Fok/%

3.	Pajzshasználat	<i>Mf</i>
4.	Hadrend*	<i>Af</i>
5.	Hadvezetés (gyalogság)	<i>Mf</i>
7.	Nehézvértviselet	<i>Mf</i>

*A hadrend Képzettséget bővebben lásd a VI. Képzettségek c. fejezetben.

A syburri vértés gyalogosok, a shadoni zsoldosokhoz hasonlóan külön figyelmet szentelnek a különböző harci formációk tanulmányozásának. Bár nem sajátítják el őket olyan alaposan, mint ősapáik, együtt harcolva mégis sokkal hatékonyabban képesek küzdeni. Nem ragaszkodnak azonban me-reven a zárt alakzatokhoz: ha a helyzet úgy kívánja, egyéni akciókba kezdenek. Ez a kettősség teszi igazán ütőképessé őket. A vértés gyalogosok, mint nevük is jelzi, páncélban – általában nehézpáncélban – harcolnak. Leginkább a mellvértet kedvelik, akinek van rá pénze félvértet vesz. Teljes vértet csak ritkán öltenek, mivel ez csak lóháton igazán előnyös, gyalogszerrel vereskedve – súlya miatt – inkább hátrányt jelent. Ezeken kívül sok itt a lemezvért és a brigantin is. Fegyverként a különböző egykezes fegyvereket forgatják szívesen: csatabárdot, netán csatacsákányt, hosszú és másfélkezes kardot, buzogányokat. Baljukba gyakran pajzsot fognak. Ezek közepes pajzsok, mivel a kicsit lenézik, a nagy viszont már akadályozná őket a mozgásban.

2.3. Enysmon

A Három Pajzs Szövetségének harmadik országa, mely a pyarroni hittérítők kitartásának eredményeképp született meg. A nomádjárás után merész tervet dolgoztak ki a teológusok: alaposan megvizsgálták a démonimádó nomádok vallását és hitvilágát, majd önkéntes hittérítők indultak útjukra, hogy megnyerjék a vad törzseket az új hitnek. Hosszú és fáradtságos munka volt, sok áldozatot követelt, de jó másfél évszázad után az erőfeszítések meghozták gyümölcsüket – a nasti nemzetség pyarroni hitre tért. Cserébe Pyarron – költséget nem kímélve – hatalmas város-erődöt emelt számukra, melynek neve Enysmon lett.

Az első századok zendülések és elégedetlenségek közepette teltek, azonban a nasti nép lassan beilleszkedett, majd Syburral és Sempyerrel az oldalán felvételt nyert az Államközösségbe. Az ország területén tovább éltek a honosított nomádok, a gyűlölet parazsa időről időre föllángol – az ellentét a nasti törzs és a többi nomád között nem múlt el. Az államszervezet – bár hercegség – követi a régi nomád szokásokat. Ennek megfelelően a harcosiskolák is inkább a nomádok módszereivel működnek. Minden fiúgyermek korán megtanulja az új használatát; Enysmonban nem nő úgy fel gyerek, hogy ne lett volna új a kezében. Ha elmúlt tizenkét esztendő, és tehetséges, alaposabban el-sajátíthatja a harcosok mesterségét, megtanulhatja a szablya forgatását, míg tizenhetedik születésnapján teljes jogú harcos-sá nem avatják. Akik nem akarnak a harccal foglalkozni, azokból földművelő, esetleg kézműves lesz. Amint az íjászatot, a lovag-lást is egészen kis gyermekkorban kezdik a nastik: a három-négy éves gyereket már lóhátra ültetik.

Néhány év múltán a gyerek is mindenhová lovon jár, akárcsak a felnőttek. Így nem csoda, hogy mire harcossá avatják, mesterien üli meg a lovat.

Enysmon kiváló lehetőséget nyújt azoknak a játékosoknak, akik szeretnek íjással játszani. Mint-hogy itt az íjászatnak nagy hagyományai vannak, olyan harcos, aki még soha nem fogott íjat a kezé-be, nincs Enysmonban. Az országban is számos lehetőség van kalandozásra. Bár a főváros közbizton-sága az Államközösség többi városaihoz hasonlóan jó, a távolabb fekvő vidékeken ugyanez már nem mondható el. Állandóak a rablóhordák portyái, a haramiák rendszeresen fosztogatják a lakosságot. Persze a nomádvérű pásztorok és földművesek sem tétlenek, néha kisebb háborúk lángolnak fel a rab-lók hordái nyomán, valljuk meg, váltakozó kimene-tellel. Mivel minden enysmoni lakos kap valami-lyen harci kiképzést gyermekkorában, senki sincs, aki ne értene valamelyest az új használatához. A külhoni kalandozók élete sem rózsás, mert a rablók támadásai mellett meg kell küzdeniük a helybeliek gyanakvásával és előítéleteivel.

Fontos megemlíteni, hogy a nastiknál még nagyon élénke a nomád hagyományok. Az innen származó harcos nem csak az előnyöket, de a hátrányokat is megkapja, ezért hát, kedves KM, ne hagyj, hogy a játékos fölírja azokat a hagyomá-nyokat, amelyeket gyermekkorától beleneveltek!

2.3.1. Nasti könnyűlovások

Enysmon leghíresebb fegyverneme az íjász könnyű-lovasság, aminek a nomád lovas harcmodor adta meg az alapját. Az Államközösségen kívül kevés hatalom dicsekedhet ilyen haderővel. A könnyűlovas íjászok teljesen új távlatokat nyitottak Pyarron stratégiái előtt. Megszervezték és egységesítették a nastik lovasait, egészen új fegyvernemet adva a kö-zös hadsereghez. A Dúlás éveiben Enysmon is jócs-kán kivette részét a harcokból – a többi nomád hor-dát egyesítette ellenük a gyűlölet.

Az Enysmonban tanuló harcosok igen fiatalon, tizenkét éves korukban kapnak először szablyát a kezükbe. Az íjjal gyermekkoruk óta ismerkednek, ezért ekkorra már elég jó céllovók. Hamarosan meg-edződnek, egy év leforgása alatt a felnőttek vissza-csapó íját is ki tudják húzni. Ha elég elhivatottsá-got és tehetséget éreznek magukban, folytathatják fegyverforgatás összes csínjának-bínjának kitanu-lását, mígnem tizenhetedik születésnapjukon teljes jogú harcos-sá avatja őket a herceg. Ezért a kikép-zést semmiféle tandíjat nem kell fizetniük. A szo-kás, hogy minden gyerek kezébe íjat adnak, a no-mád törzsi életmód öröksége. Akkor is, azóta is a veterán harcosok kötelessége volt tanítani az ifja-kat, amiért semmilyen külön juttatás nem jár. Ha netán külhoni akarna itt fegyverforgatást tanulni, csak akkor fogadják be, ha legalább két család-fő ja-vasolja. Ekkor őt is közéjük valónak tekintik, és ter-

mészteresen számára is ingyenes a kiképzés. A harcosok nem csak az íjászatot és szablyavívást sajátítják el, de más lényeges dolgokat is tanulnak, így az 1. Tapasztalati Szinten az alábbi Képzettségekkel bírnak:

Képzettségek	Fok/%
2 fegyver használata	Af
Ökölharc	Af
Lovaglás	Mf
Futás	Af
Sebgyógyítás	Af
Puszták ismerete*	Af
Ugrás	10%

Ezekhez a további Szinteken a következő Képzettségek járulnak:

TSZ Képzettségek	Fok/%
3. Birkózás	Af
4. 1 fegyver használata (íj)	Mf
6. Vadászat	Af
7. Hadvezetés (könnyűlovasság)	Af

**A puszták ismerete Képzettség mindenben meg-
egyezik az erdőjárással, de természetesen a
sztyeppékre vonatkozik, annak viszonyosságait, ve-
szélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben jára-
tos karakter.*

Az 1. Tapasztalati Szinten elsajátított két fegyver használata a nastiknál hagyományosan a visszacsapó íj és a kurta szablya. A tradíció azonban azt is előírja, hogy minden igazi harcosnak magának kell az íját elkészítenie, ezért az ifjak az íjkészítő mesterséget is elsajátítják. Tizenhét éves korukra el is készítik saját íjukat. Ezt mindenki kivétel nélkül készít és féltő gond-
dal őrzi, hisz a nastiknak ez a legfőbb fegyvere és sokszor az életük múlhat rajta, mennyire jó az íjuk. Ezért – mivel minden harcos ért a készítésükhöz – nem is lehet visszacsapó íjat vásárolni Enysmonban. Az innen származó Játékos Karakter szintén maga kell elkészítse íját. Kalandozóként vásárolhat is, de ekkor föl kell készülnie mesterei és társai megvetésére. Azt, aki nem maga készíti íját majdnem annyira lenézik, mint a gyávákat. Az íjkészítés nagyon nehéz mesterség, különösen ami a visszacsapó íjakat illeti. Ezeket ugyanis nem lehet egyszerűen elkészíteni. A visszacsapó íj egymásra rétegelt fából és szaru- vagy szarv lemezekből készül, amit heteken, hónapokon át kell pácolni, formázni. Aki az íjkészítésben csak Alapfokon járatos, nem ismeri a mesterség lényeges fogásait, csak gyengébb minőségű íjat tud készíteni. Ez természetesen működni fog, lehet vele löni, azonban nem lesz meg benne az a többlet, ami a visszacsapó íjat megkülönbözteti a

közönséges rövid íjtól. A játékszabály nyelvére lefordítva ez annyit tesz, hogy az Enysmonból származó karakternek Képzettség-pontjait feláldozva el kell sajátítania az íjkészítő szakmát. Amennyiben alapfokon jártas benne (2 Kp), készíthet ugyan íjat, de ez csak a rövid íjnál leírt értékekkel bír. Ha Mesterfokra fejleszti tudását (15 Kp), készíthet valódi visszacsapó íjat.

A rendszeres gyakorlásnak hála a nasti harcosok CÉ alapja 20. Ezt gondosan fejlesztik minden Szintlépésnél, így ők kötelesek Szintenkénti Harcértékmódosítójukból erre is legalább 3 pontot áldozni. A könnyűlovakok harcmodorukból eredően idegenkednek minden páncéltól és vértől, legfeljebb a bőrvétet hajlandóak fölvenni.

A nasti harcosok, ha kalandozni indulnak kezdő felszerelésként kapnak egy könnyű harci lovat, valamint a saját maguk által készített íjat.



3. Ordan

Ordan, a tűzvarázslók városa, Eriontól délre terül el egy felduzzasztott tó apró szigetein. A várost az ó-hazából menekülő kyrek alapították Pyarron előtt jó háromezer évvel. Később többször feldúlták és kifosztották. Ordan sokáig csak egy volt Dél apró városállamai közül, semmi különösét nem tudott felmutatni, mígnem egy napon különös társaság érkezett a városba. A godoni eredetű mágiát használó tűzvarázslók voltak ezek, akik úgy döntöttek, ettől a naptól kezdve Ordan lesz a székhelyük. A döntést tettek követték és a tűzvarázslók nem egészen egy nap leforgása alatt magukénak mondhatták a várost. Vaskézzelel irányították a kis városállamot, ami Sogron papjainak és híveinek szent városa lett. Mára Ordan neve egyet jelent a tűzvarázslók rendjével, ha egy kalandozóról azt rebesgetik, onnan származik, szinte biztosra vehető, hogy tűzvarázsló. Ez azonban a tények erős sarkítása, hiszen Ordanban nem csak tűzvarázslók élnek. Természetesen ők alapozták meg a város hírnevét, de a lakosság nagy része itt is közönséges polgárokból áll, akárcsak bárhol másutt Yneven, a várost övező földeken pedig a városállamhoz tartozó falvakban parasztok művelik a földeket. Rögtön azután, hogy a tűzmágusok átvették a hatalmat, felmerült annak az igénye, hogy megteremtsék a város külső és belső biztonságát. Természetesen a tűzvarázslók kellő hatalommal bírtak, hogy megfékezzék a környező városállamok aprócska zsoldoseregeit, de nem lehetek jelen mindenütt és a városon belül a közbiztonság nem volt jónak mondható. Ezért merült fel az igény a Lángörök Rendje iránt. A tűzmágusok már uralmuk első esztendejében létrehozták ezt a harcos iskolát, ami azóta is kiválóan működik. A Lángörök töltik be Ordanban a városi őrség szerepét, ők avatkoznak be, ha valahol rendbontás történne, de ők képviselik a városállam nem elhanyagolható katonai erejét is. A Lángörök Rendjének kiképző iskolája ingyenes, de a jelentkezőket a Tűzvarázslók Rendje alapos próbának veti alá és csak az arra érdemesek lehetnek Lángörök. Mindemellett a kiképzett Lángörök kötelesek legalább nyolc éven át a városban szolgálni.

A Lángörök inkább NJK-k, semmint a Játékos Karakterek kasztja, hiszen erősen kötődnek Ordan városához és azt csak feljebbvalóik utasítására hagyhatják el. Mint NJK-k, a Lángörök veszélyes ellenfelek lehetnek a kalandozók számára, hiszen különleges képességeik révén állják velük a versenyt. Amennyiben a Játékosok nem kerülnek el Ordanba, úgy is nyílik lehetőség kalandokra, hisz a Lángörök sok tevékenységük mellett a Tűzvarázsló Rend ügynökeiként vagy futáraiként is szolgálnak. Bár egyértelműen Ordan Sogron vallásának központja, Ynevszerte számos Sogron templom működik. Természetesen ezek mindegyike Ordant tartja szent városnak. Ezekkel a tűzvarázslók a Lángörök segít-

ségével tartják a kapcsolatot. Ha netán az egyik ilyen távolabbi templom veszélybe kerülne, minden bizonnyal odavezényelnék egy szakasz Lángört. A kalandozók leginkább ilyen alkalmakkor találkozhatnak velük.

Ha valaki Játékos Karakterként akar Lángört indítani, nehéz dolga lesz a KM-nek, hiszen ez jól átgondolt előtörténetet igényel. Talán a legkézenfekvőbb az, ha a karaktert a Tűzvarázsló Rend valami fontos és hosszantartó feladattal bízta meg. Így emellett a feladat mellett az illető kalandozhat is, de külön kaland lehet a kitűzött cél elérése is.

3.1. Ordani Lángörök

A Lángörök Rendje, hasonlóan a Tűzvarázslók Rendjéhez, Ordan egyik nagyobb szigetén terül el. Hatalmas épülettömb, amely magába foglalja a tanulók és az oktatók szálláshelyeit is. Az épület körül tágas, rendezett parkok és gyakorlóterek változtatják egymást, ahol nap mint nap több száz tanonc igyekszik elsajátítani a fegyverforgatás mesterségét.

A Lángörök Rendjének vezetői odafigyelnek, hogy tanulóikból jó harcosok váljanak, de a fegyverforgatáson kívül számos egyéb tudományt tanítanak. Minden itt tanuló már az első hónapokban elsajátítja a betűvetés tudományát. Később a leendő harcosok elméjét is csiszolják, majd megtanítanak nekik néhány fogást a tűzvarázslók mesterségéből is. Ez a tanulás rengeteg időt vesz igénybe és a tanoncok szigorú kiképzést kapnak. A szigetet csak ritkán, különleges engedéllyel hagyhatják el. Az alváson és az étkezéseken kívül a nap szinte minden percét beosztják számukra, állandóan tanulnak, gyakorolnak valamit. Még ebben a feszített, emberpróbáló tempóban is öt teljes éven át végzik iskolájukat a Lángörök. Így az alábbi Képzettségeket kapják meg első Tapasztalati Szinten.

Képzettségek	Fok/%
2 fegyver használata	4f
Úszás	4f
Futás	4f
Írás/olvasás	4f
Pszí	4f
Hajózás	4f
Vallásismeret (Sogron)	4f
Tűzmágia használat*	4f
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

A további Tapasztalati Szinteken is kapnak Képzettségeket, de ezeket a Képzettségeket csak Ordanban, a Rend kiképzőházában sajátíthatják el. Ezt leginkább Játékos Karakterek számára lényeges, hiszen ez azt jelenti, hogy Szintlépéskor nem kapják meg az adott Képzettséget, csak ha visszatérnek Ordanba.

TSZ	Képzettségek	Fok/%
4.	Vallásismeret (Sogron)	Mf
6.	Tűzmágia használat*	Mf

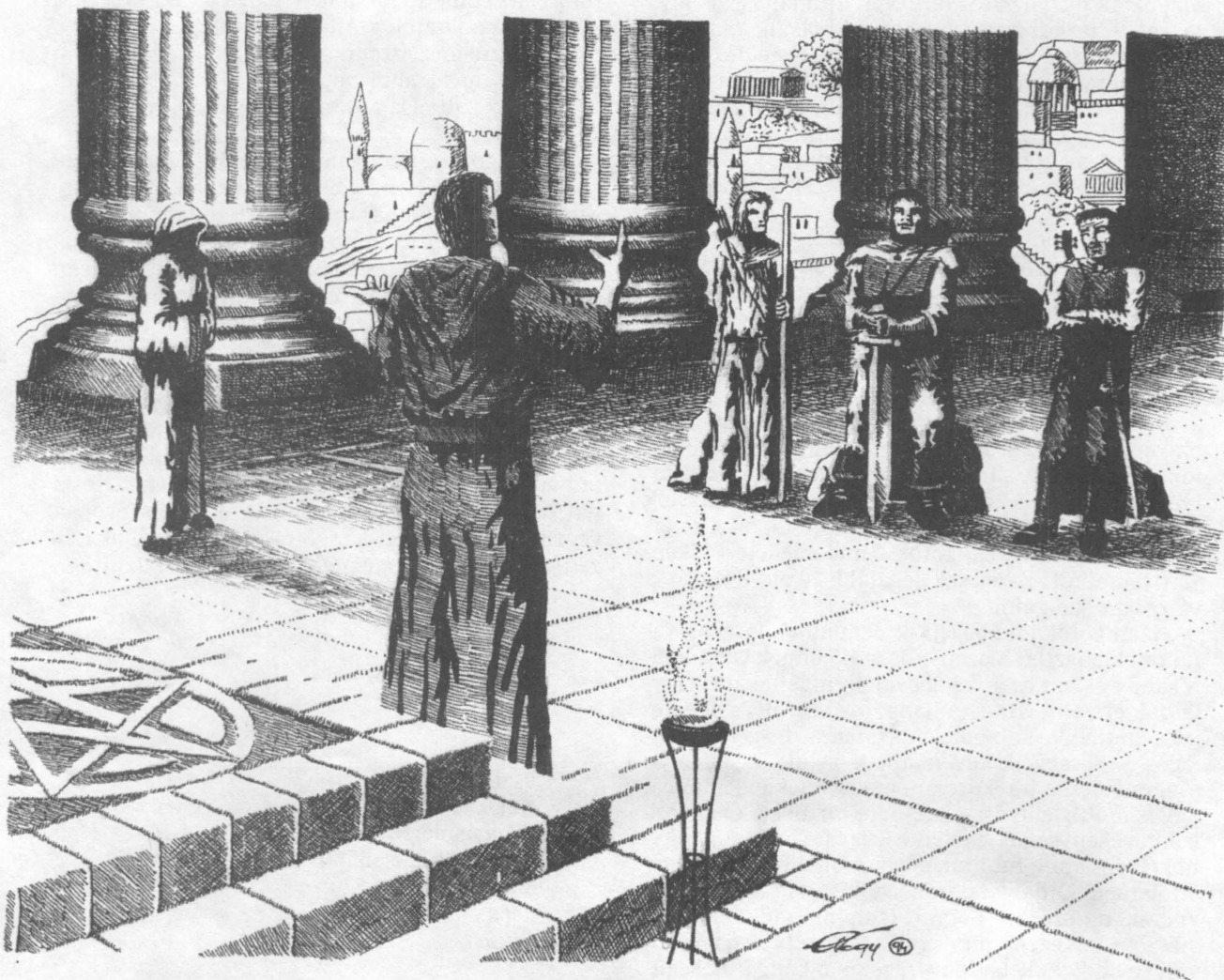
**A tűzmágia használata sokban hasonlít a Pyarronban tanított Mágiahasználat Képzettséghez, ez azonban értelemszerűen a tűzmágiára vonatkozik s nem a mozaikmágiára. Ezzel a Képzettséggel, a Karakter, Mesterfokon 10 Mana-pontra*

tesz szert, amelyek felhasználásával alkalmazhatja az alapvető tűzmágia varázslatait.

Természetesen a tudásnak ára van, így a Lángörök Rendjébe tartozó harcosok mindössze 7 Kp-t kapnak első Szinten és ugyanennyit Szintlépések alkalmával.

A Lángörök első Szinten a kard és egy szálfegyver forgatását tanulják meg; a pontos típust ők maguk választhatják ki. Minthogy a Rend célja különleges, elit csapatok felállítása, a Lángörök leginkább Támadóértéküket fejlesztik és kisebb figyelmet fordítanak a védekezésre. Ha külön nem tanulnak bánni valamiféle célzófegyverrel, Célzóértéküket egyáltalán nem növelik.

A Lángörök Ordanban társadalmilag nagyon elismert emberek, megbecsülés szempontjából közvetlenül a tűzvarázsló-papok után következnek. Szerte a kontinensen vallási fanatikus harcos hírében állnak, ami nem is nagy túlzás.



4. Dzsadok

A Taba el Ibara sivatagos vidékén, a homokdűnék végeláthatatlan tengerében számtalan kisebb-nagyobb oázis, emirátus, sejkiség húzódik meg. Ezek néha egész országnyi terjedelműek, de sokszor nem többek egy-két oázisnyi területnél vagy éppen egyetlen nagyobb törzsnél. A dzsadok – talán származásuknak, talán a Taba el Ibara viszontagságos világának köszönhetően – Ynev egyik legharciasabb népe. Számtalan fegyverforgató akad közöttük, sőt talán nem túlzás azt állítani, hogy kevés kivétellel minden dzsads fegyverforgató. Minthogy al Abadanán kívül, a sivatag mélyén közbiztonság nem létezik, csak az maradhat életben, aki kellőképpen meg tudja védeni magát. Egyesek, al Sahred nyomdokait követve a mágiát választották önvédelmük eszközüül, ez az út azonban csak a kevés kiválasztottak számára járható – a közemberek számára marad a handzsár. Persze a közönséges kardforgatók csak tessék-lássék értenek a harchoz – kalandozókkal, veterán zsoldosokkal nem vennék fel a versenyt. Arra mindenesetre elég a tudományuk, hogy a hasonszörű haramiáktól megvédjék magukat.

Messzeföldön híresek a dzsads gladiátorok, valamint a tőlük eredő viadal is. Ezeken az arénába vadállatokkal küzdenek a gladiátorok. Kegyetlen szórakozás, hiszen a felhergelt, sebzett vad nem ismer könyörületet. Külön eseménynek számít a dzsads arénákban, ha valamilyen szokatlan, ritkán látott szörnyet állítanak szembe a viadorokkal. A dzsads gladiátorok leginkább a rabszolgák sorából kerülnek ki, hiszen ha itt valaki alulmarad, annak ellenfele biztosan nem kegyelmez – és ha egy querdá egyszer vért szagolt, nem nyugszik, míg kiszemelt zsákmánya életben van. A győztes gladiátorokat – legyenek akár rabok vagy szabadok, mindig nagy tisztelet és éljenzés fogadja. A hírnévvel és dicsőséggel persze a gazdagság és fényűzés is együtt jár. Néhány gladiátor rabszolga olyan körülmények között él, akár a nemesek. Állandóan szolgálók és szolgálólányok hada veszi körül, lesve minden óhaját. Finom ruhákban jár és olyan ételeket eszik, amit csak kevesen engedhetnek meg maguknak a sivatagban. De ha jön a viadal napja, ki kell állnia az arénába és szembe kell néznie az újabb fenevaddal. Ő is, tulajdonosai is tudják, bármelyik viadal az utolsó lehet az életében... Ezért van, hogy a rabszolga gladiátorok élete irigylésre méltó és pokol egyszerre. A dzsadoknál ugyanis törvény, hogy rabszolgának nem lehet vagyona, így a viadal minden bevétele a rabszolga gazdáját illeti. Így a rab gladiátornak reménye sem lehet, hogy kiváltsa magát. Sokan, a szabadok közül mégis inkább a veszélyt választják és gladiátornak állnak. Sokáig, néha éveken át tanulják a viadal fortélyait, hogy azután az arénában megküzdjenek a vadállat-

okkal és kiérdemeljék a dicsőséget. Sokan vesztésként lelik halálukat a homokban, de a győztesek élete gazdag és fényűző.

Annak ellenére, hogy a dzsadok ilyen harcias nép, nem sok harcos iskola működik Taba el Ibara sivatagában. A sivatagi utazók és haramiák leginkább a tapasztalataikból tanulnak. Vannak azért veteránok, akik magányos mesterekként foglalkoznak harcosok kiképzésével, de ők kevesen vannak és csak egy-két, válogatott tanoncot fogadnak.

A Taba el Ibara számtalan lehetőséget kínál kalandozásra. Dzsads NJK-k mindig színt visznek a történetbe. Mivel a sivatag közbiztonsága hírhedten rossz, nem meglepő, ha a kalandozókra haramiák támadnak. Könnyen lehet, hogy valamelyik sejkel, netán emírral támad a karaktereknek nézeteltérése és az küldi rájuk a harcosait. A karakterek részt vehetnek gladiátor viadalon is. Régi és mély az ellentét Ranagol hívei és a dzsads között. A Kosfejű követői, lenézik a sivatag népét, nem veszik őket emberszámba, de természetesen az utálkozás kölcsönös. Ha netán Ranagol híve a sivatagba kerülne és nem tartja titokban vallását, számíthat rá, hogy a dzsadsok egyszerűen meglincselik. Hiába tartják alacsonyabbrendűnek, hiába nem veszik őket emberszámba, ha százával rohanják meg, a kalandozó sem tud mit kezdeni velük.

Játékos Karakterek számára a legtöbb kalandlehetőséget a hadzsi, közös nyelven szabad harcos, portyázó nyújtja. Ellentétben a többi dzsads fegyverforgatóval a hadzsi nem tartoznak senkihez, ők csak a maguk urai. Lehet a harcos Játékos Karakter még dzsads nemesi család sarja, avagy valamilyen sejk, emír különleges embere. E két utóbbi megoldás azonban jobban átgondolt előtörténetet kíván, ami több munkát jelent a KM és a játékos számára egyaránt. A Játékos Karakter Gladiátor szinte biztos, hogy szabad ember. A harc mesterségét veteránoktól tanulta és különleges tehetsége révén kiemelkedett a többiek közül. Mire elérte az első Tapasztalati Szintet, néhány viadal már mögötte van, de nem számít elismert, sivatagszerte híres viador-nak. Nem kizárt az sem, hogy a Játékos Karakter gladiátor rabszolgaként kezd pályafutását és később megszökik, de akkor a játékosnak fel kell készülnie rá, hogy soha nem lesz egyetlen nyugodt perce sem – egykori gazdája fegyveresei addig követik, amíg vérét nem veszik. Ez és a szökés természetesen jó kalandként szolgálhat, azonban nagyobb körütekintést is igényel a KM részéről.



4.1. Hadzsik

A sivatag vándorai, a szabad harcosok, a hadzsik. Minden emirátusban megtalálhatóak, de egyik hatalomhoz sem kötődnek. Járják a sivatagot és abból élnek, amihez értenek – fegyverfogatásból. Ha kell zsoldosként szegődnek ahhoz, aki megfizeti őket, ha rászorulnak, haramiák közé állnak vagy éppen ők maguk adják fosztogatásra a fejüket. Gyakran megesik, hogy – pénzért bár – az igazság szolgálataiba állnak. A sivatagban számos a bujdosó gonosztevő és legtöbbjük fejére vérdíjat tűztek ki. A hadzsik gyakran ezeket az emberek fogják el vagy éppen ölik meg a vérdíjért cserébe. Sokszor karavánok mellé szegődnek, hogy a védjék őket a portyázó haramiáktól. Legtöbbjük egész életében ebből él, néhányuk idővel visszavonul és összegyűjtött vagyonából nyugodt, polgári életet él. Van egy kevés azonban, aki kalandozásra adja a fejét.

A legtöbb hadzsi egészen fiatal gyermekkorában fog először fegyvert a kezébe és forgatni is csatákban, véres összecsapásokban tanulja meg. Néhány vad, sivatagi vándor törzsben, mint például a Fayuma és a Bayadi törzsben az idősebb fegyverfogatók rendszeresen gyakorolnak a gyerekekkel, így azokból felnőtt korukra edzett harcos válik. Sok letelepedett hadzsi foglalkozik fiatalok tanításával – a legtöbb kalandozó az ő kezeik alól kerül ki. Bár elsősorban fegyverfogatásra oktatják a gyerekeket, azoknak még rengeteg mindent meg kell tanulniuk, hogy a sivatagban megéljenek. Ezért mire egy gyerekből teljes értékű szabad harcos válik – felnőtté válásakor, 21. születésnapján – rengeteg mindent elsajátított. Így az első Szintű hadzsi az alábbi Képzettségekkel rendelkezik:

Képzettségek	Fok/%
3 fegyver használata	Af
Lovaglás (tevén vagy lovon)	Af
Futás	Af
Ökölharc	Af
Sivatagjárás*	Af
Esés	20%
Ugrás	10%

Ezek mellé a további Tapasztalati Szinteken a következő Képzettségek adódnak:

TSZ Képzettségek	Fok/%
2. Harci láz	Af
4. Sivatajárás*	Mf
6. Nyomolvasás/eltüntetés (sivatagban)	Af

* A sivatajárás Képzettség mindenben meg egyezik az erdőjárással, de természetesen a sivatagos terepre vonatkozik, annak viszonyosságait, ve-

szélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzettségben Járatos Karakter.

A magasabb Szinteken járó Képzettségeket csak akkor sajátítja el a hadzsi, ha nem hagyta el végleg a sivatagot, hanem ott él. Megkötés a hadzsik számára, hogy bizonyos Képzettségeket nem vagy csak nagyon nehezen sajátíthat el – ennek meghatározása a KM jogköre a karakter előtörténetének ismeretében. Ezek:

- Nehézvért viselet
- Úszás
- Hajózás

A Harcértékek terén a hadzsik nem különösen emelkednek ki az átlag harcosok közül, de gyakran erőszakos, gyors támadók és kisebb figyelmet szentelnek a védekezésükre, ami a játékokban jobban fejlesztett Kezdeményező- és Támadóértékükben mutatkozik meg. A hadzsik a gyors, hatásos harcmodort részesítik előnyben, hacsak tehetik, egyetlen vágással végeznek ellenfelükkel. Ezért harcértékmódosítójukból minden szinten legalább 5-öt kötelesek a TÉ-jükre tenni. A sivatag megedzi testüket, szívóssá és ellenállóvá teszi őket, ezért a hadzsik Fp alapja 8. Egészségük és Életerejük viszont a mostoha körülmények miatt meglehetősen rossz, így Ép alapjuk 6. Általában vallásos emberek, leginkább Galradzsát imádják. Hajlamosak a fanatizmusra; a tapasztaltabb hadzsik szívesen folyamodnak a Harci láz Képzettség alkalmazásához, melybe istenük nevét kántálva esnek. Legkedveltebb fegyvereik a handzsár, a jatagán, a rövid dárda és a tahdzsi. Ez utóbbi a gladiátorok fegyvertárában megtalálható rövid, görbe kard. Valójában egyfajta átmenet a rövidkard és a szablya között. Célzófegyvert nem szívesen használnak, de ha mégis, az leginkább az egyszerűen kezelhető parittyá. A hadzsi által első Szinten kapott fegyverhasználat Képzettségek közül legalább kettő a fenti fegyverekre vonatkozik. Kedvelik még a kicsi kerek pajzsokat, melyek peremét – különösen a gladiátorok – előszeretettel fenik borotvaélesre.



4.2. Bahradák

A bahrada a dzsad gladiátorok közkeletű elnevezése. Eredetileg csak a szabad viadorokat illették ezzel a névvel, de később az elnevezés kiterjedt a rab-szolgákra is. A bahradák elsősorban az állatok és fenevadak elleni küzdelmet tanulják, hiszen a dzsadoknál ez a viadal típus a legelterjedtebb. Mivel a bőruket viszik a vásárra, jó néhány Képzettséget alaposan elsajátítanak, így már első Szinten az alábbiakat kapják meg:

Képzettségek	Fok/%
4 fegyverhasználat	Af
Birkózás	Af
Ökölharc	Af
Nehézvértviselet (gladiátorvért)	Af
Pajzshasználat (dzsad pajzs)	Af
Állatismeret*	Af
Futás	Af
Esés	30%
Ugrás	20%

A bahrada sok fegyverrel tud bánni, ezek közül az első, amit megtanul forgatni, a tahdzsi, ami szinte mestersége címere lehetne. Utána sorban a handzsár, a jata-gán, a dárda, a lándzsa és a kor-bács kezelését sajátítja el.

Különleges képessége, hogy a különböző fenevadak és állatok ellen kiemelkedően jól küzd – emberek ellen viszont hátrányban van. Minden Tapasztalati Szinten a játékosnak vagy a KM-nek meg kell neveznie 3 olyan vadállatot, ami ellen már többször küzdött a karakter és így kiismerte szokásait, gyengéit. Ezekre a fenevadakra onnan kezdve a bahrada a következő módosítókkal támad: KÉ +3; TÉ +10; VÉ +5. Mikor állatismerete eléri a Mesterfokot, ezek a módosítók is javulnak: KÉ +5; TÉ +15; VÉ +10. Ezek a kiválasztott fenevadak vagy szörnyek csak olyanok lehetnek, amik előfordulnak a dzsad rendszerű viadalokon, azaz lehet vadkutya, querda vagy orrszarvú, de nem lehetnek élőholtak, démonok vagy egyéb humanoid lények. Amilyen jól harcol a bahrada ezek ellen az állatok ellen, annyiival gyengébben emberek és egyéb humanoidok (orkok, goblinok, ogárok stb.) ellen, akik fegyverrel támadnak rá. Ezekkel szemben a bahrada nem kapja

meg a többi gladiátornak járó egy-az-egy elleni harc módosítóit, de a közönség előtti harcból származó előnyök változatlanok.

A további Tapasztalati Szinteken kapott Képzettségei:

TSZ	Képzettségek	Fok/%
2.	1 fegyver használata	Af
3.	Birkózás	Mf
4.	1 fegyver használata	Af
4.	1 fegyver használata	Mf
6.	Pajzshasználat	Mf
7.	1 fegyver használat	Af
7.	Kétkezes harc	Af
8.	Állatismeret*	Mf
9.	Fegyvertörés	Af

* Az Állatismeret Képzettség leírását lásd később, a VI. Képzettségek c. fejezetben.



5. Shadon Birodalom

Dél egyik legnagyobb, politikailag mindenképpen meghatározó nagyhatalma a Shadon birodalom. A kontinens dél-keleti csücskében terül el ez a hatalmas ország. A birodalom, bár tartományokra oszlik, egyetlen uralkodó vezetése alatt áll, aki az uralkodóherceg és a Főatya segédletével kormányoz. Ez a hármas hatalmi megosztás jellemzi az egész országot. Minden hatalmi centrumnak megvannak a területei, a hívei és a hadserege. Az ország seregének azonban a király a mindenkori fővezére. Ha vesztély fenyegetné a birodalmat, a király egyesítheti a hozzá hűbéresküvel kötődő nemesek magánseregeit és akkora létszámú zsoldoshadatot hozhat létre, amely egész Délen egyedülálló.

A Shadon birodalomban sok minden származik a régen elbukott Godon birodalom örökéből. Innen származnak a lovagi kultúra alapjai is. Shadonban általánosan elterjedt a lovagi harcmódor és szemléletmód. A hadseregek legfőképp a nehézvértes haderőre építenek, amelyben a nehézlovasságot világi lovagok és Domvik felszentelt szolgálói alkotják, a nehézsúlyosságot pedig fegyelmezett zsoldossereg. A birodalom hadseregének ereje szervezettségében rejlik. A hadseregben szigorú hierarchia működik. Szinte minden egyes katonának más a rangja. Ez részben azért van így, mert rengeteg rangfokozatot különböztetnek meg, részben viszont azért, mert még az azonos rangúak között is különbséget tesznek rangidős, veterán és zöldfülű között. A seregben belül mindenki feltétlen engedelmisséggel tartozik feljebbvalóinak. A kivételes szigor és fegyelem azonban meg hozza gyümölcsét – a shadoni zsoldosok meglehetősen jó katonák hírében állnak.

Shadonban két út is kínálkozik a felemelkedésre, az egyik ezek közül a vallás, a másik a hadsereg. A tehetséges, hősies katonák gyorsan juthatnak előre a ranglétrán, és egy idő után akár lovagi, netán bárói címet is kaphatnak. Ez az oka annak, hogy Shadonban olyan sokan állnak katonának. A kiképzést az állam vagy az adott magánsereg pénzezi, az egyetlen kikötés, hogy utána adott ideig a zsoldos köteles abban a seregben szolgálni, ahol kiképezték.

Shadon lovagi kultúrájával és feudális berendezkedésével önmagában is számos lehetőséget kínál a kalandozók számára. Szinte minden rangosabb nemes rendelkezik magánhadsereggel. Bár a birodalom régóta nem háborúzott, a benne munkálók kisebb-nagyobb ellentétek eseménydússá teszik a zsoldosok hétköznapijait. A különböző földesuraknak gyakran támadnak egymással nézeteltéréseik, ezek megoldására pedig általánosan elterjedt módszer a csata. A birodalomban nem nagyon vannak szabad harcosok, mindenki beáll egyik vagy másik seregbe zsoldosként.

A Shadonból származó NJK harcosok leggyakrabban zsoldosok. Ha tehetik együtt járnak, hiszen egymás oldalán sokkalta hatékonyabban küzdenek, mint külön-külön.

5.1. Birodalmi zsoldosok

Shadonban a harcosiskolák általában zsoldoskiképző telepek, amelyek egyik vagy másik nemesúr szolgálatában állnak. Az iskolát a nemes pénzezi, cserébe az ott kiképzett zsoldosok kötelesek az ő seregében szolgálni bizonyos ideig. A szolgálati idő leteltével a zsoldosok gyakran tovább katonáskodnak, így némi pénzhez jutnak. A veteránok általában visszavonulnak és összegyűjtött vagyonukkal családot alapítanak.

A kiképzés három évig tart. Ezalatt az idő alatt néha már kegyetlennek tűnő szigorral nevelnek fegyelmet és tiszteletet a tanoncokba. A kiképzési idő tekintélyes részében olyan gyakorlatokat végeznek, amelyek csak arra szolgálnak, hogy a katonák megtanulják az egymás iránti felelősségtudatot. Megtanítják őket harcolni is, de ezt is gyakran csoportosan, hogy így is szokják a csapatos küzdelemet. Mire letelik a kiképzés ideje, olyannyira összeszoknak társaikkal, mint kevés más seregben sem. A harc mellett főként hadászatot tanulnak. Elsajátítanak rengeteg harci formációt, amelyek segítségével hatékonyabban harcolhatnak együtt. A birodalmi zsoldosok nevezetesen arról, hogy szinte minden harci helyzetre ismerik és megtalálják a megfelelő küzdésformát. Ismerik természetesen a mások által használt formációkat is, azok minden előnyével és gyengéivel együtt. A harci és hadi tudományokon kívül más fontos dolgokat is elsajátítanak. Az első Tapasztalati Szintű zsoldos Képzettségeiről az alábbi táblázat tudósít:

Képzettségek	Fok/%
3 fegyver használata	Af
Futás	Af
Hadvezetés	Af
Hadrend*	Af
Nehézvérteviselet	Af
Pajzshasználat	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%



Ezekhez a további Szinteken az alábbi Képzettségek járulnak:

TSZ	Képzettségek	Fok/%
3.	Pajzshasználat	Mf
5.	Hadrend*	Mf
6.	Hadvezetés	Mf
7.	Nehézvértviselet	Mf

*A hadrend Képzettséget bővebben lásd a VI. Képzettségek c. fejezetben. A shadoni zsoldos első

Szinten 3 formációt ismer, amihez minden további Szinten egy újabb járul.

Shadonban a gyalogság előszeretettel ölt nehéz vértet. Ez leginkább mellvért vagy félvért, de előfordul, hogy a szegényebb sorból származó katonának csak brigantinra vagy pikkelyvértre futja. A leggyakoribb fegyverzet a hosszúkard és a közepes pajzs, de szeretik a különféle buzogányokat, csatacsákányokat is. Shadlek tartományban különösen kedvelt az e vidékről elnevezett négyélű csatabárd-féleség, a shadleki buzogány is.



6. Gorvik

Kosfejű Ranagol evilági bástyája, a Shadon birodalom esküdt ellensége. Talán ezekkel a szavakkal jellemezhető a legjobban az ország. Krán mellett ez a másik nagyhatalom, ahol a Kosfejűt nemcsak megtűrik, de mindenki fölött tisztelik. Gorvik leginkább Kránból áttelepített és később honosított fejedésszairól hírhedt, bár harcosai is legalább annyira veszedelmesek a maguk nemében. Gorvikban sosincs béke, állandó a belviszály és háborúskodás – ennek megfelelően sok a harcos is az országban. Hadsereg legalább olyan különös, mint államszervezete és közigazgatása, ugyanis a katonáknak legalább két harcos iskolát kell kijárniuk, hogy teljes értékű tagjai legyenek a seregnek. Elsőként valamelyik tartományi vagy nagyobb városi kiképzőtelepre kerülnek, ahol a jelentkezőkből – némi tandíj ellenében – meglehetősen jó harcost faragnak. Ez négy évbe és 30 aranyba kerül. Ekkor, az innen kikerülő harcos már első Tapasztalati szintűnek számít, azonban a gorviki sereg nem elégszik meg ennyivel. Ha az ifjú harcos egyedül kíván kalandozni, netán visszavonul, nincs több kötelessége, ha viszont a hadseregben kíván elhelyezkedni, még egy év kiképzés vár rá, ami alatt elsajátítja a különböző harci formációkat, valamint a hadvezetés alapjait. A hosszú és költséges kiképzés miatt Gorviknak nincs igazán nagy számú katonája, a meglévők azonban két-három közönséges zsoldossal is fölrnek. Gorvikban egyébként is a hadászat inkább a lovagok és paplovagok műfaja – a harcosok inkább a fejedésszokhoz állnak közel, amennyiben kedvelik az egyszemélyes vagy néhány fős akciókat. Sokkal hatékonyabbnak tartják, ha meglepetésszerűen, kis egységekkel le-le csapnak az ellenségre ott ahol a legkevésbé számít rá, mint a nagy nyílt csatákat. Pontosan ugyanezen elv nyilvánul meg a gorviki flotta felépítésénél is, ez ugyanis két fő részből tevődik össze. Az egyik teljesen hagyományos tengeri haderő, szokványos hajókkal és fegyverzettel, a másik fele viszont az úgynevezett tengeri vadászok. Ezek gyakorlatilag többé-kevésbé független kalózok, akik fölesküdték a tartományúrra. Esküjük értelmében gorviki illetőségű hajót semmilyen körülmények között nem támadnak meg, sőt adott esetben segítik, míg minden olyan hajót, ami Gorvik ellen-sége szabadon megtámadhatnak. Ennek fejében a tartományban védelmet élveznek, sőt néha Gorvik támogatja őket. Különösen nagy szerepet kap ez a Gályák tengerének Keleti óceánra nyíló szorosa környékén, ahol csak néhány tucat tengeri mérföld választja el Gorvikot a shadoni partoktól. Mivel itt a kereskedelmi és egyéb hajózás jelentős, hasonlóan fontos a szerepe a tengeri vadászoknak is. Néha az is előfordul, hogy nem gorviki származású kalózkapitány kér és kap menedéket Gorvik partjainál.

Mint azt már fentebb is említettük, Gorvikban sosincs béke. Ahol nem az állandó határvillongások és csaták zajlanak, ott belső ellentétek dúlják az öt tartományra szakadt országot. Bár P.s. 3682-ben Todvar várában kísérletet tettek a tartományok egybekovácsolására, a kísérlet csúfos kudarcot vallott. Előtte is, azóta is az összes tartomány ura arról álmodik, hogy ő legyen az ország egységének megteremtője és egyeduralkodója. Ennek érdekében semmilyen eszköztől nem riadnak vissza – legyen az politikai cselszövés, orgyilkosság, netán ideiglenes szövetség. Gorvik így rengeteg kalandlehetőséget tartogat a kalandozók számára, hiszen a hatalmi harcokban nekik is fontos szerep juthat. Mivel Gorvikban Ranagol hite államvallás, az itt nevelkedett emberek mind ezt a hitet vallják, Jellemük pedig Halál, esetenként Halál, Káosz. Ez a kalandozó csapatban lehet, hogy ellentéteket szül a Játékos Karakterek között, főleg, ha a csapatnak olyan tagja is van, aki Pyarron, netán Shadon eszméit vallja magáénak. Erre a KM-nek kell odafigyelnie és az ilyen jellegű nézeteltéréseket valamilyen módon levezetnie. Ha a játékosok hajlandóak egymás ellen játszani ez a helyzet izgalmas kalandokat szülhet.

6.1. Szabad harcosok

Gorvikban a kiemelkedettek kedvük és akaratuk szerint sajátíthatnak el bármilyen tudományt – a fegyverforgatás tudományát is. Több iskola működik, de megtalálhatjuk itt a letelepedett veteránokat is. Akárhol is tanul az ifjú harcos, komoly tandíjat kell fizessen – ez szavatolja azt, hogy a nincsteleken ne tanulhassanak meg bánni a fegyverekkel. Ez a tandíj általában 80-100 arany évente, (ami nem tűnik túl soknak Eren vagy Toron áraihoz képest, ám Gorvik nem is olyan gazdag ország, mint emezek) a képzés pedig négy éven át tart. Ezek az iskolák tulajdonképpen a fejedéssz kiképzések mintájára működnek, azonban annál jóval enyhébbek. Igaz ugyan, hogy a tanuló kevesebbet tanul, de megőrzi függetlenségét és marad ideje, energiája egyéb Képzettségeket tanulni. Rengeteg olyan ismeretet is elsajátítanak az itt tanuló harcosok, ami látszólag fölösleges, a környezet és a tradíció azonban megkívánja. Hasonlóan a fejedésszokhoz és Ranagol evilági szolgálaihoz a harcosok sem vetik meg a mérgek használatát, sőt előszeretettel alkalmazzzák azokat. Az általánosan bevett gyakorlat szerint az ártó szerek elkészítésének módját is tanulmányozzák, hiszen a legegyszerűbb, ha ők maguk állítják elő a mérgeket.

Ezek után lássuk a gorviki harcosok Képzettségeit első Tapasztalati Szinten:



Képzetségek Fok/%

3 fegyver használat	Af
1 fegyver dobás	Af
Lovaglás	Af
Futás	Af
Hátbaszúrás	Af
Vallásismeret (Ranagol)	Af
Etikett (gorviki)	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

Ehhez a további Szinteken további Képzetségeket kap:

TSZ Képzetségek Fok/%

3.	Méregkeverés	Af
4.	1 fegyver használat	Af
5.	Hátbaszúrás	Mf
6.	Hadvezetés	Af

A sok Képzetség miatt a gorviki harcos Szintenként mindössze 10 Kp-t kap. Az első Szinten elsajátított fegyverek közül az egyik leggyakrabban a ramiera, hiszen ez nemzeti fegyvernek számít. Egyébiránt a kardok közt is kedvelik a hosszú egyenes keskeny pengét.

6.2. Tengeri vadászok

A tengeri vadászok a Gorvik partjai mentén kószáló kalózok összefoglaló neve. Mint azt már fentebb kifejtettük, ezek a félig hivatalos, félig bandita hajósok komoly hadászati célokat szolgálnak. Nem ritka, hogy egy-egy hajó felállítását gorviki kereskedők pénzelik. Ennek fejében a kapitány nála értékesíti a zsákmányt. Természetesen a kereskedő számára tisztos haszonnal. Előny még ezen kívül, hogy a kereskedelmi vetélytársak gyengülnek. Végezetül a kereskedő saját hajói a kalózok védelmét élvezik a tengeren. Ilyen hajókon számos harcos szolgál, hiszen ezek kicsi, gyors vitorlások, amelyekre nem fér nehéz fegyverzet. Inkább megcsáklazzák a kiszemelt áldozatot és közelharcban győzik le. Így a zsákmányolt hajóban sem keletkezik akkora kár, amit persze a kalózok általában a maguk hasznára fordítanak.

Ez a magyarázata, hogy a tengeri vadászok nem csak tengeren állják meg helyüket, de szárazföldön is veszélyes harcosok hírében állnak. Kiképzésük nem hagyományos harcos iskola. Az első éveken a jelentkező fiatalok matrózként szolgálnak a választott hajó fedélzetén, így elsajátítva minden lényeges és alapvető dolgot, ami a hajózáshoz nélkülözhetetlen. Számos olyan Képzetségre tesznek így szert, amit szárazföldi társaik soha nem tanulnak

meg. Ha megfelelően és kitartóan szolgálnak matrózként előrébb léphetnek a ranglétrán és harcosok válhatnak belőlük. A fegyverforgatás mesterségét valamelyik rangidős kalóztól tanulják és az ütközetek forgatagában gyakorolják. Ha valamelyik támadásnál odavesznek, az azt jelenti, nem voltak elég tehetségesek a kalózkodáshoz. Ha sikerrel túlélnek a tanulóéveket, teljes jogú harcosként szolgálhatnak a hajón, majd, ha már eleget tapasztaltak, esetleg saját hajót építtethetnek (vagy rabolhatnak). A kegyetlen kiképzés a természetes kiválasztódást szolgálja – így csak a legjobbak kerülnek a kalózhajó legénységébe. A gorviki kalózok első Tapasztalati Szinten az alábbi Képzetségekkel rendelkeznek:

Képzetségek Fok/%

2 fegyver használat	Af
Úszás	Af
Időjósítás	Af
Tengerjárás*	Af
Hajózás	Af
Csomózás	Af
Mászás	15%
Ugrás	20%
Kötéltánc	10%

Ezekhez a további Tapasztalati Szinteken újabb Képzetségeket kapnak, feltéve, hogy kalandozásaik során nem hagyják el teljesen a tengert.

TSZ Képzetség Fok/%

3.	Hadvezetés (tengeren)	Af
3.	Csomózás	Mf
4.	Térképészet	Af
5.	Időjósítás	Mf
6.	Tengerjárás*	Mf
6.	Úszás	Mf
7.	Hajózás	Mf
8.	Hadvezetés (tengeren)	Mf

* A tengerjárás Képzetség mindenben megegyezik az erdőjárással, de természetesen a tengerekre vonatkozik, azok viszonyosságait, veszélyeit és lehetőségeit ismeri a Képzetségben járatos karakter.

A gorviki kalózok fegyvertára meglehetősen változatos. Sokan célzófegyvert választanak, hiszen a kiszemelt hajó megcsáklázásakor ennek nagy hasznát látni. Ezek mellett a hajítóbárd, a szablya és a szigony fordul elő gyakran.



7. Krán

A Sötét Birodalom, a Gonoszság hazája – így ismerik a Krán Birodalmat Ynev szerte. A nevek nem túloznak, ez az ország valóban a gonoszság megtestesítője az Elsődleges Anyagi Síkon, hiszen Ranagolnak, a Kosfejű istennek fattyai vezetik. Shackallor és testvérei a Re. XIV. évezredben érkeztek erre a világra és kezdték el áldatlan tevékenységüket. Először az itt élő aquirokat és egyéb gonosz fajzatokat nyerték meg ügyüknek, majd hatalmas birodalmat építettek, melynek központja a Kráni Torony. Sokáig csendben, háttérben maradva folytatták gonosz praktikáikat, de a Godon birodalom felemelkedésekor előléptek a sötét bércek homályából és nyíltan megtámadták az emberek lakta országot. Godon sokáig kitarzott, de végül elbukott. Később Shackallor varázshatalmával Shadont hálózta be. Ekkor indult új hazájának elfoglalására Amanovik az őrült pap. Az új birodalom, Gorvik hű csatlósa lett a Sötét Birodalomnak. Legutolsó lépése Pyarron lerohanása és elpusztítása volt. Bár ezt a háborút is Krán nyerte meg, az ember nép kitartását példázza Új-Pyarron felépítése.

Krán államszervezete meglehetősen összetett. A birodalom magját a Birodalmi Tartományok adják, amelyek a Tizenhármak irányítása alatt állnak. Körülöttük terülnek el a Szövetséges Tartományok, melyek elméletileg ugyan függetlenek, gyakorlatilag azonban nagyon is szoros gazdasági, politikai és katonai szálak fűzik őket a belső tartományokhoz. Végül a birodalom szélén terül el a Szabad Tartományok országa, mely nevével ellentétben egyetlen közigazgatási egység.

A legfontosabb megkötés Kránnal szemben, hogy Játékos Karakter csak a külső, Szabad Tartományokból származhat. Ennek oka abban keresendő, hogy beljebb, a birodalom szívéhez közeledve az aquir és egyéb sötét mágiák annyira áthatják az ott élőket, hogy nem lehet ennek hatását figyelmen kívül hagyni. Ezek a belső tartományok Játékos Karakterek számára tilalmasak, onnan csakis NJK-k származhatnak. Fontos, hogy a környezet, a nevelés és a vallás hatására a Kránból származó kalandozók jelleme minden esetben Rend, Halál. Mint-hogy gyermekkorukat és tanul éveiket ott töltöt-

ték, óhatatlanul átvették a hely szellemét. Ha valaki megpróbálna más nézeteket vallani, az hamar áldozatként halna meg Ranagol valamelyik oltárán.

NJK-k származási helyének ideális Krán, hiszen a számtalan kalandban fordul elő közvetve vagy közvetlenül a Sötét Birodalom. A délvidéken nem találni olyan helyet, amihez így vagy úgy, de ne lenne köze. Mindemellett Kránnak legalább annyira jelentős ügynökhálózata van, mint Pyarronnak. Emberei mindenhová befurakodnak, hogy ott ténykedésükkel Krán érdekeit szolgálják. Ez rengeteg kalandlehetőséget és konfliktushelyzetet teremthet. Talán az egyik legismertebb ilyen tevékenység a *Fű ösvényén* zajlik, mely el Sobirából vezet

Kránba. Erre szállítják mázsaszám a dzsad emirátusban kitermelt kábítószert, az *al Bahra-kahremet* az orkok harci kedvének fokozására. Az

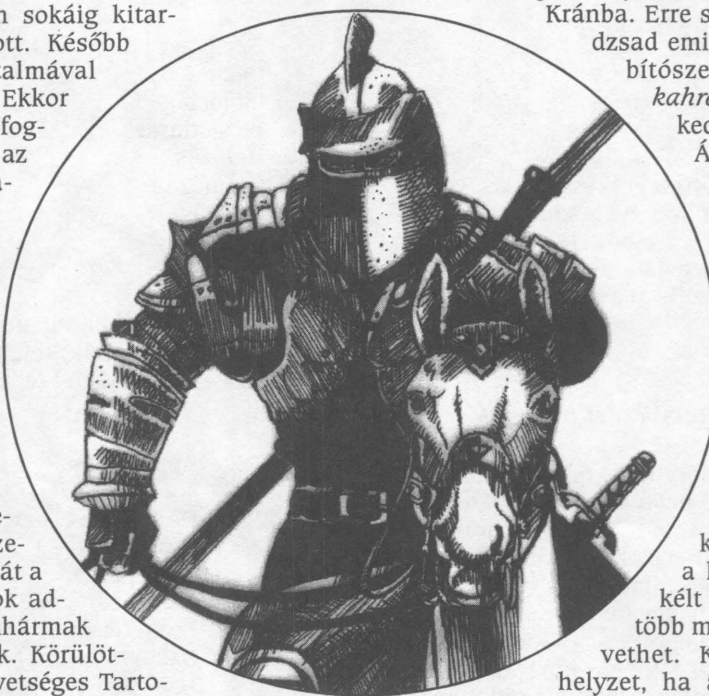
Államszövetség ügynökei időről időre megpróbálják megszakítani ezt a virágzó kapcsolatot – változó sikerrel. (Lásd Wayne Chapman: Holdfényember c. regénye).

Kránból származó Játékos Karakterek sokkal nagyobb körültekintést igényelnek a KM-től és a játékostól egyaránt. Mivel a karakter Ranagol eltökélt híve, ez a játék során több morális problémát is felvethet. Különösen kiélezett a helyzet, ha a kalandozó csapaton belül más érdekeket képviselő (pl. az Államszövetségből vagy Shadonból származó) Karakter is játszik. Ha minden játékos jól alakítja választott személyiségét, előbb-utóbb elkerülhetetlen lesz a vérontás. Amennyiben ez nem zavarja a játékosokat, ez akár remek kaland alapja is lehet – bár a KM-nek alaposan fel kell készülnie.

A kráni születésű harcosok vagy saját szakállukra indulnak kalandozni vagy a birodalom szolgálatában teljesítenek valamilyen küldetést – ezt természetesen a KM határozza meg.

7.1. Kráni szabadosok

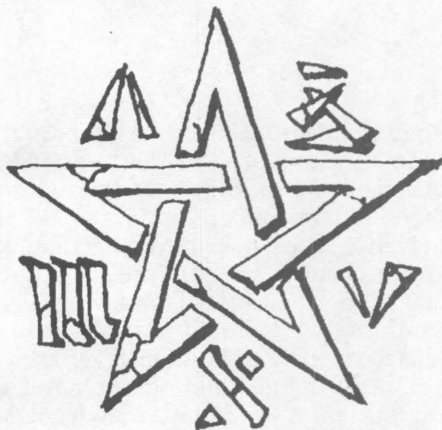
Kráni szabadosoknak nevezik a külső tartományokból származó közrendű (értsd: nem rabszolga)



harcosokat. Ezek – Ranagol hitének megfelelően – szigorú hierarchiába rendeződnek. Az alá-fölé rendeltség elve nem a származás, hanem a harc ismerete. A játékszabály nyelvére lefordítva ez annyit tesz, hogy az alacsonyabb Tapasztalati Szintű harcosok minden körülmények között alárendeltjei a magasabb Szintűeknek. Engedelmességgel tartoznak ezen felül a tartományúrnak is, valamint elviekben a Tizenhármaknak, ez azonban pusztán forma, hiszen az átlag szabados soha életében nem látja egyik félistent sem, nemhogy beszélne vele. Természetesen a hierarchiának megfelelően az alacsonyabb Tapasztalati Szintű harcosokkal belátása szerint rendelkezhet. Ez azt jelenti, hogy akár az életüket is elveheti adott esetben. Erre viszont megfelelő indokot kell szolgáltatasson, hiszen minden szabados a kiemelkedettek közé tartozik! Ha a hierarchiában megkérdőjelezhető egy-egy pozíció, azt viadal útján döntenek el. Olyan párbaj ez, ahol az ellenfél egyértelmű legyőzése a cél, lehetőleg anélkül, hogy vér folyjon.

A szabadosok több iskolában elsajátíthatják a fegyverforgatás tudományát. Ezek az iskolák nyitva állnak minden Kránban (esetleg Gorvikban) született Ranagol hívő előtt, de a tandíj évi 40 arany, a képzés öt éve alatt. A tanoncok ezalatt a hosszú idő alatt kemény és alapos kiképzésen esnek át. A fegyverek használata mellett rengeteg mindent megtanulnak, így az első Szintű szabados Képzettségei a következőképp alakulnak:

Képzettségek	Fok/%
3 fegyverhasználat	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%



Ezeket túl a további Szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSZ	Képzettségek	Fok/%
2.	Méregkeverés	Af
4.	Pszí	Af
6.	Hátbaszúrás	Mf
8.	Méregkeverés	Mf

Mint ahogy rengeteg mindent el kell sajátítson az itt képzett harcos, egyéb tanulmányokra nemigen marad ideje és ereje. Ezért Kp alapja 6, amihez Szintenként további 8 Kp-t kap.

A szabadosok előszeretettel használnak mérgeket ellenfeleik legyőzéséhez. Különösen, amikor már ők is képesek azokat előállítani. Bár a sequor és a mara-sequor fejdázsz fegyver, néhány iskolában oktatják szakszerű használatát. Ez azt jelenti, hogy a szabadon választott fegyverhasználat Képzettségek közé ezt is választhatja a szabados karakter. Vigyázni kell azonban, hiszen ezek a fegyverek, ha nem is széles körben, de a kráni fejdázszok eszközeiként ismertek, így ha valaki olyan fedezi fel náluk, aki Kránnal ellentétes elveket vall és eléggé ismeri a fegyvereket, a szabados bizony könnyen szorult helyzetbe kerülhet.



8. Yllinor

Ilanorban, a Szépmezőnek is nevezett, messzi északi államban a Pyarron szerinti 3590. esztendő nagy változást hozott: kétszázhetvenöt év elteltével hazatért Shennon bárójának második fia, aki Mogorva Chei néven Ynev egyik legnevesebb kalandozójává vált. Azzal a sokak számára örültnek tűnő tervvel tért haza, hogy országot alapít messze délen, és az új királyságba Ilanorból toboroz embereket. Grandiózus terv, mely számtalan hívet szerzett és Chei vezetésével hárommillió ember indult el délnek, az új hazába. E vándorlás, Ynev legújabb kori történelmének legnagyobb méretű migrációja. Két év és számtalan csata (a legendák szerinti Száz Csata) árán elfoglalják a mai Yllinor területét és Krán közvetlen szomszédságában erős államot alakítanak ki. A király Chei lett, aki jó politikusként a hódítás legjobb módját választotta és hamarosan az itt őslakos tarranok, az elvándorolt ilanoriak és az erdei elfek két nemzetsége egy népet alkotott.

Krán közelsége azonban nem hagyott sok időt a békés országépítésre, Yllinor lakói állandóan készen álltak a harcra.

Chei hamarosan belátta, hogy a jól szervezett hadsereggel rendelkező, erős és ellenséges Krán mellett országa csak úgy maradhat talpon, ha képes magát megvédeni.

Nekikezdett és sikerrel járt. Olyan hadsereget állított fel országa védelmére, amiről azután Yllinort, csak mint a harcosok paradicsomát emlegették.

A hadsereg szervezésénél, figyelembe vette a tanulást két éve alatt lezajlott csaták minden tanulságát. A sereg szervezésénél leginkább a veteránjaira támaszkodott, ők képezték a sereg magját, az ő tapasztalataikat, tanácsaikat mindig figyelembe vette, az egyes csapatok felállításánál.

Egy – Játékosok számára is – igen lényegretörő újítást is bevezetett hadseregében: a Pszi tanítását. Miután ráébredt, hogy a mentális energiák hasznosítása milyen fontos, minden harcosnak megtanítják a Pszi Alapfokú alkalmazását. Az elit egységek és tapasztalt tiszteket pedig Mesterfokra képzik Yllinorban.

Chei megtartotta, de némileg átszervezte a hagyományos ilanori könnyűlovasságot, és beillesztte egy jól működő, fegyelmezett hadsereg gépezetébe.

Kalandozó életének hosszú éveit, a király számtalan hadjáratban résztvevő, Ynev majd minden államában hadakozott, és remekül kiismerte a különböző országok hadseregeinek szervezeti felépítését – gyenge és erős pontjait.

Ez magyarázza, hogy a kiváló ilanori hagyományokra épülő portyázó könnyűlovasság mellett, a Dwyll Unió Fehér-lovasainak mintájára, könnyűvértezett rendelkező lovascsapatokat állított fel. E csapatokat Yllinorban Kopjás Farkasoknak nevezik.

Mindezek mellett természetesen felismerte a lovagi harcmodor előnyeit, s ezért létrehozta a nehézvértezett lovasságot, mely leginkább lovagságra emlékeztet. Nevük: a Vaslovasok.

A gyalogság tekintetében, jólképzett vértések, és a tarran származású fejszések adják a gerincet.

Legendások az elfek vezette gyalogos íjászcapatok, melyek között számtalan tehetséges, ilanori származású, vagy ilanorból elvándorolt szülőktől született ember is akad.

Tudjuk azt is, hogy Yllinorban az államvallás nem egyszerűen a pyarroni hit, hanem szinte teljes egészében Arel tiszteletére korlátozódik. Ez egy újabb tény, rejt magában: minden egységben legalább egy Arel-pap szolgál, aki mágiájával támogatja a csapatot. Chei és az yllinori nép erős vonzódása a természethez még egy furcsaságban megnyilvánul – az összes fegyvernemet valamilyen állatról nevezték el; ezek képe díszíti a csatalobogókat is.

Chei kiváló pszichológiai érzékeléssel olyan élcsapatokat is létrehozott, amelyek mindig példaként állnak a sereg többi tagja előtt. Minden katona álma egy ilyen elit alakulat kötelékébe tartozni. A felsorolásra kerülő fő csapattípusoknál ezek az élcsapatok is leírásra kerülnek.

A veteránok, akik bár aktívan nem szolgálnak, igazából sosem teszik le a fegyvert, iskolákat, kiképzőtáborokat hoznak létre, ahol a jelentkezőket három, négy év alatt kellően kiképezik.

Nézzük csak sorba, miféle harcosokat ad Ynevnek Chei Yllinorja.

8.1. Sólymok

Közel azonosak az Ilanori Vágtázókkal. Bár főleg ilanori származásúakat vesznek maguk közé, lévén ez egyfajta életformát is megkövetel, az arra érdemes idegenek is tagjai lehetnek ezen csapatoknak. Ahhoz azonban, hogy egy idegen származású JK, a Sólymok adta képességekkel, Képzettségekkel indulhasson, hosszú éveket kell köztük eltöltenie. Ez azt jelenti, hogy legalább harminc éves, mire kalandozni kezd.

Az yllinori seregek legnagyobb létszámú hadtestei a Sólymok. Általánosan elfogadott, hogy – miután Yllinorban mindenki szabad, és a nemesi rang nem jár oly mérvű megkülönböztetéssel, mint Yneven másutt – minden yllinori a felnőtté válás küszöbén három évet szolgál az yllinori hadseregben, leggyakrabban a Sólymoknál. Ezért lehetséges, hogy háború esetén a földművelő vagy kézműves szabadok is fegyvert fognak, és jólképzett harcosként mehetnek csatába.

Természetesen sokan megmaradnak a seregben, melynek elitjét a Kémlők adják.

A Kémlők gyakorlatilag portyázásra, felderítésre szakosodtak. Kis csapatokban állandóan a Fekete Határt járnak – hírekkel látják el Chei udvarát és olykor, meg-megtámadnak kisebb Kránba tartó karavánokat, vonuló seregek oldalába marnak és állandóan nyugtalanítják a határmenti kráni városokat, helyőrségeket.

Kémlő csak ötödik Tapasztalati Szintet elért, mesterfokú Pszi Képzettséggel rendelkező Sólómból (Vágtázóból) lehet.

8.2. Kopjás Farkasok

Bárki lehet Kopjás Farkas, ha a kiképzés során alkalmasnak találtatott. A Farkasok általában közepes pajzsot, sisakot és láncinget hordanak, fegyvereik könnyű kopja, egyenes kard. A Kopjás Farkasok között több, igazi elit alakulat található, közülük kerülnek ki azok a különlegesen jó, bátorságukat bizonyított kevesek, akik Chei király lovas testőrségét a Farkasgárdát alkották. A Gárda tagjaiból soha sem lesz kalandozó.

Képzettségek	Fok/%
Pszi	Af
Fegyverhasználat	
Könnyű kopja	Mf
Hosszúkard	Af
Pajzshasználat	Mf
Nehézvértviselés	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Idomítás	Af

Első Tapasztalati Szinten nem vehetnek fel egyéb fegyverhasználat képességet, de természetesen a hosszúkard kezelésében tovább képezhetik magukat.

Indulásként, ha a JK legalább három éven át szolgált a Farkasok között, tehát legalább huszont esztendő, felszerelésként kopjáját, könnyű harci lovat, láncingét, pajzsát és kardját kapja meg valamint a 2k6+6 aranyat.

8.3. Vaslovasok

Jólképzett nehézlovassági alakulat. Fegyvereik a nehéz kopja, kis pajzs, másfélkezes kard, vagy egykezes csatabárd. Általában félvértet viselnek, melynek mellvértjét a csapatuk címere díszíti. Elit alakulata a Testőrezred, amely kitüntetésként kapta a nevet. Valójában igazi élcsapatról van szó, akikre általában döntő feladatokat bízunk egy-egy csatában.

Az a Vaslovas, aki a Testőrezred tagja lett, soha nem fogja azt otthagyni, hiszen óriási megtiszteltetés.

Megbecsülésükre jellemző, hogy Ru-Shennonban, külön templomban temetik el a Testőrezred elesett tagjait, és minden évben egyszer a templomban Chei király személyesen mond imát az itt nyugvó harcosokért. Az élők számára a legnagyobb kitüntetés, hogy a parádékon mindig az elsőként tiszteleghetnek imádott királyuk előtt.

Képzettségek	Fok/%
Pszi	Af
Fegyverhasználat	
nehéz kopja	Af
másfélkezes kard	Af
egykezes csatabárd	Af
Pajzshasználat	Af
Nehézvértviselés	Af
Lovaglás	Mf
Úszás	Af

Felszerelésként a szolgálatból kilépő Vaslovas Játékos Karakter vértjét és egy fegyvert kap, amely értelemszerűen csatabárd, vagy másfélkezes kard lesz. Természetesen lovat is kap: egy közepes harci lovat.

A mondás szerint, egy Vaslovas mindig büszke lesz csapatára, és Yllinor is mindig büszke lesz rájuk. Egy volt Vaslovast kivétel nélkül szívesen látnak bárhol Yllinorban.

Ahhoz, hogy valaki a Testőrezred tagja legyen, legalább ötödik szintű Vaslovasnak kell lennie, bírnia kell a pszi, a másfélkezes kard használata, a nehézvért viselése és a lovaglás Képzettségeket a Mesterfokát.

8.4. Vértess Medvék

Yllinor gyalogosai, szervezésükhöz a mintát az abasziszi falanxok adták, ám bármennyire kiválóan voltak felkészítve, a vértess sohasem érhettek a falanxharcosok nyomába. Chei, tisztjeinek tanácsára, idejében felhagyott azzal a kísérletével, hogy az abasziszi mintát lemásolja, belátta, hogy ennek a harcmodornak nincsenek kellő hagyományai fiatal országában. A váltás után a Medvék megújultak, és a korábbi, zárt alakzatokban harcoló, támadó alakulatból, egy leginkább defenzív feladatokat ellátó csapat lett. A fő feladatuk, az ellenség rohamának megtörése, az esetleges visszavonulás biztosítása. Defenzív feladataik mellett támadó szerep is jut számukra: a lovasság által, az ellenséges arcvonalon nyitott rések kiszélesítése, az elfoglalt területek biztosítása. A Vértess Medvék feladata az íjászalakulatok védelme is.

Elit csapatuk az ezer főt számláló, vörös páncélatú Shennon Bástyái. Ezek tagjai közül sem kerülnek ki kalandozók, túl erős a kötődésük.

A vértések általános felszerelése, félvért, közepes pajzs, kerek, egész arcot beborító acélsisak, lándza, egykezes fegyverek.

Képzettségeik megegyeznek a M.A.G.U.S. harcosával, a különbség mindössze annyi, hogy csak egykezes fegyverekhez értenek, és Alapfokon megkapják a Nehéztvértviselet Képzettséget, és ahogyan fentebb is említettük a Pszi Alapfokát.

8.5. Medvék

A tarran harci hagyományokra építő, igen rugalmas csapatokból állnak a Medvék egységei. Nagy kitartás és megszállott bátorság jellemzi őket. Felszerelésük, egykezes csatabárd, fapajzs, keményített bőrvért.

Ezeknek a vad csapatoknak nincsen igazi elit alakulata, a legnagyobb kitüntetést az jelenti, ha a csatában az első támadó csapatban kaphat helyt a harcos. Az egységekben kizárólag tarran származásúak harcolnak, szerepük, mint könnyűgyalogság, leginkább a Sólymokéhoz hasonlítható. Sokat adnak az egyéni akciókra, csatában könnyen és gyorsan mozognak, ezért gyakran alkalmazzák őket az ellenséges hadrend megbontására, szétzilálására. Közülük kerülnek ki a legjobb erdei felderítők is.

Képzettségek	Fok/%
Pszi	<i>Af</i>
Fegyverhasználat	
egykezes csatabárd	<i>Mf</i>
Pajzshasználat	<i>Af</i>
Úszás	<i>Af</i>
Futás	<i>Af</i>
Harci láb	<i>Mf</i>
Mászás	20%
Ugrás	10%

A további Szinteken az alábbi Képzettségeket kapják:

TSZ	Képzettség	Fok/%
3.	Erdőjárás	<i>Mf</i>
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	<i>Mf</i>
5.	Időjósítás	<i>Af</i>

Az egyetlen megkötés e harcosnál, hogy Kp-t Fegyverhasználat Képzettségre csak harmadik Szinten költhet először, ugyanis nagyon kedvelik a fejszével való harcot, olyannyira, hogy ha tehetik nem is cserélnék fegyvert.

8.6. Sasok

Az elfek – akik természetesen rendkívüli tehetséggel kezelik ezt a fegyvert – szervezték az első reguláris íjászcapatot Chei személyes felkérésére. Az elfek – csak Yllinorban nem szokatlan módon – a tehetséges embereket is soraik közé veszik. Íjásznak tanulni idegennek nem lehet, s ennek két oka van.

Vagy yllinori elf az illető, vagy kicsi gyermekkorában kezdik kiképzését, ha arra érdemesnek találják. Ez utóbbi esetben lehet, hogy nem yllinori származású az illető, de mire a kiképzése véget ér, és a gyermekből felnőtt lesz, addigra nyugodtan helybéliként kezelhetjük.

A Sasok különösen kiképzett alakulatok, helyes alkalmazásuk csatákat dönthet el. Mivel gyermekkoruk óta az íjászatot tanulják, más fegyver használatát nem is sajátítják el.

Felszerelésük visszacsapó íj, sodronying.

Elit csapatuk a Sasszárnny, melynek tagjairól, lövésztudományukról csodákat mesélnek. Természetesen az ide bekerültek nem állnak kalandozónak, hiszen életük célja volt, hogy felvegyék őket a csapatba, ahogy ők mondják, „egy toll legyenek a Sas szárnyán“.

Képzettségek	Fok/%
Pszi	<i>Af</i>
Fegyverhasználat	
visszacsapó íj	<i>Mf</i>
rövid íj	<i>Af</i>
rövid kard	<i>Mf</i>
Ökölharc	<i>Af</i>
Úszás	<i>Af</i>
Futás	<i>Af</i>
Szakma	
íjkészítés	<i>Af</i>
Célzás	<i>Af</i>
Mászás	20%

A Sasszárnnyba csak olyan Sasok kerülhetnek, akik legalább ötödik Tapasztalati Szintűek, elsajátították a Pszit, és a Célzást Mesterfokon.

Azok, akik a Sasoknál szolgáltak a CÉ alapjuk 25. A HM-jükből mindig kötelesek 3 pontot a CÉ-jükre áldozni, viszont VÉ-jüket és TÉ-jüket csak 2-2 ponttal kötelesek növelni.

Mivel mindenük a célzófegyver, igyekeznek az összes válfajának használatát elsajátítani. A kalandozónak állt Sas legfeljebb az egykezes fegyverek, leginkább kardok használatát fogja elsajátítani, azt is legfeljebb Alapfokon, pajzsot vagy láncingnél nehezebb vértet soha nem használ, vagy visel.

V. Gladiátorviadatok



z arénában fellobbant a nap utolsó viadalát jelző lángoszlop. Szinte tapintható feszültség vibrált a levegőben; a zömmel dzsád közönség lélegzetvisszafojtva figyelte a porondra lépőket.

- Bern Reanora és Nerraro Kielle a messzi Északról! – harsant a ceremóniamester kiáltása a szócsövön át. Kitárult a gladiátorok csarnokának rézveretes ajtaja, szabaddá téve az utat a két abbitacél vértet viselő alak előtt. A lenyugvó nap sugarai különös táncot jártak a küzdőtérre lépő pár testén, mintha maga a fény is lesiklott volna páncéljukról, fegyvereikről. Rövidre nyírt szőke hajuk, világos bőrük, kék szemeik igazi különlegességet jelentettek az emírség viadalainak sorában. Északi vendégek, akik csak azért utaztak ide, hogy több száz idegen előtt vesszenek el... A közönség sorából kevesen voltak tisztában a tetemes tiszteletdíjjal, melyet a két gladiátor siker esetén magáénak mondhatott.

Bern és Nerraro pontosan tudta, mire számíthat. A ravasz tekintetű dzsáddal megegyeztek a legapróbb részletekben is: a nap végén kell közönség elé lépniük, ellenfeleik pedig valamiféle vad kutyák, farkasok lesznek. A dzsád különös tisztelettel ejtette ki a sosem hallott faj nevét, ám a két gladiátor magában már kacagott – ekkora összeg néhány kopó legyőzéséért nem mindennapi tékozlásra vallott.

Az aréna homokjára lépve bizton a legnyugodtabbak voltak a stadionban. A ceremóniamester bejelentette a másik színre lépő felet is, a két querdát. Azok a nézők, akik már láttak ilyen fenevadakat, megdöbbenve figyelték a két magányos gladiátort. Az Elátkozott Vidék vadjai ellen rendszerint öt-hat küzdő állt fel, s sosem volt arra példa, hogy áldozatok nélkül gyűrjék le őket. Nyikorogva emelkedett fel a vadállatok ketreceinek rácsa, majd hangos csattanással hullott ismét helyére: a dögök már nem térhettek vissza nyugalmas menedékükbe. Fajukra jellemző intelligenciával és körültekintéssel vették szemügyre környezetüket. Idegen volt számukra a tűző napfény, a most már fennhangon ordító tömeg, az aréna homokja. Láták a két embert is, az ellenfeleket.

Nincs más megoldás, a két útjukba állónak pusztulnia kell.

A gondolat egyidőben fogant meg a querdák és a gladiátorok elméjében. Kezdetét vette egymás óvatos szemügyre vétele, képességeinek, technikájának tapogatódzó megbecsülése. Bern és Nerraro lassan kezdte elveszteni kezdeti magabiztosságát. A kutyák egyre közelebb értek, a gladiátorok megdöbbenve látták, a fenevadak nagyobbak, mint ők maguk. Hosszú, kemény lesz hát a küzdelem – a siker pedig egyre elérhetetlenebbnek látszott. Nerraro előrelépett, jobb kezében északi dobóhálót, baljában ezüsfényű szablyát tartott. Mély támadóállásba helyezkedett, bevárta a közeledő vadakat. Mikor a querdák megfelelő távolságba értek, Bern csillogó, sziklák közt síró szél hangját idéző dobócsillagokat hajított a querdák felé. Nerraro kihasználta az állatok zavarodottságát, a kellő pillanatban vetette hálóját az egyikre. Egy szemvillanással később hátraperdült a másik állat ugrása elől; a querdá Bern két széles pengéjével nézett farkasszemet. A vetődő fenevad megpróbált a levegőben irányt változtatni, ám földet érésakor a fekvő Nerraro már alá gurult, szinte felnyársalva szablyájával. A hálóban vergődő querdá szabadulni igyekezett, nem segíthetett gladiátorok közt harcoló társának. Bern a querdá fejére támadott, mialatt a földön küzdő Nerraro újabb bukfencsel kijutott az állat alól, pengéjével felhasítva annak oldalát is. A két gladiátor közt csapdába esett querdá kétségbeesett támadással próbálta leteríteni Bernt, ám a karmok csikorogva siklottak le az abbitacél vétről. Ezalatt Nerraro Bern mellé lépett. Felvették megszkott küzdőpozíciójukat: az alacsonyabb, földharcban és gurulásokban járatos Nerraro mély támadóállásban, a karcsú, fürgé Bern mellette-mögötte, pengéivel egyszerre védve társát és segítve annak támadásait. A több sebből vérző querdá ismét támadásba lendült, a két gladiátor pedig ismeretlen, veszedelmes táncba kezdett. A második, még mindig hálóba gabalyodott, de már viszonylag szabadon mozgó bestia is bekapcsolódott a küzdelembe. A két gladiátor egyszerre védte a másikat és támadta ellenfeleiket. Kiszámíthatatlanok, fürgék voltak – ám a querdák hasonlóképp. A szörnyetegek lassan visszanyerték kezdeti higgadtságukat, megbékéltek

az idegen környezettel. A gladiátorok is egyre inkább belemelegedtek. Bern két széles, rövid pengéje szűnni nem akaró fénypázmák táncának tűnt csupán. Nerraro szablyája és alkarvédője gyors, váratlan, határozott mozdulatokkal csapott le; ellenében társa egyre cikázó fegyvereivel, legtöbbször nyugalmi, védő pozíciót foglalt el.

Szörnyetegen és emberen egyre szaporodtak az apróbb-nagyobb vágások, harapások. A querdák több komoly sebből véreztek, a gladiátorok viszont fáradni látszottak a számukra is szokatlan, izzasztó, fullasztó forróságban. A szüntelen táncban egyre több homok szállt a levegőben, akadályozva látást és légzést egyaránt. Kiegyenlítettnek látszott a hat-nyolc perce folyó harc.

Bern és Nerraro új technika bevetését fontolgatta. Nerraro hirtelen térdre rogyott, védekező harcállásba, nem csak önmagától, társától is távoltartva a querdákat. Bern lendületet vett, társa vállára lépve szemkápráztató szaltóval támadott az egyik állatra. Pengéit előreszegezve zuhant a fenevad nyaka mögé, lovaglólülésbe érkezve, kardjait tövig a querda sügyébe mártva. Az állat két-három lépést tett még, mialatt a hátán ülő harcos a földre siklott, visszatérve egyedül hagyott társához. A magányosan maradt querda vadul támadott, ám a két gladiátorral nem érhetett fel dühe által megkétszerezett ereje sem. Nerraro sziklaszilárdan védekezett, míg Bern villámként cikázva hol balról, hol jobbról támadott, ejtett sebet az állat oldalán.

A közönség tombolt. Életük leglátványosabb küzdelmének lehettek szemtanúi, két idegen harcos, két északi keményen kivívott diadalának. Két újabb perc kellett a második querda legyőzéséhez. Bern és Nerraro több sebből vérezve, fáradtan, de ezrek szemében földöntúli lényként megdicsőülve hagyta el a számtalan halált és győzelmet látott arénát...

Szórakozni sokféleképp lehet. Yneven is számos módozata ismeretes az idő nem feltétlenül hasznos, de mindenképp kellemes eltöltésének. Ezek egyike

a gladiátorviadal. A szép összecsapások, igazi küzdelmek, izgalmas párharcol feledhetetlen látványosságot jelentenek – nem véletlen hát, hogy oly sok rajongóval rendelkezik az arénákban megrendezésre kerülő viadal. A szabályok országokként eltérhetnek ugyan, a lényeg mégis minden esetben ugyanaz: a szórakoztatás, akár a résztvevők élete árán. Persze a szervezőknek semmi sem drága, a rabszolgáknak pedig ritkán áll módjában tiltakozni. Az életükért harcolnak, egyik napról a másikra kell szembenézniük a váratlan halál gondolatával. Sokan megpróbálnak megszökni közülük, de vannak, akiket vonz a népszerűség, a naponta megújuló közönség, az érte éljenző tömeg. Ők az igazi játékosok, akiknek vérében van már a látványos küzdelem, akik várják az összecsapásokat, akik tudják, hogy minden hiba végzetes lehet, mégis örömmel lépnek az aréna homokjára. Bajnokok, ünnevelt hősök, akiket sokkal többször énekel meg bárd, mint ismeretlen csaták ismeretlen hőseit. Népszerűségükkel gyarapszik vagyonuk is: pompás ház, különleges ételek és mindenre kész asszonyok világa várja őket a nehezen kivívott győzelmek után.

Egyes államokban a gladiátorok nem is rabszolgák, inkább mindenre kész fegyverforgatók, akik a vagyon és hírnév megszerzésének ezt a gyors és látványos módját választották. Biztosan van igazság ki nem mondott filozófiájukban, hiszen tudják, mit kockáztatnak a gyorsan megszerezhető sikerért – sok kalandozó ezt sem mondhatja el magáról.

A viadalkok tehát élnek és élni fognak, az új ötletek és egyre nehezebb küzdelmek vonzzák a közönséget. Yneven rengeteg kisebb-nagyobb arénát találhatunk, az alapvető viadaltípusokból azonban csak néhány akad. Ez nem jelenti azt, hogy mindegyik ugyanúgy zajlanak a viadalkok, de szabályaik fő vonalakban egyezést mutatnak. A legfontosabb viadaltípusok az Abasziszi, a Dzsad, a Tiadlani, a Haonwelli, a Gro-Ugoni Rendszerű Viadal, míg a gladiátorharcok koronázatlan királyának, a Toroni Rendszerű Viadal számít. Az alábbiakban a fő típusok részletes szabályaival ismerkedhetünk meg.



1. Abasziszi rendszerű viadal

Az Abasziszi Rendszerű Viadalt Észak legelterjedtebb gladiátorviadal-formájának tartják, s nem alaptalanul. A klasszikus, egy egy ellen vívott viadatok szabályainak részletes abasziszi rendszerű leírása ugyanúgy alapja az ilyen látványosságoknak, mint a párbajok esetén a Shadoni Párbajkódex. Ezen szabályok teszik kiegyenlítetté, nemessé a viadalt, ahol a végkimenetelt csak és kizárólag a rátermettség, nem pedig a fegyverekben vagy test-súlyban meglévő egyenlőtlenség befolyásolja.

Vannak ellenzői is ezen szabályoknak – mondván, az élet sem kiegyenlített feltételek közt zajlik – de még nekik is el kell ismerniük: e feltételek a nézők érdekeit is szolgálják. A párharcokat abasziszi módon szervezve lesz a leghosszabb és legszebb a viadal, hiszen mindkét félnek tudása legjavát kell nyújtania a győzelemhez, a felek közti viszonylagos egyenlőség pedig általában hosszú küzdelmet eredményez.

Az Abasziszi Rendszerű Viadal honosodott meg a legtöbb észak-yenevi államban, különösen az Északi Szövetség területén. Itt egyébként sem lenne elég boszorkánymester a Toroni Rendszerű Viadalhoz, a Dzsad Rendszer állatok elleni küzdelmei pedig kevésbé népszerűek.

A szabályrendszer eredete a messzi múltba vész – valószínűleg már a kyr viadalkat is hasonló megkötésekkel szervezték. Az ellenfelek kiállítása, mint akkoriban, pontrendszer segítségével történik. Minden gladiátornak küzdelmenként változó pontjai vannak, az eddigi győzelmek, a használt fegyverek és vértek, továbbá a súlycsoport függvényében. Általában egy gladiátor csak egy ember ellen küzd, de akadnak kivételek. Ezen alkalmakkor vagy ketten veszik fel a harcot egy magasabb pontszámú fegyverforgató ellen, vagy két-két emberből álló csapatok küzdenek meg egymással. Vannak párharcban kimondottan jártas gladiátorok is, akik több éve összeszokott csapatot alkotnak, és egyenként nem, csupán párban kerülnek kihívásra. Ritka az olyan viadal, melyben egyéni harchoz szokott gladiátorokat párban állítanak ki, hiszen ez teljesítményük rovására menne, így nem tenne eleget a szabályrendszer egyik fő alapelveinek, mely kimondja, hogy a küzdő gladiátoroknak – nézőik öröme – teljesítményük legjavát kell nyújtaniuk. Ez a mentalitás egyébként majd' minden abasziszi és szövetségbéli iskolában az oktatás alapját képezi, így a technikák elsajátításakor és megalkotásakor nem csak a célszerűség és eredményesség, de a látványosság is rendkívüli fontossággal bír.

A szövetség területén kevés a rabszolga státuszú gladiátor, így az elvek könnyen érvényre jutnak a gyakorlatban – elvégre az illető nem csak az életéért, de megélhetéséért és népszerűségéért is küzd az arénában. A nemesség és gazdag polgárság tagjai – különösen a hölgyek – szívesen támogatják

kedvelt gladiátorukat, jóindulatuk elnyeréséhez azonban „szép” küzdelmek szükségesek. Előbb-utóbb minden gladiátor – még a rabszolgák többsége is – belátja: ha fényűző életre vágyik, azt kell tennie, amit a közönség és az aréna urai látni szeretnének, szép és emlékezetes küzdelem élményével kell megajándékoznia őket.

1.1. A szabályok

Az Abasziszi Viadal megrendezése teljességgel hagyományosnak mondható. Nincsenek külön szabályok az arénában való elhelyezkedéssel, a bevitt fegyverek használatával kapcsolatban. A gladiátorok egyenként lépnek az arénába, majd tesznek egy kört a lelátók előtt. Ezzel „bemutatkoznak” a közönségnek, s mindenki szemügyre veheti nem csak őket, de fegyvereiket és vértjeiket is. A résztvevők ezután felállnak egymástól 10-12 lépésnyi távolságra. Az összecsapás megkezdésére kürtszó ad jelt. A küzdelem – előzetes megállapodás szerint – feladásig vagy harcképtelenségig zajlik. Természetesen a halál sem ritka a stadionban, de egyes vidékeken a közönség közel sem olyan vérszomjas, hogy a küzdelem után elvárja a viadorok egyikének halálát. A feladásig szóló mérkőzések többnyire harcképtelenségig tartanak, hiszen ha a gladiátor elveszít egy viadalt, gyakorta támogatóitól is búcsút kell vennie. Vannak hűséges rajongók is, az átlagnéző azonban gyorsan átpártol egy új arénahőshöz, ha az addigi favorit csalódást okoz neki. (A népszerűség persze nem csak támogatókat hoz: az arénamester erszénye is nagyobbra nyílik, ha gazdája tudja, olyan gladiátor küzd aznap, akinek viadalára minden bizonnyal tömeg verődik össze!) Nincs semmi különös abban, hogy a gladiátorok mindent megtesznek a győzelemért, még akkor is, ha nem az életük múlik rajta.

A viadalon általában tilos a mágia, a mágikus eszközök, mágikus tulajdonságú fegyverek és a mérgek használata. A gladiátoriskolák a legritkább esetben oktatnak Pszi-használatot, így az Abasziszi Viadal során ennek szerepe sem jelentős. Kivételek természetesen akadhatnak; a diszciplínák közül a Roham, a Képességjavítás vagy a Fájdalomcsillapítás kerülhet felhasználásra, olykor – még ennél is ritkábban – a Telekinézis avagy a Lökés. A viadal e formája a kétkezi harcot helyezi előtérbe, minden más módszert tilt. Egyes helyeken – például az abasziszi fővárosban, Ifinben – bevezették a mágikus fegyverek és a mérgek alkalmazását is, de csupán olyan ártó szereket, melyek nem rövidítik meg túlzottan a látványosságot. A pontok összefoglaló táblázatában ezek is szerepelnek, ám csak néhány helyen jutnak szerephez.



1.2. Az ellenfelek

A küzdő gladiátorok kiválasztásában több tényező játszik szerepet: az eddigi győzelmek száma, a használt fegyverek és vérték, a testsúly és az esetlegesen alkalmazott méreg vagy mágikus fegyver. Ezek alapján egy összpontszám kalkulálható ki, mely meghatározza, ki ellen állhat ki az arénában. Ha a két gladiátor összpontszámainak különbsége nem nagyobb, mint 10, megverekedhetnek – ellenkező esetben nem. Ez alól csak a kihívás jelent kivételt, az is csak akkor, ha a kevesebb ponttal rendelkező hívja viadalra a másik felet. A pontszámok meghatározásához a következő táblázatok nyújtanak segítséget.

Tapasztalat (eddigi győzelmek alapján)

Győzelmek száma	Pontszám
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11+	10 pont minden újabb győzelem után



Súlycsoportok

Súly (kg)	Pontszám
55-ig	0
56-60	8
61-65	15
66-71	22
72-77	28
78-83	34
84-89	39
90-95	44
96-101	49
102-107	54
108-113	59
114 felett	64

Vérték

Pontszám	Vérték
10	posztó, kivert bőr, keményített bőr
15	lácning, brigantin, gyűrűs vért
20	sodronying, pikkelyvért
25	mellvért, lemezvért
30	félvért
35	gladiátor vért
40	teljes vért

A fenti táblázatok használata értelemszerű: a gladiátor éppen viselt fegyvereinek és tapasztalatának, továbbá testsúlyának ismeretében számolandó ki az összpontszám. A fegyverek pontszámát

Fegyverek szerinti pontok

A fegyverekért különböző pontokat kategóriák szerint adnak. 0 pont jár a pusztázó kezes viadal esetében, ám ez meglehetősen ritka. A legmagasabb pontszám a csatabárdokért és hosszú – vagy kétkézes – kardokért, fegyverekért jár. A viadal szabályrendszerében leírt fegyvercsoportok a következők:

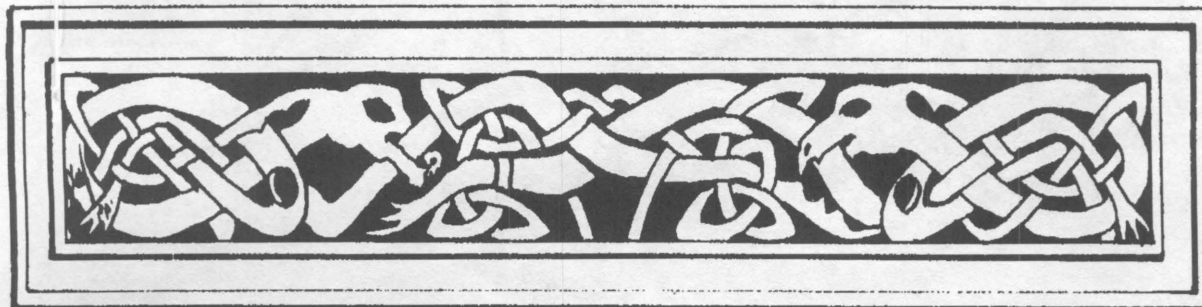
Pontszám	Csoport neve	Példák
0	pusztázó ököl	pusztázó kéz, vasököl
4	ostorok, korbácsok	ostor, korbács
8	bénító eszközök	bola, dobóháló
8	kicsi szűrő- vágófegyverek	kés, hajítótőr, hajítóbárd
12	fa zúzófegyverek	rövid, hosszú és furkós bot
12	rövid szűrő-vágófegyverek	vadásztőr, rövidkard
16	egykezes zúzófegyverek	tollas buzogány, harci kalapács
16	közepes szűrő- vágófegyver	szablya, handzsár, törökard, dárda
22	hosszú szűrő- vágófegyver	hosszúkard, lovagkard, csatabárd
22	rövid szálkard	szigony, lándzsa
30	kétkézes fegyverek	pallos, alabárd

Hárító eszközök

Pontszám	Fegyver
8	Hárítótőr
12	kis pajzs
18	közepes pajzs
24	nagy pajzs

annyiszor kell hozzáadni az összeghez, ahány fegyverrel az adott gladiátor rendelkezik. Például két rövidkardért nem 12, hanem 24 pont jár. Látható, hogy komolyan számít mind a három fő tényező, és esélyt ad szinte minden lehetséges kombinációra.

A mérgekért és mágikus tárgyakért adható pontok városonként különböznek, csupán az a közös bennük, hogy nagyon sok pont jár értük. A mérgek – hatás szerint – 25-60 pontot, a mágikus fegyverek és vérték pedig 30-100 pontot érnek. Az értékek megállapítása – és esetleges módosítása – a KM hatáskörébe tartozik.



2. Dzsad rendszerű viadal

A Taba el-Ibara forró klímájú vidékén alakult ki az a viadalforma, melyben a gladiátorok nem egymás erejét teszik próbára, hanem az ember tudását mérik össze a vadállatok ösztönös harci tapasztalatával. A küzdelmek állatok és szörnyetek ellen folynak, gyakorta egyenlőtlen feltételekkel – hol az ember, hol az állat számára. Legtöbbször nem is egy, hanem több küzdő áll egymással szemben, hogy az erőbeli különbségek jobban kiegyensúlyozhatóvá váljanak. Híres gladiátor egymaga is kiállhat több szörny ellen, de a fordított eset gyakoribb: egy hatalmas ellenfél ellen több gladiátor vonul fel. A közönség számára természetesen csak a szórakozás a fontos, a szép küzdelem. Itt, a dzsadok földjén kötik a legtöbb fogadást gladiátorviadalokon: rabszolgák, pénz, háremhölgyek nap mint nap cserélnek gazdát az arénában. A nyeremények – és veszteségek – egészen elképesztőek lehetnek; beszélnek, egy valaha élt emír egész uradalmát veszítette el, mikor a gladiátorok ellen fogadott.

A dzsad államalakulatok arénáiban szinte kivétel nélkül rabszolgák a gladiátorok. Rendszerint szülei adták el őket még 10-12 évesen, és ilyen korban kerültek be a híres gladiátoriskolák egyikébe. Ezek a létesítmények példás oktatásban részesítik az arénák eljövendő bajnokait – erről részletesebben a dzsad gladiátoroknál olvashat az érdeklődő. A tanulóévek végeztével elkezdődnek a viadaltok – először csak gyengébb vadakkal, majd az összecsapásokat túlélők egyre komolyabb ellenfelekkel találkozhatnak. A gladiátorbajnokok népszerűsége viharos gyorsasággal nőhet esélytelennek látszó viadaltok megnyerésével, de a már híressé vált harcosoknak állandóan bizonyítaniuk kell tudásukat, máskülönben kiesnek a közönség kegyeléből.

Most ismerkedjünk meg a viadal részletes menetével, s az ezzel kapcsolatos szabályokkal, szokásokkal!



2.1. A viadal menete

Mivel a dzsád viadalban oly fontos szerep jut a fogadásoknak, a legtöbb arénában a küzdelem előtt részletesen ismertetik a gladiátorok eddigi győzelmeit és vereségeit, leírják fegyverzetüket, s természetesen az ellenük porondra lépő fenevadakat is. Ezt a viadal legfontosabb szervezője, a ceremóniamester hajtja végre, szócső segítségével. A leírás és bemutatás szokásoktól függően hosszabb-rövidebb, de a nap leglátványosabb, legkülönlegesebb viadala előtt szinte mindig hosszú, gladiátorokat és ellenfeleiket hosszú percekben át méltató beszédek hallhattuk. Ezt követően szólalnak meg a viadal kezdetét jelző kürtök, sípok. Az aréna kapuján ekkor lépnek ki a viadorok, a másik oldalon, a ketrecek felől pedig a vadállatok tűnnek fel. A felek színrelépésével az összecsapás máris elkezdődik, s véget csak valamely fél harc képtelenné tételével ér. A viadal befejezését szintén kürtök szava tudatja, ezek után már csak a fogadások elrendezése marad hátra.

2.2. A viadorok fegyverei

A dzsád viadalokon semmiféle megkötés sincs a fegyvereket illetően – kivételt csupán a méreghasználat jelent. Ez minden esetben tilos, még a legenyhébbek alkalmazása is. A fegyverek között természetesen nem szerepelhet célzófegyver, sem íj, sem nyílpuska, hiszen ez lényegesen megkönnyítené a gladiátorok dolgát – és lerövidítené a viadalt, mely mindenképp kerülendő. A megkötések hiánya ellenére megállapíthatjuk, hogy a magára valamit is adó gladiátor gondosan, több szempontot is figyelembe véve választja ki fegyverét.

A viadal előtt mindenképp tudnia kell, milyen ellenféllel kell majd megküzdenie. Ez nagyon fontos, mert a fegyver kiválasztásának egyik legalapvetőbb szempontját jelenti. Mindenképp tudnia kell még, hogy hány gladiátor küzd majd a lény ellen, és hogy a többi fegyveres mennyire tapasztalt. A legközkedveltebb fegyver természetesen a *tadzsi*, a gladiátorok különleges, görbe pengéje. Ezt általában használgák; különös előszeretettel a kezdő és a szakma minden fortélyát ismerő, „vén” gladiátorok. Az előbbi csoport azért részesíti előnyben, mert csak ezt kezeli olyan megbízhatóan, az utóbbi pedig azért, mert a hosszú évek alatt tudása már függetlenné vált a használt fegyvertől, és a gladiátor-tradícióknak leginkább megfelelő eszközt kedveli. A közepesen tapasztalt bajvívóknak sokat számít a megfelelő fegyver: már ki tudják használni az általuk nyújtott előnyöket, hiszen jól képzettek forgatásukban.

Az ideális fegyver kiválasztása komoly tudást igényel. Nem elég tisztában lenni az eszköz kínálta lehetőségekkel, ismerni kell a szörny gyengéit is. A hosszú karú, hosszú végtagú lények ellen előnye-

len a rövid fegyver, a pikkelyeseket nem érdemes hajlékony szűrőfegyverekkel vagy tompa eszközökkel támadni. A vérték kiválasztásában is fontos szempont az ellenfél; nem mindegy, könnyen kívánnunk-e mozogni, vagy a vadállat karmait akarjuk kivenni a páncéllal. Több száz éves tapasztalatok alapján állították fel az iskolák saját módszereiket az egyes szörnyek legyőzésére, sokszor homlokegyenest ellenkező megközelítéssel, tanulságokkal. Így a választás iskolától is függ, no meg a gladiátor személyes tapasztalataitól – van, aki semmiképp sem használna gyalogsági lándzsát, annak ellenére, hogy tudja: az adott ellenfél ellen ez lenne a legalkalmasabb fegyver.

2.3. A viadalokon szereplő szörnyek

A dzsád arénatulajdonosnak két dologra kell ügyelniük minden körülmények között: legjobb gladiátoraik példás életkörülményeire és a közönséget csábító szörnyek beszerzésére. A legegztikusabb lények több száz aranyért cserélnek gazdát, hogy az arénában sok ezer ember szeme láttára vérezhesse el. A szörnyetegek vadászatára, befogására külön karavánok alakultak, akik tapasztalt harcosokat, vadászokat, utazókat alkalmaznak kisebb vagyonekért egy-egy ritkább állat megszerzésére. Befogó utak a szélrózsa minden irányába indulhatnak; a sivagag lényei közel vannak, így viszonylag könnyen elérhetők, ám az arénákban sokszor szerepelnek az Elátkozott Vidék, a mérsékelt övi erdők állatai is. A karavánok legtöbbször 25-30 főből állnak, és 4-5 szekérre épített ketreccel indulnak útnak. Az igazán veszélyes utakról szerencsés esetben a vadászoknak fele, háromnegyede tér haza. A legrettegettebb hely az Elátkozott Vidék, de a legbusásabb díj épp az innen származó vadakért jár.

A szörnyek közül legtöbbször a monstrumokat szeretik, mert ezek ellen zajlanak a legvéresebb küzdelmek. A közönség másik kedvence a gyors, villámsebességgel cikázó ellenfél, amely – viszonylag intelligens lévén – eredményesen és hosszú ideig küzd.

Az első-második viadalukat vívó gladiátorok általában vadkutyákkal, sivatagi farkasokkal küzdenek. A tapasztaltabbak már nagymacskákkal, tigrissel, oroszlánnal harcolnak. Persze itt is több lehetőség áll a szervezők előtt; nem mindegy, hogy egy vadállat ellen hány gladiátor lép porondra. A legjobbak akár 5-6 oroszlán ellen is kiállnak, ám ez igazi ritkaság – már csak az állatok ára miatt is. A nagymacskák után olykor medvék következnek, majd orrszarvú, vagy más nagytestű állat – őket követik a misztikus vadállatok, szörnyetegek. Ide sorolandók a „rémkutyák”-ként tisztelt querdák, valamint a maasymok, e superhangyák, melyek a közönség kedvencei; ez utóbbiakból a látványosság kedvéért kéttucatnyit is az arénába engednek egyszerre. (Viszonylag könnyen csapdába ejthetők, mi-

vel nagy számban élnek a Taba el-Ibara mélyén.) Ezen szörnyetegek után már csak egy lépés következhet, a pteropta. A befogott állatok szárny-lebernyegét átmetszik, így nem repülhetnek el, de talajon jó harcosok maradnak. Sokáig emlegették, mikor néhány évvel ezelőtt Al-Abadana emírségének egyik nagyobb arénájába érkezett egy befogott sárkánygyík. Ennek a fenevadnak is megcsonkították a szárnyait, hogy alkalmas legyen az aréna-küzdelemre. Három gladiátor küzdött meg vele, de csupán egy élte túl az összecsapást.

2.4. A fogadások

Már említettük, hogy sehol sem születik annyi fogadás olyan komoly tételekben, mint a dzsadok között. Nem egyforma gyakorisággal fogadnak a gladiátorra és vadállatokra, holott az esélyek nagyjából kiegyenlítették. A legjobb gladiátoroknak rajongótáboruk van, melyek tagjai még a legesélytelenebb helyzetben is képesek bajnokukra fogadni. Többször megtörtént, hogy ezt arénatulajdonosok ki is használták: mikor a gladiátor már kényelmetlenül népszerű volt, kiállították egy esélytelen viadatra, a tulajdonos ügynökei pedig learatták a rajongók által feltett – nem is akármilyen – összegeket. A viadalok tisztasága az egyébként sem becsü-

letességükről híressé vált dzsadok között sohasem lehet megkérdőjelezhetetlen. Az állatokat gyengítő vagy épp serkentő, fanatikussá tevő mérgek, főzetek, kenőcsök alkalmazása egyáltalán nem ritka, de erről a közönség legnagyobb részének halovány fogalma sincs. A gladiátorok is szívesen használnak ajzószeret, de az sem elképzelhetetlen, hogy az aréna ura az állat győzelmét látja kíváncsnak – előfordul ez különösen ritka vadak esetén –, és a gladiátor vacsorájába lassan felszívódó, kábító mérreg kerül...

A fogadók zöme természetesen a köznép sorából kerül ki. A nézők vagy egymás közt kötik meg fogadásait, vagy az aréna ügynökeinél tesznek fel pénzt. Az ügynökök félig függetlenek, különös viszony fűzi őket az aréna urához. Nyereségük egy bizonyos részét át kell adniuk a tulajdonosnak, cserébe viszont részletes leírásban részesülnek a küzdő felekről – jelentősen részletesebben, mint az átlag nézők. Ennek alapján sokszor mennek biztosra, keveset kockáztatnak. Az sem ritkaság, hogy az ügynök az aréna megbízásából dolgozik, de ez legtöbbször titokban folyik, hogy a közönség ne jusson értesülésekhez a viadal lehetséges végkimenetelét illetően. A fogadások természetesen nem egy-egy ellenében történnek; előfordult már, hogy harmincszoros értékre is fogadást kötöttek. Az esélyek megbecsülése fontos a fogadásoknál, mivel nincsenek kiírt, konkrét esélyarányok egy helyen sem.



3. Gro-Ugoni rendszerű viadal

A zömmel orkok és goblinok lakta birodalom, Gro és Ugon vidéke még a legjobb indulattal sem nevezhető civilizáltnak, a két humanoid faj képviselői azonban már a fejlett kultúrák több vívmányát is igyekeztek meghonosítani. Leginkább félresiklott próbálkozásokként jellemezhetnénk a legtöbb ilyen kísérletet, mivel a meglehetősen egyszerű elmével megáldott lények még a legalapvetőbb módszerek legjavának átvételével is kudarcot vallottak. Sokak szerint akkor követték el a hibát, mikor megkísérelték saját arculatukra formálni az emberi találmányokat, metódusokat – ez szinte mindig abszurd eredményeket hozott, elég, ha a gro-ugoni pénzrendszerre gondolunk. Egy téren azonban sikerült maradandót alkotniuk: a gladiátorviadatok új típusát dolgozták ki, a Gro-Ugoni Rendszerű Viadalt.

E viadatok elveszítették minden nemességüket, vagy a Toroni Rendszerű Viadal esetében szükséges gondolkodást, stratégiát. A tévedés legcsekélyebb esélye nélkül jelenthetjük ki, hogy a kettős hegységgyűrű lakói a legvéresebb, legvadabb szórakoztató küzdelmi formát alkották meg.

Az első viadalt a Rsz. 2880 táján rendezték, miután a Holdimádók törzsének vezetője, Hralmar tanúja volt egy katonái közt dúló párbajnak. A négyöt ork egy zsákmányolt hosszúkard birtoklásáért ugrott egymás torkának, a küzdelem pedig csak akkor ért véget, mikor az egyetlen még harc képes túlélő megszerezte az áhított pengét, majd lecsapta vele két legerősebb vetélytársának fejét. A törzsfőt úgy meghatotta a gyönyörű harc, hogy új kivégzési módon kezdett gondolkozni foglyai számára. Az addig alkalmazott nyakazás és más – viszonylag egyszerű – eljárások rég elvesztették minden varázsukat, unalmas, hétköznapi eseménynek számítottak. Ekkor merült fel az ötlet Hralmarban, hogy egymásnak ugrassza a foglyokat – a bajnoknak szabadságot ígérve.

A vegyes összetételű – szomszédos birodalmakban foglyul ejtett emberek, helybéli törzsekből elrabolt orkok, szerencsétlen goblinok – merőben eltérő stílusban harcoltak, igazi látványosságot nyújtva a szórakozni vágyó törzsfőnek. Ezek az ökölrel, legfeljebb törrel vagy bunkóval vívott fogoly-összeapások voltak a viadatok előfutárai. A szabadság ugyanis nem minden esetben adatott meg a fogolynak – helyesebb úgy fogalmaznunk, hogy csupán kivételes esetekben történhetett ilyesmi.

Hralmar elválasztatta a jó harcosokat a többi rabszolgától, és külön csapatokat szervezett belőlük. Jobb ellátást, kényelmesebb fekhelyet kaptak – kezdetben ez volt minden jutalmuk. Később a viadatok híre bejárta a vidéket, és az ork törzsfők mindegyike kapva kapott az ötleten. Egy év sem telt bele, s minden magára valamit adó törzs rendelkezett már saját – így-úgy összetakolt – arénával. (Ez legtöbbször cölöpökkel elkerített tisztást, vagy ki-

sebb völgyet jelentett.) Később a törzsfők egymás gladiátorait is párbajra hívták, hatalmas összegekben kötve fogadásokat saját csapatukra; a legnagyobb nyeresmény eddig kétezer rabszolga és egy hét négyzetmérföld területű pagony volt, melyet a balszerencsés VÉRIVÓ törzsfő saját rabszolgájára tett fel egy erigowi harcos ellenében.

A törzsek – a nyeresmény és a dicsőség reményében – igyekeztek kiválasztani a legjobb gladiátorokat: már nem folyt minden küzdelem életre-halálra. A harcos rabszolgákra egyre jobb sors várt. Akik az első néhány viadalt túléltek, már kedvezőbb körülmények közt élhettek, mint a törzs ork tagjai – ez ugyan még mindig nem túl vonzó egy ember, törpe vagy elf számára, a szomszédos törzsek egyszerű ork harcosa számára azonban igen. Idővel kiderült, a fejlettebb kultúrák szülötteiből sosem lesz jó rabszolga-gladiátor, csak ha ork vagy goblin ellen küzdhetnek. Így előtérbe kerültek az ork és goblin gladiátorok. A goblinok ugyan inkább csapatban voltak ütőképesebbek, ám alkalmanként meglepő technikával győztek le náluknál veszedelmesebb ellenfeleket. A főszereplők természetesen az orkok voltak, és azok napjainkban is. Számukra gladiátoriskolák is léteznek, ahol megismerkedhetnek a viadatok pontos szabályaival, a különböző fegyverekkel, az ellenfelek viselkedésével és az összeapások látványosság szempontjából fontos elemeivel. Ritkán ugyan, de megesik, hogy ilyen iskolába nem csak rabszolga, de a törzs egy-egy saját fia is bekeverül, akinek egyetlen vágya, hogy gladiátor lehessen. Ők általában átlag feletti figyelmet és képzést kapnak, az ellenfelek kiválasztásakor pedig egyfajta erőbeli becslés alapján kapnak küzdő felet. Ez korántsem jelenti azt, hogy könnyű dolguk van – az ellenfél nem feltétlenül a leggyengébb, inkább valamivel kevésbé ügyes harcos, mint a legjobb képességei szerint küzdő törzsbéli. Összeapásukkor a törzs tagja könnyen elveszhet, ha nem tudásának legjavát nyújtja. Így a kiválasztottak fokozatosan fejlődhetnek, nem ritkán ők lesznek a törzs bajnokai – hiszen mindig a tanulásukhoz szükséges legerősebb, de nem halálos ellenfél ellen harcoltak. Persze olykor a becslés nem sikerül tökéletesen, előfordulnak balesetek. A viadatok győzteseinek – mint annyi más helyen – komoly rajongótábora alakul ki. Életkörülményeik javulni fognak, a törzsek gladiátorait összemérő versenyek győztesei pedig a gro-ugoni társadalom ismert és elismert tagjaivá válnak.

A viadatok szabályai meglehetősen egyszerűek. Helyesebb talán azt mondanunk, hogy szabályok nincsenek, csupán különböző viadalformák, melyek körülményeinek pontos meghatározása történik meg az összeapások előtt. A viadalformák mindegyikének legfontosabb eleme a véres látványosság, de a szórakoztatás különböző módjai



ismertek még e meglehetősen egyszerű kultúrában is. A másik érdekesség a fegyverek megszerzésének kérdése. Két csoportra oszthatók a viadalok ebből a szempontból: az első típusban a gladiátorok egyik fegyverrel léphetnek az arénába, a másikban a harci eszközök a palánkok mentén hevernek – mindenki azt használja, amit az első rohanás után elért. Viadaltípusonként mindkét forma elképzelhető. A legfontosabb viadalformák:

3.1. Hentelés

Az elnevezés önmagáért beszél. A kiszemelt áldozat halála elrendeltetett, legfeljebb az a kérdés, hány ellenfelet visz magával a túlvilágra távozás előtt. Általában a halálra ítélt egyedül küzd, a később leírásra kerülő speciális fegyverek egyikével. Ellenfelei kezdő ork gladiátorok, esetleg goblinok. A csapat egyszerre rohanhatja le az egyedül védekezőt, így az egész „látványosság” inkább véres mészárlásra emlékeztetheti a kívülről – ezt persze sok jóérzésű ork élvezettel nézi végig. Ezt a viadalformát

előszeretettel alkalmazzák elf, törpe és udvari ork foglyok esetében, de embereknél sem ritkaság. Amennyiben az áldozat már sok jó ork életét kioltotta, mérgezett fegyvereket adnak a többi küzdőnek; előfordulhat, hogy képzett gladiátorokat is az arénába eresztenek, vagy korbáccsal uszított vadállatokat vetnek be.

3.2. Hulljon a férgese!

A viadal sokban emlékeztet az előzőre, célja a még ismeretlen gladiátor képességeinek felmérése. Különösen ember és ork foglyok esetén alkalmazzák. A magányos gladiátor ellen egyenként érkeznek az egyre erősebb ellenfelek. Ha a gladiátor jól harcolt, a viadalt figyelő törzsfő megállíthatja az összecsapást, melyben az illető biztosan odaveszne. A „játék” célja természetesen új gladiátorok toborzása a törzs csapatába. Amennyiben a több viadalt egymás után végigharcoló ember vagy ork nem tesz jó benyomást a főnökre, az nyugodtan veszni hagyja a boldogtalant.

3.3. Ork hepaj

Ezt a viadalféleséget az jellemzi, hogy az orkok legjobb gladiátorukat állítják ki több gyenge ellenfél ellen. A „gyenge ellenfél“ alatt goblinok értendők, akiket az ork „hős“ tucatszám mészárol le egy ilyen összecsapás alatt. Általános tapasztalat, hogy hiába vannak hatalmas túlerőben a goblinok, nem tudják igazán összehangolni támadásaikat, így az ork szinte egyenként számolhat le velük. Előfordul azonban egyes kivételes alkalmakkor, hogy a goblinok egyszerre, stratégiát alkalmazva támadnak. Ekkor az orknak nagyon résen kell lennie, különben oda bajnoki címe, s nem ritkán az élete is. Az ork bajnok használható fegyverekkel harcol, míg goblin ellenfelei speciális harci eszközökkel küzdenek – ez is az ork javára befolyásolja a viadal végkimenetelét.

3.4. Dühöngő

Minden kétséget kizáróan a legvéresebb az ork viadalok közül. Látványos volta megkérdőjelezhető, mivel egyszerre rengeteg dolog történik az arénában. A viadal nem két fő, hanem két meglehetősen nagy létszámú csapat között zajlik. A résztvevők orkok vagy goblinok, attól függően, hogy a zömmel ork közönség inkább hangosan röhögni, vagy elvakultan ordítani akar. A goblin-goblin viadalok sokkal tovább tartanak, az orkok közt zajlók viszont látványosabbak. A csapatok általában vadul csapnak össze, hatalmas, kaotikus csata alakul ki. Egy-

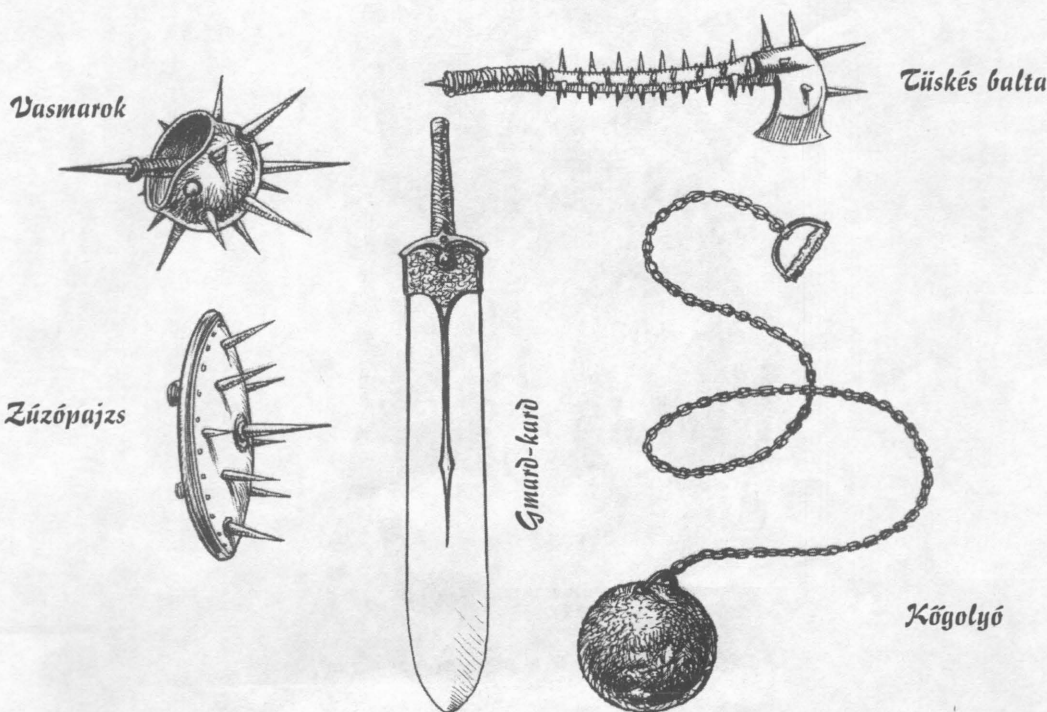
re kevesebb küzdő áll az arénában, lassan párhuzamosan vívott párharcokká alakul az esemény, majd a – leggyakrabban – két-három túlélő összecsapása teszi fel a koronát a viadalra.

3.5. Csak egy maradhat

Ezt a viadalt tekinthetjük a legnemesebbnek ebben a kaotikus, vért és megint vért kívánó rendszerben. A kihívásos versenyekhez hasonlíthatnánk leginkább, de itt nem a gladiátor, hanem annak gazdája a kihívó. Legtöbbször törzsek képviselői vívnak meg egymással, de gyakran előfordul az is, hogy a csapatban betöltött szerepért, rangért folyik az összecsapás. A viadalforma már-már tisztának mondható párharc, bár nem ritka a mérgek és egyéb, győzelemhez segítő eszközök alkalmazása.

3.6. Speciális fegyverek

Az ork viadalok egyik legfontosabb sajátága, hogy nem közönséges, hanem kifejezetten a látványosság miatt készült fegyverekkel zajlik. Persze a bajnokok előbb-utóbb használható fegyvereket kapnak, de a tucatgladiátorok a hosszabb és véresebb szórakoztatás kedvéért kénytelenek ezekkel a szörnyen kiegyensúlyozott, önvészélyes csodákkal küzdeni. Rengeteg, az alább felsorolthoz hasonló fegyvert készítettek már Gro-Ugon kovácsai, most csupán néhány példával szolgálunk:



Vasmarok

Rövid tör, melynek nagy kézvédő kosarából arasznyi tüskék állnak ki minden irányba – hátrafelé is. Nagyon nehezen kezelhető, veszélyes fegyver, használójára és az ellenfélre egyaránt. Értékei: KÉ: 8 TÉ: 9 VÉ: 4 sebzés: k6+2 Sp. Ha a használó támadó dobása 10 vagy az alatti, saját magát vágja meg, ekkor a sebzés k6 Fp.

Gmard-kard

Szörnyen kiegyensúlyozott penge, annak ellenére, hogy nem túl nagy (csupán hosszúkard méretű), nagyon nehezen forgatható, mert a penge széles, tömör vas és nincs ellensúlya. Értékei: KÉ: 4 TÉ: 2 VÉ: 2 sebzés: k10+1. Amennyiben a kardot két kézre fogják, megpörgetik, hatalmas sebet ejthet, de nehéz kézben tartani. A VÉ ekkor 25-tel csökken. Ha a támadás sikeres, a sebzés 3k6+3 lesz, de sikertelenség esetén forgatóját elviszi a lendület, és elveszti kezdeményezési lehetőségét a következő körben.

Tüskés balta

Átmenet a csatabárd és a buzogány között. Közepesen hosszú fanyelén fejszefej található, de ez – továbbá a nyél egésze, a markolat kivételével – hosszú szögekkel kivert. Így csak a markolatnál

fogható meg, egy kézzel kell lendületet venni, nem lehet máshol ráfogni a nyélre. Ezzel is nagyon nehéz védekezni, bár a tüskékbe könnyen beakadnak a vágó- és szúrófegyverek. Értékei: KÉ: 6 TÉ: 15 VÉ: 3 sebzés: k10.

Zúzópajzs

Ez a háritóeszköz nem más, mint egy nagyon nehéz, kisméretű pajzs. Védekezésre nem igazán alkalmas, hatalmas ütések bevitelére annál inkább. Ez is – mint a legtöbb, viadalon előforduló fegyver – szögekkel kivert, így sok látványos, de nem feltétlenül végzetes seb téphető a küzdőkön, a nézők legnagyobb öröme. A pajzssal harcoló általában nem kap más fegyvert, az így használt értékek a következők: KÉ: 5 TÉ: 9 VÉ: 11 sebzés: k6+1. Ha csupán védekeznek vele, VÉ-je 15.

Kőgolyó

A kézi bola egy változatának tűnhet e jócskán elméretezett fegyver. Másfél méteres lánc végére 35-40 kg-os kőgolyót rögzítenek, ezzel kell küzdenie a gladiátornak. A fegyvert sokszor bajnokok is megkapják, goblin csapatok ellen. Szörnyű dolgokra képes, de használója mindig a kör legvégén támad, a kezdeményezést elveszti. Értékei: KÉ: elveszti TÉ: 12 VÉ: 2 sebzés: 2k10+4. Forгатásához legalább 14-es erőre van szükség.



4. Haonwelli rendszerű viadal

Haonwellben egészen sajátos formája dívik a gladiátorviadaloknak.

„Kár lenne az emberi életért“, vallják sokan az alapvetően életközponit helybéliek közül – Alborne Tercében aztán évről-évre zsúfolásig telnek az arénák, hogy a nézők szemtanúi lehessenek a kontinens legártalmatlanabb viadalának. Félig-meddig színészet, egy kevés igazi küzdelem, páratlan akrobatika – ezzel a pár szóval jellemezhetnénk leginkább a versenyt.

A haonwelli nemesség jó félezer esztendeje döntött úgy, hogy számúzi a hercegségből a véres viadalokat. A gladiátorok összecsapásáról, a küzdelem szépségeiről azonban nem akartak lemondani, így megoldást kellett találniuk a viadalok kérdésére.

Először arra született szabály, hogy a viadalokat nem szabad halálíg folytatni, a győztest ki kell hirdetni az első komolyabb sebesülés után. A gyakorlat azonban nem hozott jelentős javulást: az első súlyos seb ugyanis az esetek többségében végzetesnek bizonyult. A következő döntés úgy szólt, hogy Alborne Tercének viadalait csak első vérig vívják. Ekkor viszont a versenyek túl rövidek lettek, a közönség gyorsan elvesztette érdeklődését, hiányolta a drámai küzdelmet.

Lionar d'Algeion egyszerű mutaványos volt, aki egyszer ellátogatott egy gladiátorviadalra. Azonnal átlátta, mi kell a közönségnek: nem vér és halálhörögés, csak szép, tiszta, látványos kézitusa. Felfogadott két markos parasztleányt, akik boldogan hagyták maguk mögött a földműves múltjukat Gianagban. Lionar kötél tánccosa és zsonglőr lett a fiatalok mestere. Mutaványos karavánjukhoz csatlakozott egy öreg zsoldos is, aki a fegyverek használatát mutatta meg az egykori parasztoznak. A két fiú férfit érvén mesterévé vált a kardnak, buzogánynak és sok más fegyvernek. A cirkusz akrobatái is alapos részt vállaltak nevelésükből, a zsonglőr pedig a fegyverek látványos forgatására tanította meg a fiatalokat. Elsajátított tudásuk jelentős része inkább tánchoz, mint harchoz volt hasonlatos, annak ellenére, hogy szinte bárki ellen meg tudták védeni magukat. Harcos-akrobatákká váltak, akik szemkápráztató ugrások közepette, félelmetes kardtechnikákat csillogtatva csaptak össze. A technikák nagy része inkább látványos, mint praktikus volt, de a párharcukat szemlélőknek még a lélegzete is elállt az eddig sosem tapasztalt forgatag láttán. Egynémely harcművésziskola tanítványai dicsekedhettek csak hasonló mesterségbeli tudással a szórakoztató küzdelem terén.

A mutaványosok járták a hercegségeket, mindegyiket elkápráztatva közönségüket. Haonwellbe érve Lionar d'Algeion minden pénzét egy aréna egyszeri kibérlésére fordította. Jókora hírverés előzte meg a két férfi viadalát, ahová belépőket a megszokott ár feléért vehettek az érdeklődők. Azután elérkezett a

várva várt nap, az aréna szinte zsúfolásig telt a szórakozni vágyókkal. Bevezetésképp néhány tűznyelő mulattatta a nézőket, majd ütött a „viadal“ órája. A két ifjú talpig páncélban, fegyverekkel lépett az arénába. Egyikük kezében kard, a másikéban tollas buzogány pihent, s kelt életre az összecsapás kezdetét jelző dobok hangjára. Pompás



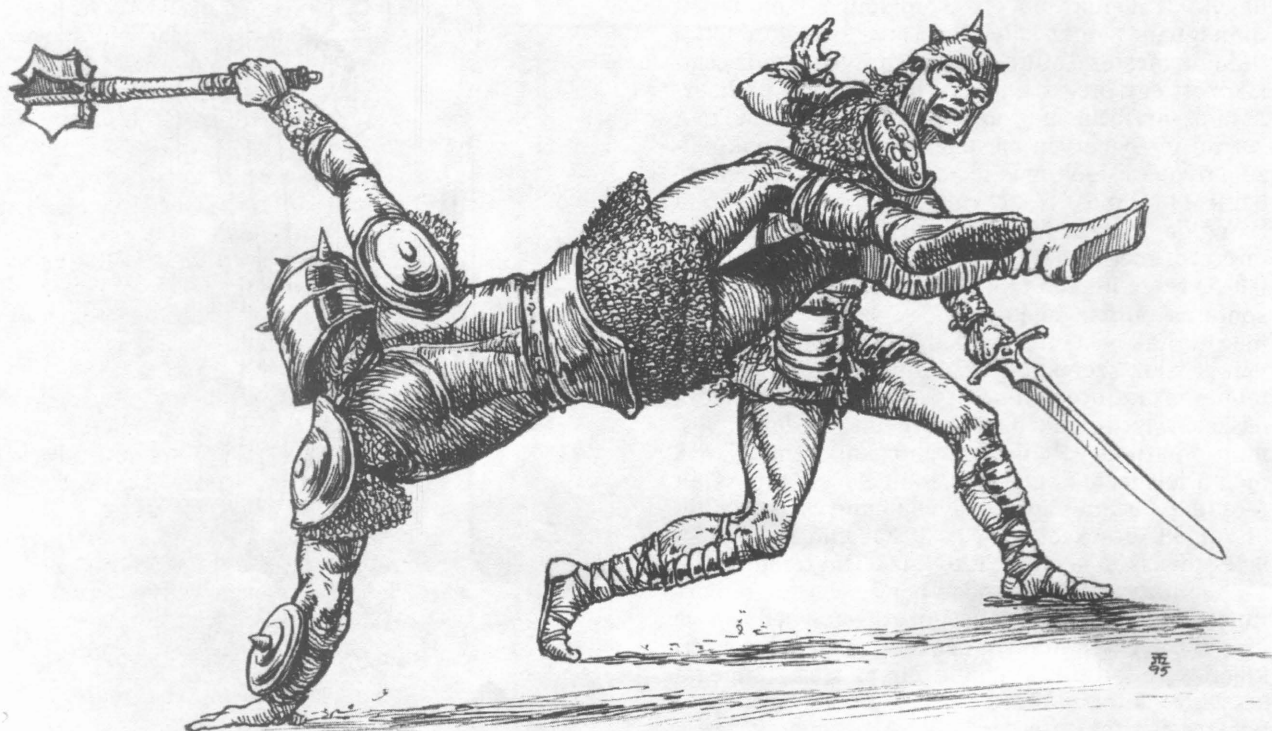
párharc bontakozott ki a porondon, a nézők szinte megbabonázva figyelték a villámgyorsan szaltót vető, csapások elől kiguruló vagy félreperdülő gladiátorokat. Csak a legavatottabbak vehették észre a táncban a koreográfiát, de ők is a cselekmény hatása alá kerültek. A párharc minden sebesülés nélkül, lefegyverzéssel ért véget. A közönség tombolt. A két harcos még kétszer csapott össze hosszabb, műsorral kitöltött szünetek után – ekkor már más fegyverekkel, vértben harcoltak, és egyre újabb mutatványokat vittek a küzdelembé. Lionar és karavánja egy hónapot töltött a városnak ezen a részén, mielőtt tovább utazhatott. Bejárták egész Haonwellt, s újszerű műsorukkal mindenütt óriási sikert arattak.

Az arénák tulajdonosai azonnal felismerték a lehetőséget a látványos, mégis vértelen küzdelmekre. Sorra alakultak át a gladiátoriskolák, lerombolva az eddigi hagyományokat. Igaz, a fegyvermesterekre továbbra is szükség volt, a főszerep mégis az akrobatáknak, és az új technikák megalkotásán fáradó *nerton*oknak jutott. A nerton nem más, mint a haonwelli viadal fortélyaiban jártas harcos-akrobata, aki továbbadja tudását a fiataloknak, miközben egyre újabb metódusokat dolgoz ki. A leghíresebb nertonokért versengtek az arénák, akár 2-300 aranyat is fizettek a legjobbaknak egy hónapnyi szolgálatért.

A viadalok azóta is az egykori csepűragó által meghatározott szellemben folynak: az aréna látvá-

nyos mutatványok helyszíne csupán. Minden évben Alborne Tercének Második Havában kerülnek megrendezésre a legszínvonalasabb versenyek, melyeken a koreográfia nem előre megtervezett. A szereplők egy-egy szemvillanás alatt hoznak döntéseket, kész technikákat indítanak és hárítanak, stratégiával harcolnak, egymás megsebzése nélkül. Az ellenfél lefegyverzése vagy földre szorítása a végcél, ahonnan a küzdelem már nem folytatható. Mivel nincsenek gyengítő sebek, a küzdelem nagyon hosszú ideig folyhat, időtartamának csupán a szereplők kimerülése szab határt. Divatosak a kihívásos versenyek is, mikor egy aréna bajnoka a másik arénamester legjobbját hívja viadalra. Ilyen esetben mindig a kihívó arénájában rendezik meg a versenyt, de a kihívott választhatja meg a fegyvereket. Természetesen előfordul egyszer-egyszer, hogy egy fegyver mélyebbre csúszik a kelleténél, és fájdalmas sebet ejt, de ez a több éve fellépő, gyakorlott vívók közt már szinte elképzelhetetlen. Az ilyen viadalt érdemes játéktechnikailag úgy kezelni, mintha a küzdők az ellenfél foglyul ejtéséért harcolnának – azaz a legnagyobb okozott seb maximum 1 Ép lehet.

A haonwelli gladiátorok között nem találni rabszolgákat, csupán hivatásos, a szakma minden fogását ismerő harcosokat. Tökéletesen értik a közönség befolyásolásának módzatait éppúgy, mint a harc fortélyait vagy az akrobatika rejtelseit. Egy-egy ilyen viadal Alborne Tercének ünnepegei közt is kiemelkedő látványosságot jelent.



5. Toroni rendszerű viadal

5.1. A viadalog története

A Toroni Rendszerű Viadal eredete a Kyr Birodalom virágzásának idejéig nyúlik vissza. A kyre az évezredek során több kifinomult táblás játékot alkottak, ezek némelyikének szabályai több száz írott oldalt tettek ki. Voltak valóságot mintázó csata-játékaik éppúgy, mint a sakkhöz hasonlatos, tisztán logikán alapuló játékok.

Léteztek természetesen gladiátorviadalog is, de ezek ritkán jelentettek többet páratlan szépségű párbajoknál, a mesteri fegyverforgatás tökéletes bemutatóinál. A táblás játékok és az ember-ember elleni küzdelem akkor került közelebb egymáshoz, mikor gazdag nemesek, egymás és persze saját maguk szórakoztatására teremnyi játéktáblákon, élő figurákkal kezdtek el játszani. Az új – sokkal látványosabb, időnként igazi álarcosbálba forduló – játéktípus viharos gyorsasággal hódított mindazok között, akik megengedhették maguknak, hogy 15-20 bábut szolgálkkal helyettesítsenek. A játékok ezidőtájt még csak színpompás kiállításukban különböztek az asztaloknál játszható formáktól. A következő lépés az volt, mikor a „bábuk” már kis színjátékkal el is játszották a találkozásuk eredményeit. Viharos szócsaták vagy ormótlan fakardok döntötték el – természetesen az eredeti, játékbán használatos szabályok szerint –, hogy melyik bábu távozzék a tábláról. Sokszor egész kis színdarabok születtek a különböző bábuk találkozásakor, kellemes szórakozást nyújtva nem csak a két játékosnak, de a nézőknek is. Ez volt a lépés, mely látványosságá, sok néző számára is élvezhető szórakozássá fejlesztette ezeket a játékokat. Az új stílusú játék kikerült a nemesi udvarokból a nagyközönség elé, bábu-cirkuszok járták a Birodalom útjait, lehetőséget nyújtva a nem túl tehetős játékosok igényeinek kielégítésére is.

A játék fejlődése ebben a stádiumban hosszú esztendőkre megrekedt. Lassan kezdett veszíteni érdekességéből, alábbhagyott a csillogás, nem volt már fénypontja a nemesi vacsoráknak, ünnepeknek sem. Ekkor született meg az ötlet egy vándormutatóványos agyában: a figurák küzdjenek meg a másik leléptetéséért a valóságban is. Ez ugyan felrúgta a játékok egyik legfontosabb szabályát, mely jó előre megszabta a bábuk értékét, így logikussá és kiszámíthatóvá tette a találkozásokat – a nagyközönség viszont élvezte a párbajokat, és támogatta a mutatványos újítását. Mivel az illető – tisztavérű kyr lévén – nem volt kegyetlen, a figurák kezdetben fából készült fegyverekkel harcoltak az első jól láthatóan bevitt találattal, így szinte sosem történt komolyabb sérülés. A játék változatlanul a játékosok irányítása alatt állt, a figurák önálló akarattal nem rendelkeztek, csak a táblán maradásért kellett küzdeniük.

Az új játékforma híre eljutott a nemesi udvarokba, ám itt már sokan igazi vért kívántak, gladiátorviadallá alakult hát a legbékésebb, legártalmatlanabb játék is. A tehetősebb nemesek saját figurákat trenírozattak, igazi harcosokká képezték ki őket. A táblán valódi fegyverekkel folyt a harc, a játék csúful elvadult. A szabályok sem voltak egységesek: bizonyos helyeken a bábuk nem mozdulhattak el abból a négyzetből, melyben tartózkodtak, és így kellett küzdeniük, másutt a szembenálló feleket kisebb arénába kísérték, hol eldőlt, ki maradhat a pályán. A véres szórakozás lassan saját szabályokat alakított ki magának; az egyes bábuk értéke nem csak képességeikben, az általuk használható fegyverekben és páncélokban is megnyilvánult, a legnagyobb értéket vagy hatalmat képviselők a versenyek, játékok alkalmával mágikus italokat és fegyvereket kaptak, vagy mérgezett fegyverrel küzdhetek. A kialakult stratégiai-gladiátorjáték egyre kevésbé emlékeztetett az asztaloknál játszottakhoz, saját mesterei, közönsége és rajongói alakultak ki az esztendő alatt. Az alapszabályok azonban továbbra sem változtak: a küzdőtér négyzetekre vagy hatszögekre volt osztva, az egyes figurák csak meghatározott távolságot tehettek meg, a bábuk értékei előre meghatározottak maradtak, nem csak lépésszámban, a fegyverek minőségében is. A legeredményesebb bábuk – akárcsak a valódi gladiátorok – ünnepezt hősökké lettek.

A hagyományos gladiátorviadalog csakhamar elvesztették vonzerejüket, hiszen a játék sokkal többet kínált – a test test elleni küzdelem túl szellemi mérkőzést is. A nagy arénák tulajdonosai új szabályok bevezetésén kezdtek gondolkodni, majd megalkották a játékok és gladiátorviadalog keverékét, ahol az egyes szereplők saját feladattal rendelkeztek, önálló döntéseket hoztak és csapatként küzdöttek. Előtérbe került a célzó- és hajítófegyverek alkalmazása, a fedezékek, falak, csapdák, s az összehangolt tervezés szerepe. Az arénát területekre osztották, falakkal és kapukkal korlátozták rajta a szabad mozgást, készültek jól használható emelvények, stratégiaiag fontos tornyok, átúszható, átugorható vizesárkok, karóval kirakott vermek, trükkös mechanikai berendezések. A viadalog visszanyerték továbbtűnni látszó érdekességüket, a közönség szinte minden alkalommal számíthatott valamiféle újdonságra a pályán. Szörnyek továbbra sem küzdöttek az arénában, a harc emberek közt folyt.

A viadalog szabályainak zöme a Birodalom bukását követő Káoszkorban elveszett vagy megsemmisült, de a hagyomány és népi emlékezet sok mindent megőrzött az egykori dicsőséges játékokkal kapcsolatban.

A Kyr Birodalmat visszakívánó és éltető Toron persze mindent megtett ezen tradíciók feltámasztá-

sa érdekében is. A szabályok töredékeiből új viadaltípus alakult ki: a Toroni Rendszerű Viadalban szerepet kapnak nem csak mágikus tárgyak, de maguk a varázstudók is. A toroni boszorkánymesterek közül sokan választották a tapasztalatszerzésnek ezt a módját, annak ellenére, hogy sokszor ők voltak az elsők, akik ellen az ellenfél támadást kezdeményezett. A viadalokon nem csak harci tudást és megfigyeléseket szerezhettek, hanem nem kevés pénzt és hírnevet is. Az iskolák jobbára a viadalokon szereplő tanítványok teljesítménye alapján kerülnek megítélésre – Toronban nem ritka a kizárólag gladiátorviadalokra képzett boszorkánymester sem. A viadalokon használatos különleges számszerű kezelésének oktatására is több iskola létesült, bár ezek nem minden tanítványa lesz gladiátor, többen közülük tökéletes harci tudásuk birtokában kalandoznak vagy zsoldosnak állnak.

Fontos tudni, hogy Toron minden egyes pontján másként és másként zajlanak a viadalkok, a szabályok csak a legfontosabb pontokban egyeznek meg az egész Birodalom területén. Ez megakadályozza, hogy a játék unalmassá válhasson, másrészt a helyről helyre utazó gladiátorcsapatok sem fejleszthetnek ki tökéletesen biztos, győztes stratégiát, mivel a szabályok részleteikben városról városra változnak. Ehelyütt két viadaltípus – a Dél-Toroni Viadal és a Shuluri Játék – kerül részletes leírásra.

5.2. A viadal szabályairól általában

Mint a fentiekből kiviláglott, a szabályok Toronszerűen változnak, csupán néhány alapelv azonos mindenütt. Ezek kerülnek leírásra és magyarázatra a következőkben.

1. A Toroni Rendszerű Viadalt minden körülmények közt két, egyenként hat főt számláló csoport vívja egymás ellen. A csapatban lennie kell egy Gladiátornak, egy Stratégának, egy Boszorkánymesternek, egy Számszerűjásznak és két Törvetőnek.

A szabályban foglaltak értelmében hat szereplő küzd az arénában. Ez a szám – és a pozíciók beosztása – tradíción alapul, sok lehetséges változtatás lenne eszközölhető, de ezzel még senki sem próbálkozott. Az egymást jól kiegészítő csapat tagjairól részletesen a későbbiekben egyenként esik szó.

2. A Toroni Rendszerű Viadal helyszínén az arénát minden körülmények között falakkal elválasztott központi küzdőtérre, egy belső, egy középső és egy külső ívre kell osztani. Az arénát négy fallal negyedekre – másként kvadránsokra – kell osztani. A kvadránsokat aszerint nevezzük el, hogy az arénára felülről tekintve elöl, hátul, illetve jobbra vagy balra helyezkednek-e el az I. pozícióban ülő Mesterdöntnöktől. Az aréna területének felére a térfél szóval kell utalni, és ebben az esetben is meg kell határozni, az alsó, felső, illetve jobb vagy bal félről van-e szó.

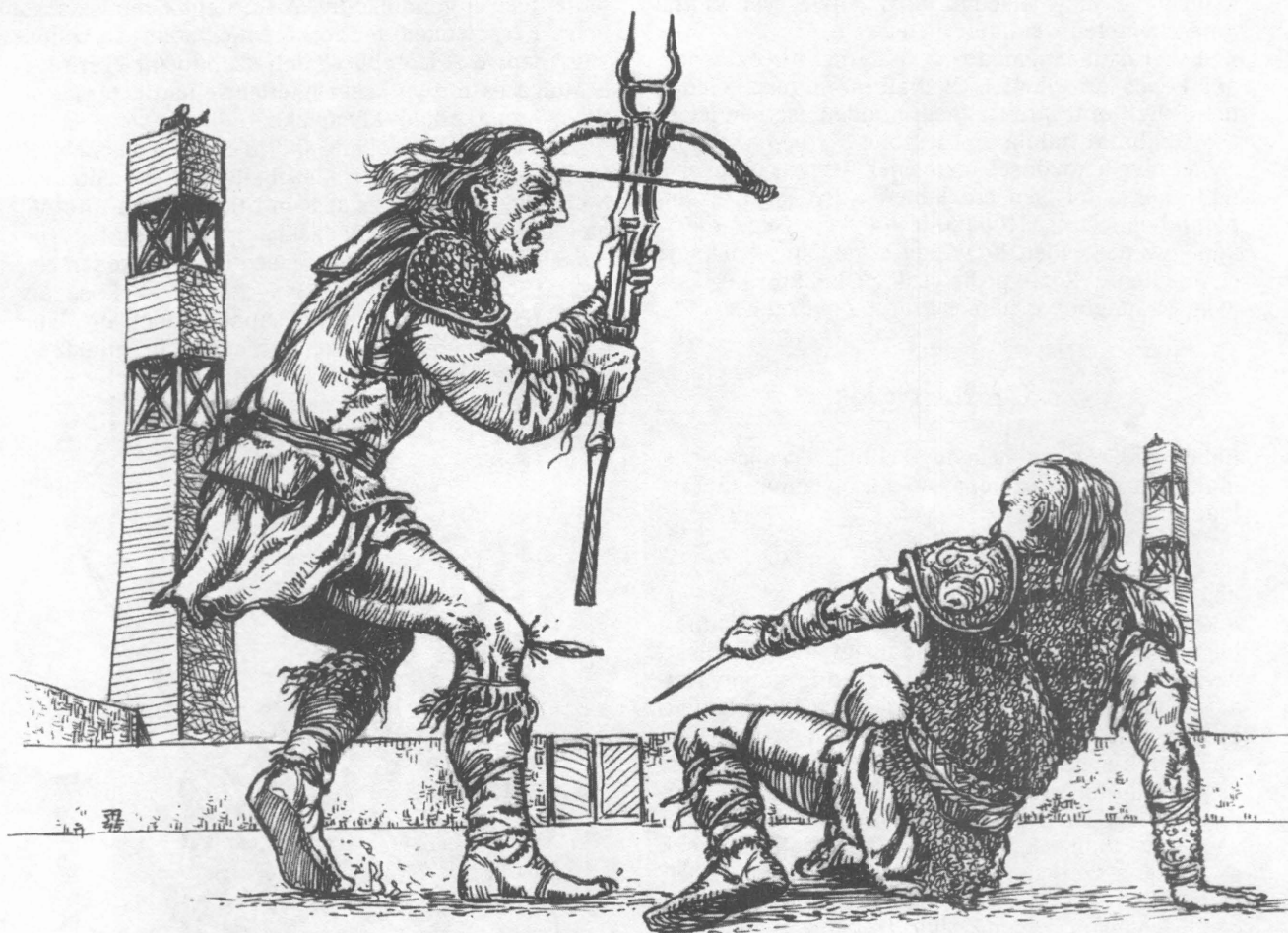
A fenti leírás meglehetősen körülményesnek, érthetetlennek vagy feleslegesnek tűnhet, de valóban kiemelt fontossággal bír. Ha az arénában csatlás történik, és a döntnökök egyike ezt be kívánja jelenteni, illetve ha a Stratéga utasítást akar adni, ezeket a viszonyítási kifejezéseket használja, így rögtön mindenki tudja, mi is az adott cselekmény közelebbi helye. A kifejezések egyébként rögtön könnyen érthetővé válnak, ha valaki szemügyre veszi az aréna térképét. A falak és kapuk szerepe nyilvánvaló: el kell választani egymástól a szereplőket. Ez fontos, mert különben csak csapat-csapat elleni, kétkezi harcot láthatnának a nézők, mely nem feltétlenül látványos, mi több, sokszor unalmas, továbbá nagyon gyors. Persze még ilyen feltételekkel is villámsebességgel leperelhet egy küzdelem, de kiegyensúlyozott erő- és intelligenciaviszonyok esetén ez meglehetősen ritka eset. Mivel a nézők látványosságot akarnak, a gyors küzdelem megszüntetné a viadalkok vonzerejét, akármilyen teljesítményt nyújtanak is a résztvevők. A területi határok persze a kapukon keresztül átléphetők, így sokszor a harc a jó helyzetbe kerülésért folyik. Különösen igaz ez a Boszorkánymesterre, mivel a térfelosztás egyik szerepe, hogy a mágia hatósugarát korlátozza, azaz a Boszorkánymester ne tudjon már a viadal elején halált szórni a küzdőtér közepén harcoló Gladiátorra. A pontos helyzetnek és távolságoknak ezért nagyon fontos szerep jut a viadalban – ez még részletesebben kiviláglik majd a stratégiákat tárgyaló fejezetben.

3. A Toroni Rendszerű Viadalban a nézőket minden körülmények között el kell választani a gladiátoroktól.

Ez a meglehetősen egyszerű és egyértelmű szabály azután született, hogy sok városban csak az aréna közepének területe volt mentes a közönségtől, az ívek már a nézők soraira estek. Ezekre a helyekre minden belépő ingyenes volt, viszont ezért a néző akár az életével is fizethetett. Egy eltévedt vessző vagy tör könnyen okozhatta a kíváncsi megfigyelő halálát, azokról az esetekről nem is beszélve, mikor maguk a küzdők vontak maguk elé egy-egy nézőt, mintegy pajzsként az ellenfél lövedékei ellen. A Boszorkánymesterek varázslatainak egy része is igen csúf károkat okozott egy-egy bámészködőben. Ezek a halálesetek alapvetően nem jelentettek volna problémát, a nagyobbik gond teljesen más természetű volt. A tömegben gyakran eltűnt a küzdő csapattag, így a szemközti sorokban ülők nem láthatták tisztán a cselekményt. Mivel ez már valóban a szórakozás rovására ment, megszületett az arénát és nézőteret tökéletesen elválasztó szabály.

4. A Toroni Rendszerű Viadalban az arénában minden körülmények között a jobb és bal térfeleket elválasztó falak belső pontjánál toronynak kell állnia, mely a Stratéga megfigyelőpontja.

A 4. szabály mondanivalója is rögtön világossá válik a térkép megtekintésekor. A Stratégák tornya



egyrészt viszonylagos sebezhetetlenséget, másrészt tökéletes rálátást és jó kommunikációs lehetőséget kínál a viadal alatt. A fentről hangosan elkiáltott parancsok jól hallhatóak mind az arénában, mind a közönség sorai közt. Így mindenki tudja, mit is mondott a csapat irányítója, koordinátora. A Stratéga szerepéről, a vele kapcsolatos fontos tudnivalókról, szabályokról alább még esik szó.

5. A Toroni Rendszerű Viadalon a falak mérete minden körülmények között a következő: az íveket és a központi arénát elválasztó falak és ajtók egy méter, a kvadránsokat elválasztó falak és ajtók két méter magasságúak.

A fenti szabály szerepe kettős: egyrészt a falak ilyen magassága jól elválasztja a látótereket, tehát a Stratéga szerepe emiatt fontosabbá válik, másrészt védelmet biztosít a lövedékek és török ellen. Ugyanakkor az azonos kvadráns minden területe belátható, miként a szemben átlósan elhelyezkedő kvadráns nagy része is. Az ajtók kinyitásával ez egyszerűen megváltoztatható, így a magas ajtók ilyen szempontból is fontos szerephez jutnak. Az íveket elválasztó falak nem korlátozzák a látást,

csak az áthaladást, és fedezéket kínálnak, ha valaki mögéjük fekszik vagy térdel.

6. A Toroni Rendszerű Viadalban az ajtók minden körülmények között 2 méter szélességűek, dupla szárnyúak, és mindkét irányban nyithatóak.

Ennek a szabálynak akkor van értelme és fontossága, ha elgondolkozunk az ajtók felhasználási lehetőségein. Az ajtók nem kizárólag a felosztott téren történő közlekedésre szolgálnak. Irányba állítható fedezéket jelentenek, rejtőzhetnek mögöttük, meglepetésszerűen lehet támadni az ajtószárnyak mögül. A dupla szárny és a két irányba nyithatóság egyenlő feltételeket teremt az ajtó két oldalán várakozó felek számára. A két méteres szélesség csak a dupla szárnyak szélessége miatt jelentős, mert így az egy méter széles szárnyak lövedékek elleni fedezéknek használhatóak, a kisebbekkel ez nem lenne megoldható.

7. A Toroni Rendszerű Viadal minden körülmények között addig tart, míg az egyik csapat központi arénában küzdő Gladiátora hosszabb időre harc képtelen nem lesz. Hosszabb harcképtelenségnek nevezhető, ha az ellenfél Gladiátora odalép, és

fegyverével akár jelzetten, akár ténylegesen kioltja a harcképtelen Gladiátor életét.

Eszerint a viadalban az tekinthető győztesnek, aki képes az ellenfél Gladiátorát harcképtelenné tenni. Ez, mint látható, nem minden esetben jelenti a Gladiátor halálát – a legtöbb esetben azonban, eleget téve a közönség igényének, igen. A többi szereplő sorsa teljesen érdektelen a győzelem szempontjából, csak a Gladiátor harcképessége mérvado. Így megeshet, hogy egy csapat minden tagja él, az ellenfél közül pedig csak a Gladiátor küzd, és mégis a magányos harcos aratja a győzelmet.

5.3. A résztvevők

Ebben a fejezetben megismerkedünk a csapat egyes tagjainak pontos szerepével és a hozzájuk kapcsolódó tudnivalókkal.

Gladiátor

A központi arénában csak a gladiátor tartózkodhat, ide ajtó sem vezet be. Ő a viadal legfontosabb résztvevője a győzelem szempontjából: míg talpon van, a csapat nem veszíthet. Ezért rá kell a legjobban vigyázni, tulajdonképpen a csapat csak az ő nyelési esélyeinek megnövelését, és az ellenfél embereinek ártalmatlanná tételét végzi. A Gladiátor szinte minden esetben nehéz páncélt visel, gladiátorvértet vagy más, magas SFÉ-vel rendelkező holmit. Ennek a vértnek a szerepe, hogy a Számszeríjász és a Törvető dolgát megnehezítse, hiszen csak ez lehet elegendő védelem a hajító- és célzófegyvert használó támadók ellen. Mivel a nyílvessző – hacsak az Íjász-szabály közbe nem szól – és a tör sebzése sem túl magas, a páncél ennek jelentős részét felfogja, tehát a küzdelmet (jó állapotú páncél esetén) lőtt vagy hajított fegyverek nem dönthetik el.

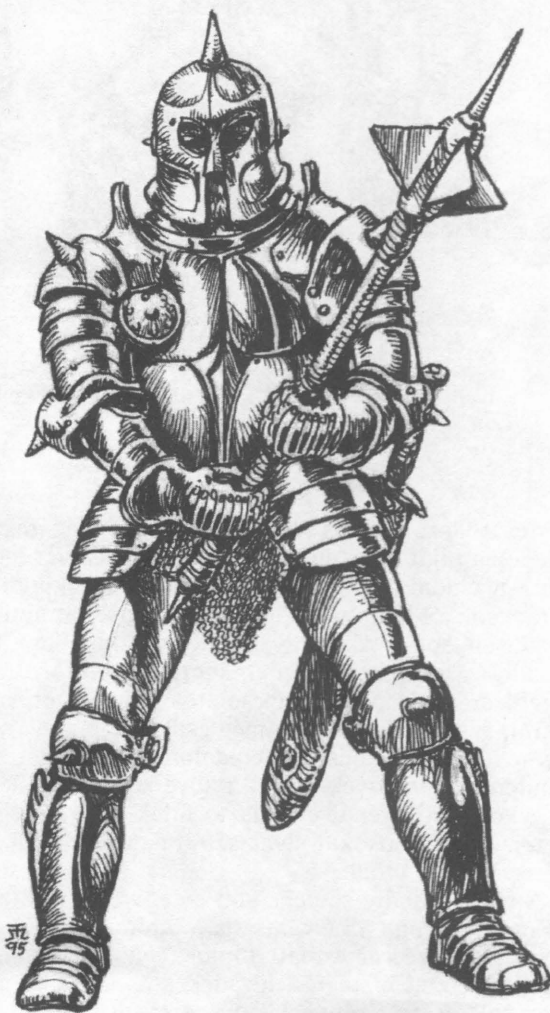
A Gladiátornak érdemes többféle fegyvert magával vinnie az arénába, még akkor is, ha ezek egy részét le kell raknia, hogy ne legyen megterhelve. Csak így készülhet fel tökéletesen az ellenfél fogadására, hisz először csupán az arénában látja meg a másik Gladiátort teljes fegyverzetben. A Gladiátor kasztjára nézve legtöbbször valóban gladiátor, de lehet harcos, lovas avagy valamiféle harcművész is. Más, szemtől-szemben gyengébben küzdő kasztú karaktert nem tanácsos Gladiátorként indítani, még fejadászt sem.

Stratégia

A csapat igazi koordinációja a Stratégia feladata. Csak ő rendelkezik teljes áttekintéssel az arénáról, a toronyból még a falak mögött hasaló ellenfeleket is láthatja, figyelmeztetve társait a veszélyre. A Stratégia legtöbbször elméleti ember, jártas a hadvezetésben és harci filozófiában, a boszorkánymesteri mágiaiban, előny továbbá, ha könnyen tud az el-

lenfél fejével gondolkodni. A Stratégák rendszerint bölcsek, esetenként boszorkánymesterek, varázslók vagy papok. A legtöbb viadali szabályzat szerint a Stratégia és tornya sebezhetetlen, ellenük támadni tilos – ám akadnak kivételek.

Azokon a viadalokon, ahol a Stratégia is sebezhető, általában nagyon kiszolgáltatott és védtelen. Nem lehet fegyvere, és az sem ritka, hogy a toronyban le van szíjazva egy székbe. Így, ha egy fegyveres felmászik, vagy egy Számszeríjász pontosan célloz, a Stratégia könnyen kivégezhető. Ezekben az esetekben természetesen a csapat minden erejével igyekszik megóvni, hiszen ő a társaság tulajdonképpen szeme és esze. Csak ő láthatja át a terepet, így neki kell pillanatok alatt stratégiát kovácsolnia az ellenfél mozgulatainak ismeretében.



Gladiátor

Boszorkánymester

A Boszorkánymester a döntő tényező abban, hogy a kiegyenlített folyó küzdelem a Gladiátorok között milyen irányba dől el. Mivel a nyílvessző és a tör nem okozhat túl nagy sebeket a Gladiátoron, a Boszorkánymesternek kell előnyhöz segítenie saját emberét – akár úgy, hogy az ellenfelet gyengíti varázslataival, akár úgy, hogy csapatának Gladiátorát védi meg. A Boszorkánymester feladata azért különösen nehéz, mert a külső ívben kezdi a viadalt, tehát varázslatainak hatósugara messze elmarad a távolságtól a Gladiátorig. Ennek következményeként beljebb kell jutnia, a következő ívekbe. Viszont – korlátozott mennyiségű Mana-pontja lévén – nem pazarolhatja varázslatait, fegyvere pedig csak egy tör lehet. Így nehezen juthat előre, hacsak a Szám-



Boszorkánymester

szeríjász és a Törvetők nem támogatják. Az ellenfél egyik fontos feladata tehát megállítani vagy megölni a Boszorkánymestert, mielőtt az harcképtelenné teszi a Gladiátort. A harcképtelenséghez pedig elég egy egyszerű gyengítő varázslat is, ha azt a másik fél Gladiátora kellően ki tudja használni. A Boszorkánymester semmiféle páncélt nem viselhet, emiatt különösen sebezhető, még egyszerűbb lövedékekkel is. Ezért fedezékben kell tartózkodnia, viszont ebben az esetben nem jut közelebb az aréna központjához, szerepe tehát megszűnik. Fontos, hogy a Stratéga és a Boszorkánymester együtt tudjon működni, ismerjék egymás lehetőségeit és a varázslatokat. Ezáltal ugyanis a Boszorkánymester még akkor is képes lesz követni a Stratéga utasításait varázsláskor, ha nem látja rögtön ellenfelét, de helyét ismeri. Természetesen a Boszorkánymester kasztja csak boszorkánymester lehet.

Számszeríjász

A Számszeríjász az egyetlen személy a csapatban, akinek tevékenységét nem teszi lehetetlenné a távolság: csupán a kvadránsokat elválasztó falak akadályozzák abban, hogy az egész arénát belőhesse. Mivel a vesszők nem sebeznek nagyot az ép vértetű Gladiátoron, a Számszeríjász figyelme is másra terelődik, legtöbbször a Boszorkánymesterre, vagy az ellenfél Számszeríjászára. A Számszeríjász másik gyengéje, hogy csak kevés vesszővel rendelkezik a viadal elején. A kilőtt vesszők ugyan a legtöbb szabály szerint újra felhasználhatóak, de ezeket összeszedni nagyon időigényes, a legtöbb esetben nem kivitelezhető. A Számszeríjász nem csak célzófegyverrel küzdhet, a számszeríj ugyanis különleges felépítésű, közelharcra is kiválóan alkalmas. A könnyű nyílpuska tusára elől két pengét rögzítettek, melyek segítségével a fegyverrel szúrni és öklelni lehet. A tus másik vége vasalt, az ív pedig rendkívül erős acéllemezből készül, melynek két vége meglehetősen hegyes és éles – nem vág, de ha nagy erővel ütnek vele, könnyen mély sebet okozhat. A fegyver így közelharcban is nagyon hatékony, sebzése $k6+2$ Sp. Ilyetén alkalmazását persze külön el kell sajátítani, különben a képzetlen fegyverhasználat megszokott negatív módosítói vonatkoznak használatára. A Számszeríjász legtöbbször harcos, aki mesterfokon használja a nyílpuskát, és közelharc forgatásában is legalább alapfokon jártas. Előfordulhat még, hogy a Számszeríjász fejjadász vagy tolvaj.

Törvetők

A Törvetők tulajdonképpen a csapat ahol-tud-segít részét képezik. Nincs külön, személyre szólóan meghatározott feladatuk, közepesen harcolhatnak távolra és közelre is tőreikkel. Előnyük, hogy ketten vannak, így egyesített támadást is intézhetnek,



vagy ellenkezőleg, két feladatot is végezhetnek egymástól függetlenül. Ők az utolsó védő vagy első támadó vonal a Gladiátor felé, ezért szerepük mindenképp jelentős. Sokszor ők döntenek el a viadalt, hiszen szerepük a legkevésbé kötött, így a legkevésbé kiismerhető, kikövetkeztethető. Ők sem érnek túl sokat hajított törökkel a Gladiátor ellen, de a Számszeríjászt vagy a Boszorkánymestert könnyen kiiktathatják, akár hajított törökkel, akár közelharcban, ha átmennek a másik ívbe. A Törvetők különleges töröket használnak, melyek egyaránt alkalmasak dobásra és közelharcra is. Korlátozottak az arénába vihető török mennyiségében, akárcsak a Számszeríjászok vesszeik számában. A török a legtöbb szabály szerint szintén felszedhetőek, de itt is akadhatnak kivételek.

A Törvetők kasztja mutatja a legnagyobb változatosságot, hiszen nagyjából egyenlő számban találunk köztük harcosokat, tolvajokat, fejdásozókat.

5.4. A Dél-Toroni Viadal szabályai

A Dél-Toroni Viadal a Quiron-tenger partjának hosszában terjedt el; szinte minden nagyobb kikötővárosban, mely rendelkezik saját arénával, eszerint a szabályforma szerint zajlanak a viadalok. Az általános szabályoknál leírtakon kívül a Dél-Toroni Viadal a következő megkötésekkel rendelkezik:

5.4.1. A fegyverekről, cselkedetekről

Az arénába csak korlátozott számú fegyver és nyílvessző vihető be. Mindkét csapatra a következő megkötések érvényesek:

- A Gladiátor egyfajta vérttel és öt, szabadon választott kézfegyverrel rendelkezhet. Ezek egyike lehet a pajzs, ha a Gladiátornak arra is szüksége lenne. A kiválasztott fegyverek és vétek nem lehetnek mágikusak, sem mérgezetek – itt jegyzendő meg, hogy minden tárgyat és fegyvert részletes inspekciónak vetnek alá a viadal előtt. A központi arénában a Gladiátor azt tesz fegyvereivel, amit szeretne, le is rakhatja őket a küzdőtér egy pontján, hogy ne akadályozzák a küzdelemben. A fegyverek a későbbiek során megkötés nélkül felvehetőek, akár a másik fél által az arénába hozottak is. A központi küzdőtérbe került török és nyílpuskavesszők is felhasználhatóak, így a Törvetők kisegíthetik esetleg fegyver nélkül maradt Gladiátorukat. Fontos, hogy a központi arénából már semmi sem kerülhet ki a küzdőtér többi részébe, tehát a Gladiátor fegyverei, vagy a bedobott török, belőtt vesszők nem adhatók ki a többieknek.

- A Stratéga semmilyen fegyverrel sem rendelkezhet, a megfigyelőtornyot a viadal végéig nem



Számszeríjász

hagyhatja el. A Stratéga és tornya a viadal alatt semmiféle módon nem támadható, személye sértetlen.

- A Boszorkánymester egyetlen tört vihet be az arénába, mely nem lehet sem mágikus, sem mérgezett. A Boszorkánymester semmiféle vértet vagy pajzsot sem viselhet.

- A Számszeríjász csak a viadalokon rendszerezett nyílpuskát használhatja, melyhez öt darab vesszőt kap. A viadal során talált, vagy az ellenfél Számszeríjásztól megszerzett vesszők is felhasználhatók. A Számszeríjász bármilyen bőrvértet, vagy annál könnyebb páncélt viselhet a viadalon.

- A Törvetők fejenként négy tört vihetnek be az arénába. Az ellenféltől szerzett vagy talált török is felvehetőek és használhatóak. A Törvetők sodronyínget, vagy annál könnyebb vértet viselhetnek.

- A palánkokon – azaz az íveket elválasztó falakon – tilos átnyúlni, átmászni, azokra ráállni, akár fegyverrel, akár anélkül.



Törvető

5.42. A mágiáról, mérgekről

A Dél-Toroni Viadalon az arénában egy küzdő sem harcolhat mágikus fegyverekkel, varázslatokat pedig csak a Boszorkánymester alkalmazhat – még akkor is, ha a Stratéga vagy más csapattag is képes lenne erre. Ez a Pszi-diszciplínákra is igaz, bár csak azokra, melyek nem magára az alkalmazóra hatnak. Így Telekinézist vagy Pszi-ostromot csupán a Boszorkánymester folytathat, Fájdalomcsökkentést vagy Érzékelésítést azonban bármelyik csapattag. A mágia elleni védekezésépp mindkét csapatban két Statikus Asztrál- és két Statikus Mentálpajzs lehet a harcosokon. Természetesen a Boszorkánymester és a Stratéga bármilyen Pszi-pajzsral rendelkezhet. A harcosok – azaz a Gladiátor, a Számszeríjász és a két Törvető – tetszőleges módon osztozhatnak a négy Statikus Pajzsra. Lehet, hogy ketten védelem nélkül maradnak, ketten pedig mind Asztrálisan, mind Mentálisan komoly ellenállással rendelkeznek majd, de az is megtörténhet, hogy minden fegyveres egy-egy Pajzsot kap. A Dinamikus

Pajzsokról a szabály úgy rendelkezik, hogy azok az arénába lépés pillanatában csak a Boszorkánymester és a Stratéga elméjét védhetik.

A Boszorkánymester majdnem minden boszorkánymesteri mágiát használhat, akár Nekromanciát is, az egyetlen megkötés, hogy Természeti Mágia nem használható. A szabály a nézőket védi, hiszen ezen varázslatok 1 km sugarú körben hatva magát az arénát – és esetenként a belvárost is – könnyen romba döntnék. A Boszorkánymester igazi korlátja persze nem ez, hanem az a szabály, mely előírja, hogy az arénába nem vihető be egy üvegcsé Hatalom Itala sem. A Boszorkánymester csak azokból a Mana-pontokból gazdálkodhat, melyeket az arénába lépés előtt megszerzett – legalábbis egy darabig minden bizonnyal. A viadal izgalmát fokozza még, hogy a központi aréna közepén – tehát azon a területen, ahol csak a Gladiátorok tartózkodhatnak – egy homokba simuló márványlapon, törhetetlen fiolában egy adag Hatalom Itala van. A Gladiátorok feladata ezért nem csak egymás minél hatékonyabb legyilkolása, hiszen csapatukat komoly előnyhöz segíthetik azzal, ha megszerzik az Italt, és valamilyen módon eljuttatják a Boszorkánymesternek. A Boszorkánymesternek sikeresen eljuttatott Hatalom Itala már sokszor eldöntötte egy viadal kimenetelét, mert a mágiahasználó így könnyen kiiktathatta útból legveszedelmesebb ellenfelét, a Számszeríjászt, és maradt Mana-pontja a Gladiátorok küzdelmének befolyásolásához is. A másik stratégia a Hatalom Italának megszerzésére a Telekinézis Pszi-diszciplína alkalmazása. Megrázó párbajok alakulhatnak ki a két csapat között, mivel a tárgyra egyszerre mindkét Boszorkánymester alkalmazhatja a diszciplínát. Ilyenkor felettébb hasznosak a Törvetők ellenfelet zavaró dobásai, a Számszeríjász koncentrációt megtörő lövései.

A viadalon kiosztásra kerül három mágikus tárgy, három talizmán is mindkét csapat számára. Az egyik talizmán, melynek neve Villámfogó, védelmet nyújt a villámmágiákkal szemben, minden hatásukat semlegesíti. A második, a Kígyóvér a mérgek ellen, a Jégacél pedig a Rontások ellen nyújt teljes immunitást. A medálok a megjelölt támadási forma ellen teljes védelmet nyújtanak, helyesebben az 50-es erősítésig semlegesítik a hatásokat. A mérgek ellen védő Kígyóvér nem csak a természetes, de a mágikus, vagy varázslatként létrehozott mérgek ellen is védelmet biztosít – tehát a Boszorkánymester Méregmágiája ellen is. A Villámfogó – nevének megfelelően – a védettre irányuló villámok energiáját gyűjti magába, de 50 E-nyi sebzés után megsemmisül. Ez természetesen rengeteg villám semlegesítésére elegendő, csak akkor válhat kritikusá az erősség, ha a Viadal elején – tréfa vagy csalás következményeképp – nem teljesen „üres” talizmánt adtak az egyik csapatnak. A Jégacél – a Rontások ellen védő medál – kizárólag a boszorkánymesteri mágia által okozható betegségektől véd meg, az Átkoktól nem. A talizmánok használá-

ta értelemszerű, a csapat kiválasztott tagja akaszt-hatja a nyakába bármelyiket, védelemül a felsorolt támadási formák ellen. Egy kikötés vonatkozik a medálok használatára: egyik küzdő sem viselhet kettőnél többet a viadal alatt. A csapat tehát nem adhatja mindhárom medált a Gladiátornak, csupán kettőt – hogy melyik kettőt, azt természetesen ők döntenek el. A Gladiátor így is sokféle támadás ellen védett lehet, hiszen a Mentál- és Asztrálpajzsok, továbbá két talizmán már alig hagy teret az ellenfél Boszorkánymesterének vagy mérgezett fegyverének. Az ellenfél egyik feladata tehát az, hogy rájöj-jön, milyen mérge vagy mágia lehet hatásos a Gladiátor ellen. Ez persze rengeteg Mana-pontot emészthet fel...

A fenti tárgyakon kívül a csapatok még egy jut-tatásban részesülnek: alkalmanként egy fegyvert megmérgezhettek. A mérge viadalonként más-más hatású, a csapatok tagjainak sem mondják meg a várható végeredményt. Közös tulajdonsága az itt használt mérgeknek, hogy azonnal vagy nagyon gyorsan hatnak, magas erősségűek, és sikeres ellenállás esetén is részlegesen kifejtik hatásukat. A legnépszerűbb mérgek közül csak néhányat sorolunk fel, a KM ezek alapján saját mérgeit is megalkothatja:

Homokmaró

Azonnali hatású, idegrendszeri tüneteket okozó mérge. Az áldozat sikertelen ellenállás esetén két körre elveszti irányítását teste cselekedetei fölött, össze-vissza rángatózik, vonaglik, csapkod, rugdos. Harcolni, varázsolni nem tud, de a kiszámíthatatlan mozgások miatt VÉ-je csak 35-tel csökken. A mérge 8. szintű, ha az ellenállás sikeres volt ellene, csupán mozgásbéli zavarokat eredményez, minden harci értéket 20-szal csökkentve, két körre.

Gladiátorok végzete

Azonnali hatású kínmérge, mely több hullámban támad. A mérge felszívódása után többször rövid, bénító erejű fájdalmat okoz, mely akár eszméletvesztést is eredményezhet. Sikertelen ellenállás esetén az 1. körben az áldozat 2k6 Fp-t veszít, de a nyilalló fájdalom néhány másodperc után nyomtalanul eltűnik, azaz a kín elmúlik, a mérge hatására elvesztett Fp-k 3/4-e visszatér. Ezek után két kör nyugodtan telik el, majd a hatás megismétlődik, most már 4k6 Fp rohamszerű fájdalommal. A hatás megegyezik az először tapasztaltakkal, az Fp-k 3/4-e visszatér még a kör végén. A mérge a továbbiakban hasonlóan működik, két nyugalmas kör után görcsös fájdalmat okoz. A sebzés azonban folyamatosan növekszik, 10k6-ig, 2k6-os lépésekkel. Ha az áldozat ezt is túléli eszméletvesztés nélkül, a mérge hatása elenyészik. Az elszenvedett fájdalom gyorsan múló, de az elvesztett Fp-k 1/4 része halmozódva könnyen veszélyessé válhat. A mérge nem

okozhat Ép vesztést, viszont 0 Fp alá kerülve az áldozat elveszti eszméletét, s akkor sem tér magához, ha a kör végén a fájdalom megszűnésével Fp-inek száma ismét nagyobb lenne nullánál – ez pedig a véget jelenti az arénában. A mérge 7. szintű. Ha az ellenállás sikeres volt ellene, minden ugyanígy történik, de a sebzések feleződnek (1k6, 2k6, 3k6...), a hatás pedig nem 10k6, hanem csak 5k6.

Lassú fegyver

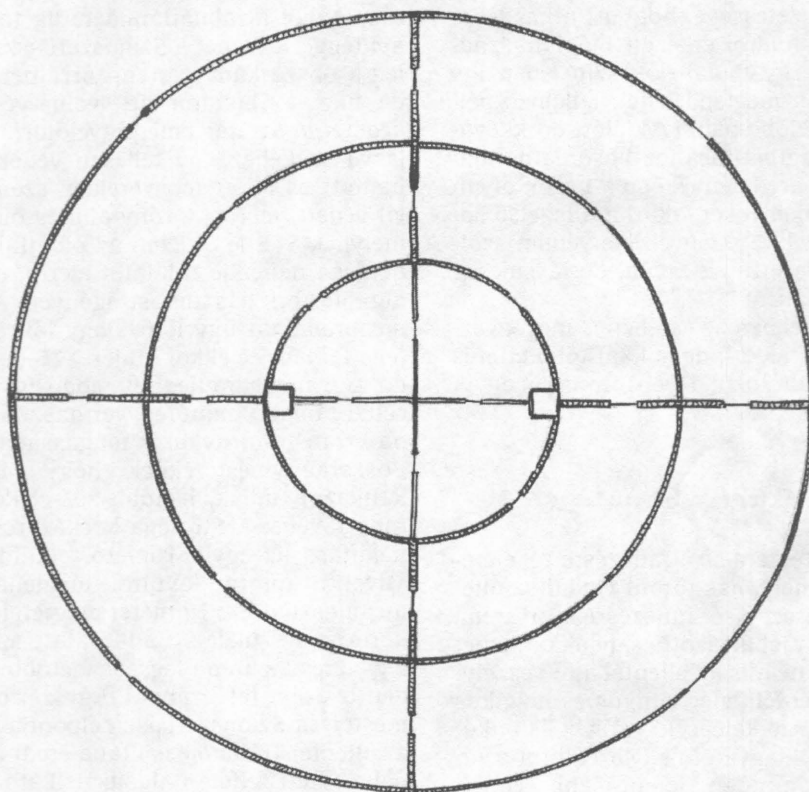
Az azonnali hatású, 7. szintű mérge az izomrendszert támadja meg. Amennyiben az ellenállás sikertelen, lelassítja az áldozat mozgását, minek következménye, hogy a kezdeményezés minden kör elején a másik félre lesz, a harci értékek pedig 15-tel csökkenni fognak. Sikeres ellenállás után a hatás hasonló, de a lassulás korántsem oly szembeötlő – csupán a KÉ csökken 15-tel. A mérge hatása 5+k6 kör.

Reolan tréfája

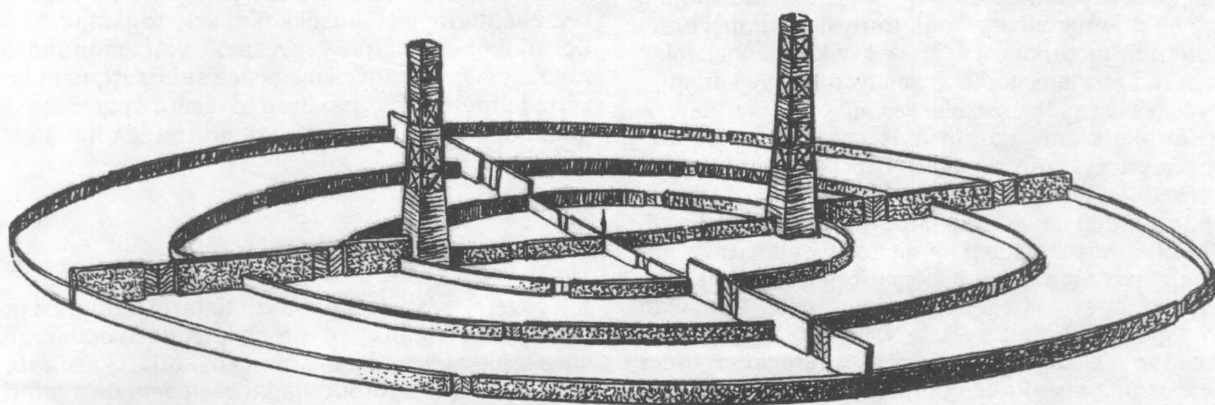
A gyors – k3 körön belül ható – mérge tulajdonsága, hogy érzékennyé teszi az idegeket, azaz felerősít minden megélt fájdalmat. A mérge 8. szintű, sikertelen ellenállás után minden elvesztett Fp kettővel szorzandó. A mérge nem okozhat Ép vesztést, sikeres ellenállás esetén pedig a sebzés nem kétszeres, hanem másfélszeres lesz. Az első előállítójáról elnevezett mérge hatóideje 8 kör.

5.5. Shuluri Játékok

A birodalmi főváros leghíresebb arénájában, a Krollleanor Sel Shuluran nevet viselőben alkották meg napjaink legköltségesebb, leglátványosabb – és egyesek szerint legvéresebb – gladiátorviadalát. A hatalmas stadion Észak-Ynev egyik legnagyobb és leggazdagabb ilyen létesítménye, tán csak az Erionban álló Rivini Aréna múlja felül méreteiben. Tulajdonosa és a viadatok védnöke maga a császár, aki saját népszerűségét növelendő, alkalmanként – különösen újabb adók kivetése, a régiek emelése után – tucatszám rendezi az ingyenes viadalo-kat. A legpompásabb játékok mégis Tharr véres ünnepein láthatóak. Ekkor a közrangúak néhány ezüst kifizetése után juthatnak a közönséges lelátókra, a nemesenszületettek pedig 2-3 aranyért élvezhetik a küzdelmet árnyas díszpáholyokból. Az ünnepi játék a legtöbb rajongó szerint minden pénzt megér, mert ekkor kerül sor az újabb csapdák, gonosz ötletek első bemutatkozására, melyek a következő ünnepig a régiekkel váltakozva szerepelnek majd. Az aréna belépői az év más időszakaiban alacsonyabb árúak, de a játékok minden mozzanatát nyomon követő, szinte fanatikus – és tehetős – nézők ritkán gondolnak erszényükkel, ha az aréna kerül szóba.



Toroni rendszerű viadal aréna térképe



Annak ellenére, hogy Shulurban több kisebb aréna is áll, csak a Krolleanorban rendezett viadalok viselik – viselhetik – a Shuluri Játékok nevet. Ennek egyik oka, hogy császári rendeletben fektették le a név védelmét, a másik a különleges szabályokban rejlik. Az aréna nevezetessége, hogy itt nincs lehetetlen. Akár messze földről érkezett mágiahasználók is részt vehetnek egy viadal előkészítésében, így az eredmény valóban meglepő lehet. Jellemző például, hogy a legelőkelőbb páholysok előtt örökkévaló, a bárdok Távolágtorzításához hasonlító mágia működik, minek eredményeképp a nézők olyan tisztán látják az eseményeket, akárha a legelső sorok egyikében ülnének. Sok egyéb kényelmet szolgáló ötletéről is nevezetes az aréna, de lássuk inkább a játék szabályait!

Az alapszabályok ebben az esetben is megegyeznek a fentebb elsoroltakkal, de sokkal több eltérés és különlegesség mutatkozik a Dél-Toroni (az egyik legősibb) Viadalhoz képest.

5.51. A játéktér és a Stratéga

A Shuluri Játékok játéktere első ránézésre tökéletesen megegyezik bármely más toroni viadal színhegyével – a kulcsszó az első ránézésre. Az aréna ugyanis telis-tele van jól álcázott csapdákkal, érzékelőkkel. A játéktér nem is az ellenfél a fő veszélyforrás, hanem a különféle mechanikus és mágikus szerkezetek, halált hozó kelepcek, vermek és bukózsínórok. A csapdák kiagyalói és összeállítói a Játékmesterek, akik minden jelentősebb Tharrünnapra új trükköket eszelnek ki. A csapdák lehetnek csak kényelmetlenséget okozók vagy figyelmet egy pillanatra elterelő, de azonnali halált okozók is. Vannak jól, vannak kevésbé álcázottak – a játék pergő eseményei alatt úgysem jut idő az óvatos keresgélésre. A Gladiátorok így reménytelen helyzetben lennének: ha nem egymás keze által vesznek el, még megnyílna lábuk alatt a föld. Ennek kiküszöbölésére vannak jelen a Stratégák. Bár tudjuk, hogy ők fenn gubbasztanak tornyaikban, mégis segíthetnek társaiknak. A játék kezdetén megkapják az aréna részletes térképét, melyen jelölve van minden egyes csapda érzékelési és működési területe. A két terület különválasztása azért fontos az alaprajzon, mert gyakran a valóságban is máshol van az érzékelő és a végrehajtó mechanizmus. A Stratéga tehát minden egyes csapdáról tud, de a rendelkezésére álló információból jól meg kell válogatnia, mit és mennyit mond meg a csapat többi tagjának. Ennek oka, hogy a játéktéren sok a csapda – általában 6-7 egy viadal alatt -, és az események gyors egymásutánban következnek be. A Stratégának nincs ideje arra, hogy minden csapdát részletesen leírjon; a másik ok az ellenfél: a csapda szövetséges is lehet, ha történetesen az ellenfél aktivizálja – vagy saját csapattag úgy, hogy a hatás az ellenfélre legyen ártalmas. A Stratéga ezek szerint szinte a csa-

pat legfontosabb embere, hiszen nélküle minden mozdulat az utolsó lehet az arénában.

Természetesen a Stratéga fontosságát a játék alkotói is azonnal átlátták, úgy döntöttek hát, hogy személye nem sérthetetlen. Ha valaki az ellenfél csapatából ártalmatlanná tudja tenni a Stratégát, ám tegye. Ez lehet a Számszeríjász, a Törvető, esetleg a Boszorkánymester – arra nemigen akadt példa, hogy a Gladiátor vitte volna véghez ezt a cselekedetet. A Stratéga megfigyelőtornyában le van szíjazva székhöz, így teljesen védekezésképtelen. A hajított és kilőtt fegyverekkel szemben viszonylag jól védett, mert a torony alja és oldala tömör acél, melynek SFÉ-je 8. Ezen az oldalfalon tehát meglehetősen nehéz jó találatot elérni, előlött ellőni pedig mesteri íjásztudást igényel. A Számszeríjász megpróbálhat úgy lőni, hogy lövedéke ne akadjon fel a falban, de ekkor CÉ-jére -75-ös módosító adandó. Ugyanakkora negatív módosító sújtja a hasonló céllal támadó hajítófegyver-használókat is. Az aréna Stratéga-tornyaiak magassága 18 méter, így a Boszorkánymestereknek, hogy varázslataikat alkalmazni tudják, legtöbbször el kell jutniuk a torony tövébe. A Stratéga kockázatos, de kedvelt elnémítása az egyik Törvető felküldése a toronyba. Mivel a torony kívülről meglehetősen könnyen megmászható, a 18 méter megtételéhez csupán 3-4 körre van szükség. Ez idő alatt azonban a mászó fegyveres az aréna legsebezhetőbb lényé, hisz minden tekintet felé irányul. Egyszeriben Boszorkánymester és Számszeríjász célpontjává válik, esetleg az ellenfél Törvetője is utána eredhet, vagy törökkel nehezítheti felfelé haladását. Látható: a győzelem szempontjából kiemelkedő fontosságú, hogy a Stratéga végig védelem alatt álljon. Így a játék összetettebbé válik a Dél-Toroni Viadalnál. Érthető módon Shulurban sokkal kockázatosabb a Stratéga szerepét játszó bölcsek, esetleg varázslók dolga. Sokszor megtörtént már az is, hogy a székhöz szíjazott Stratégák – ha mágia- vagy Pszi-használók voltak – védekeztek a támadás ellen, mozgások nélkül, csupán beszéddel vagy mentális koncentráció segítségével végrehajtható metódusokkal. Ezek fogadtatása a Döntőnkök részéről vegyesnek volt mondható. Amennyiben látványos meglepetést hozott, nem követte büntetés, a szórakozás rovására végrehajtott, unalmas megoldások azonban a Stratéga halálával végződtek.

5.52. Kard és varázslat

A fegyverek számáról és használatáról a Shuluri Játékok szabályrendszere is több kitételben emlékezik meg. Sokkal kevesebb számbeli korlátozást találunk, mint a Dél-Toroni Viadal esetében, de a minőségi megkötések ez esetben is hasonlóak. A Gladiátor legfeljebb hét fegyvert vihet be a küzdőterre, vértje bármilyen lehet. A Számszeríjász fegyvere csupán a már leírt könnyű nyílpuska lehet, de eh-



hez egy teljes tegeznyi vesszőt (20 darabot) vihet magával. A Boszorkánymester három, a Törvetoők 8-8 pengével rendelkezhetnek, utóbbiak ezen felül egy rövidkardnál nem hosszabb kézfegyvert is tarthatnak maguknál. A Stratéga természetesen nem használhat fegyvert.

Mágikus tárgyak terén is sok hasonlóságot találunk a két szabályrendszer között. A három medál itt is ugyanolyan feltételekkel kerül kiosztásra, azon kivétellel, hogy egy csapattag egyetlen medált viselhet csupán. A Statikus Pajzsok terén eltérés kizárólag számban van, mert a 2-2 Statikus Asztrál- és Mentálpajzsba a Boszorkánymester és a Stratéga védelme is beletartozik. Ezzel a Statikus Pajzsok elosztása sokkal jobban befolyásolhatja a viadal végkimenetelét. A Dinamikus Pajzsokra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a déli viadalrendszerben. A Boszorkánymester egy Hatalom Italt magával vihet a játéktérre, törhetetlen fiolában, de ezt a másik csapat megszerezheti tőle, s eljuttathatja saját Boszorkánymesteréhez. A Gladiátorok számára fenntartott küzdőtéren itt is elhelyezésre kerül egy megszerezhető Hatalom Itala, de jelentősége – a behozható adag miatt – lényegesen kisebb.

Fontos még szót ejtenünk a fegyverméregről. Minden csapat két adag, mindenben egyező folyadékot kap, melyek közül csak az egyik a méreg, a másik ártalmatlan, akár a tiszta víz. A két folyadékot még Mesterfokú Méregkeverés képzettséggel sem lehet megkülönböztetni egymástól, mivel a hatás mágikus eredetű. Így kellemes szerencsejáték kezdődhet, hogy vajon melyik is az igazi áfium.

5.53. A csapdák

A viadal leírása nem lehet teljes a legnépszerűbb csapdák némelyikének ismertetése nélkül. A legfontosabb ezekben az azonnali, látványos hatás és a váratlanság. A legtöbb súlyérzékeny vagy bukózsínes csapda, melyet a homok kiválóan elrejt. Sok köztük az egyszerű, mint a beomló verem vagy tűket kilövő csapda. Kevesen tudják, miként lehetséges, hogy ennyiféle csapda működjön szinte észrevétlenül – minden alkalommal különböző helyen – az arénában. Ennek titka, hogy az egész játéktér alatt folyosórendszer húzódik, melynek segítségével egy bonyolult és különleges csapda felállítása sem jelent 3-5 óránál hosszabb munkát. A föld alatt akár a stadion másik végére is elvezethető egy érzékelő energiája, így a hatás teljesen máshol is létrejöhethet. A rendszer karbantartóit Toron legjobb csapdakészítőinek tartják, mechanikai érzékük is kiemelkedő. Alább következzék tehát néhány csapda az érdekesebbek közül:

Ravasz íjász

Ez a csapda viszonylag egyszerű: egy súlyérzékeny érzékelő és egy számszerű kombinációja. A dolog-

ban az a cseles, hogy a fegyver az aréna másik végében aktivizálódik. A vessző laposan csapódik ki a homok alól, tökéletesen meglepve az ott tartózkodót. A vessző legtöbbször végigrepül egy ív hosszabbik oldalán, majd a fa palánkba csapódik, de ha áll valaki az útjában, bizony rosszul jár. A nehéz nyílpuska lövedéke térdmagasságban vágódik lábába, sebzése k10+2 Sp. Előfordulhat, hogy a kilőtt vessző mérgezett. A fegyver CÉ-je – a jó beállítás miatt – 45. A csapdát sokszor tudatosan is használják: az egyik csapat valamelyik tagja megvárja, míg az ellenfél a nyílpuska hatósugarába ér, majd aktiválja a csapdát. Ehhez persze tökéletes koordinációra és leleményes Stratégára van szükség.

Végzetes verem

Ebben az esetben is az a különleges a csapdában, hogy aktivizálójára nem jelent közvetlen veszélyt. A csapda súlyérzékeny, ha rálépnek, azonnal működni kezd. A talaj megnyílik, karókkal bélelt verembe juttatva minden rajta állót. A verem 3 méter mély, a zuhanás sebzése a karókkal együtt 5k6 Fp. A csapda aktivitási területe az érzékelő előtt és mögött elterülő 3-3 méter hosszúságú, teljes ívszélességű rész. Az aktiválási – súlyérzékeny – zóna és közvetlen környéke érintetlen, fennmarad a két verem között, akár egy oszlop. A csapda aktivizálójá csak akkor zuhan a verem mélyére, ha nem veszi észre, hogy rálépett valamire, és éppen tovább szaladna valahová.

Kitörő forrás

Ez a csapda is az ívek valamelyikén aktiválható, de hatását a Gladiátorok küzdőterén fejt ki. A bukózsínes megrántása után a központi küzdőtéren 3-4 szökőkútszerű forrásból víz kezd elárasztani az arénát. A víz a térképen előre meghatározott helyen robban a felszínre, ha ezen Gladiátor állt, az 3-4 métert repül hátra, k6 Sp sebet elszenvedve. A központi küzdőtér k3+2 kör alatt megtelik vízzel, majd egy méter magasságig. Ezután a csapok elzáródnak, így víz innen nem jut tovább. Az álló víz hatására a bent harcoló Gladiátorok süppedni kezdenek a 30-40 cm mély, homokból képződött sár-tengerben. Nehezebben mozognak majd, még a víz is gátolja haladásukat. Így mindkettőjük TÉ-je 10-zel, VÉ-je 20-szal, KÉ-je 5-tel csökken. Az összeecsapás is sokkal heroikusabb lesz, a lábáról ledöntött ellenfelet például vízbe lehet fojtani...

Ezek tehát a Dél-Toroni Viadal és a Shuluri Játékok alapszabályai. Szót kell még ejtenünk a döntőnkök szerepéről, az általuk alkalmazott büntetésekről.

A viadalt három Döntnök, egy Mesterdöntnök és több segéd figyeli. A segédeknek nincs beavatkozási joguk, csupán felhívhatják a Döntnökök figyelmét valamely észre nem vett szabálytalanságra. A Döntnökök megállíthatják a viadalt, és kizárhatják a küzdők közül azt, akit szabályszegésen kaptak. A kizárás sokszor egyet jelent a viadal utáni nyilvános kivégzéssel, hiszen a szabályszegésért súlyos büntetés jár. A Mesterdöntnök a viadal közben is beavatkozhat, állandóan keze ügyében van egy Villámszóró pálca, mely 15 E-s, 75-ös CÉ-vel rendelkező energianyalábok kilövésére alkalmas. Ezzel bármelyik csaló azonnal elhamvasztható, kivéve, akin a védőmedál van. Ha a küzdő túlélte a villámot – legyen ennek oka a szerencse, vagy a talizmán – a Döntnökök páholya alatt helyet foglaló számszerű-ászok (nehéz nyílpuskások) azonnal végeznek vele. Ilyen megtorlás ritkán fordul elő, mert a szabályok könnyen fejben tarthatóak – vagy logikusak, vagy inkább az előkészületekre vonatkoznak. A kevés csalás másik oka, hogy a következmények nagyon súlyosak; inkább veszítsen a csapat becsülettel, mint hogy minden tagját megszegyenülten törjék kerékbe a viadal után. A viadatok alapelve még, hogy amit nem tilt szabály, az végrehajtható – egy-egy ötlet ezért még a Mesterdöntnököt is meglepetésként érheti. A Mesterdöntnök még ilyen szabályok mellett is sokszor kerül dilemma elé, hogy a láttott tett szabályellenes-e, avagy nem. A döntés általában attól függ, hogyan reagál a közönség – ha éljeneznek, tapsolnak, a küzdők folytathatják a viadalt. A Döntnökök az aréna négy oldalán, tornyokban foglalnak helyet, így mindent tökéletesen beláthatnak (alaprajzon rombuszok). A legmagasabb torony a Mesterdöntnöké, mely az alaprajzon nyolcágú csillagként szerepel – ez azért is fontos, mert ehhez viszonyítják az aréna felosztását, a jobb-bal és alsó-felső kvadránsokat.

5.6. A Viadal a játékban

A KM az eddigiekből már sok következtetést levonhat; lehetnek elképzelései, hogyan meséljen el egy Dél-Toroni Viadalt játékosainak. Ezek kiegészítése és néhány hasznos tanács következik az alábbiakban.

A legjobb az, ha a viadalt nem JK-k és NJK-k játszik egymás ellen, hanem két JK társaság. A tapasztalatok szerint így sokkal izgalmasabb, feszültebb játékra nyílik lehetőség – továbbá nem egy embernek kell felvennie a versenyt ötletekben hattal. A KM dolga legyen inkább a játék gondos, vita nélküli levezetése.

Az első lejátszott játék alatt és után viták támadtak arról, hogy is lehetne igazságossá tenni a viadal alatt a karakterek kezdeményezését. Hiszen a legjobban kezdeményező cselekedetére a M.A.G.U.S. szabályai szerint a leglassúbb reagálhat – mivel később kell megmondania, mit is áll szán-

dékában tenni. Ez egyéb körülmények között nem jelent problémát – részint a kevés szereplő miatt –, egy ennyire stratégiai alapokon nyugvó játékban azonban igen. A probléma az, hogy a KÉ nem csak gyorsaságot, hanem helyzetfelismerést is jelent, így pedig a leglassúbb karakter rendelkezne a legjobb reakcióidővel, ami teljesen hamis eredmény. Ezért merült fel a kettős kezdeményezés bevezetésének gondolata. Ez a következőt jelenti:

1. Minden karakter kidobja az adott körre vonatkozó Kezdeményező dobását, majd hozzáadja KÉ-jét.

2. A legkisebb értéktől a legnagyobb felé haladva mindenki bejelenti, mit szándékszik cselekedni.

3. A legnagyobb értéktől a legkisebb felé haladva minden esemény lejátszásra kerül (támadás, mozgás, mágia használat stb.)

Így leírva a három pont nem tűnik túl bonyolultnak, de 12 szereplővel, úgy, hogy mindenki minden körben aktívan részt vesz, nagyon hosszú. Az első játék alatt 12 kör eseményei ezzel a módszerrel 3 órán át játszódtak le valós időben. Ez stratégiai játékviszonylatban nem is rossz, de szerepjátéknak nagyon lassú. Így mindenki döntse el maga, hogy is játssza le a viadalt – lassan, de valósan, vagy pergőbben (így sem lesz gyors!), bizonyos fokú nagyvonalúsággal.

Addicionális gondot jelenthet a Stratéga szerepének megoldása. Mivel a viadalon a Stratéga a csapat szeme, ő az, aki beláthatja a teljes arénát. Ő dolgozhat ki támadási módszereket is, de csak rövid utasításokat osztogathat, mert a küzdőtérben minden nagyon gyorsan zajlik. Ezt úgy oldottuk meg, hogy minden lejátszott körben a Stratéga csak egyszer vagy kétszer (ezt a játék elején meg kell beszélni, és szigorúan be kell tartatni!) szólalhat meg. Ezzel mondandója igazi fontosságot nyer, hiszen csak ő figyelmeztetheti a többieket esetleges hátha támadásra, boszorkánymesteri mágia alkalmazására vagy egyéb fontos, de mások által nem látható eseményre. A Stratégát játszó játékosnak nagyon meg kell gondolnia, mikor és miért szól, mert lehet, hogy a lehetőséget elpocsékolja, a csapat pedig ezért kerül súlyos helyzetbe. A Stratéga szerepe egyébként korántsem tűnik oly fontosnak első olvasásra, mint amilyen valójában. A jó és rossz Stratéga jelentette előnyt – illetve hátrányt – már az első játékban mindenki érezhette, ez komolyan befolyásolta a játék végkimenetelét.

A harmadik fontos kérdés a csapatok tagjainak elhelyezkedése az arénában. Egy szerepjátékban legtöbbször (legjobb, ha mindig!) könnyen boldogulhatunk táblák, alaprajzok, kis figurák vagy hasonló, asztalt kívánó kellékek és segédeszközök nélkül is, ebben az esetben azonban – mivel a Toroni Rendszerű Viadal szerintem sokkal inkább stratégiai játék – szükség van az aréna pontos, méretarányos rajzára, és néhány figurára, a karakterek jelölése végett. A „figura” nem jelent feltétlenül ólomfigurát, lehet sakkbábu, babszem, papírnégy-

zet, gomb, stb. is – a fontos az, hogy jól megkülönböztethetők legyenek az egyes játékosok, és nagyjából legyenek méretarányosak a figurák. Célszerű, ha egy figura alapja nem nagyobb 1-2 3x3 méteres területet jelölő négyzetnél. A játékban mozgásukra nincsenek külön szabályok, minden egyszerűen a M.A.G.U.S. szerint történik, azaz egy karakter egy körben nagyjából 80-100 métert tehet meg legnagyobb sebességével rohanva. Ez az arénában nagyjából felére csökken a süppedő homok miatt. Ez azt jelenti, hogy egy karakter nagyjából az aréna hosszabb oldalának felét tudja lefutni egy kör alatt, ha semmi mást sem cselekszik. Nem érdemes számolgatni a négyzeteket – ez azért szerepjáték -, de ha valaki ragaszkodik hozzá, ám tegye. Az alaprajz azért is fontos, mert így tökéletesen átlátható, hogy ki mit láthat az arénában folyó eseményekből – a keresztirányú falak ugyanis két méter magasak.

Még egy dologra kell kitérnünk, a viadal kezdetén a játékosok felállítására. Ez az arénában is úgy zajlik, mint a játékban. A csapatok külön-külön, a másik felállításának ismerete nélkül bejelölik a tagok kiinduló helyzetét az aréna alaprajzán. Adott

helye kizárólag a két Gladiátornak van, ők a fekete ponttal és az X-szel jelölt helyeken állnak. A csapatok persze tudják, melyik az ő Gladiátoruk kiinduló pozíciója. Ez azért is fontos, mert csak arra a térfélre állíthatják fel embereiket, melyben a Gladiátor tartózkodik. További szabály, hogy mindenkinek a saját ívén belül kell helyet találnia, például a Boszorkánymester csak a Boszorkánymesterek ívén belül tartózkodhat a viadal kezdetekor. Persze később, az ajtók egyikén áthaladva beljebb is kerülhet. A Viadal elején a küzdők elfoglalják előre kijelölt helyüket, majd a Mesterdöntnök intésére felhangzik a Sírókürt hosszú, elnyújtott hangja, és kezdetét veszi a játék. Előfordulhat, hogy ellenséges figurák szinte ugyanarra a helyre kerülnek – de ilyen az élet. Ekkor már az első másodpercek fegyverrántással vagy meneküléssel kezdődhetnek. Az utolsó tanács pedig az, hogy a szabályok bővíthetők vagy akár meg is változtathatók. Ha a játékosok rákérdeznek valamire, csak az a lényeg, hogy a válasz az egész játék alatt érvényes maradjon, tehát a körülmények ne változzanak az idővel, mert ez kész terveket boríthat fel teljesen.



VI. Képzettségek



M.A.G.U.S. szabályrendszerében fontos helyet foglalnak el a képzettségek. A különböző képzettségek tanulásával a karakterek egyre többet tudnak, és ez adja a meg a lehetőséget arra, hogy különbözzön mindenki mástól. A M.A.G.U.S.-ban számos képzettséget ismertettünk, de néhány csak általánosságban került bemutatásra. Azóta a lista kiegészült néhány új képzettséggel is, amelyek hasznosak lehetnek a harcos karakterek számára. Álljon itt most egy összefoglaló ezekről, a régiek bővebb kifejtésével, az újak ismertetésével.

Harci képzettségek

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Harci láz	8	15
Hadrend	3	20
Hadvezetés	5	20
Harc helyhez kötve	4	12

Mesterfokú fegyverhasználat esetén megtanulható képzettségek

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Kínokozás	9	20
Pusztítás	15	30
Kiegészítő támadás	0/7	8/15
Különleges fegyver hasz.	15	30
Lovas Íjászat	15	30
Célzás	20	35

Világi képzettségek

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Erdőjárás	5	14
Állatismeret	1	6



1. A képzettségek elsajátítása

Az alább ismertetésre kerülő képzettségek elsajátítása valamelyest nehezebb, mint a M.A.G.U.S.-ban leírtaké: ezek ritkább, vagy speciálisabb ismeretanyagra épülnek. Általánosságban is igaz rájuk, hogy nem lehet könyvből megtanulni őket: hosszú évek fárasztó munkájának a gyümölcsei.

Noha meglehetősen nehéz általánosítani, mégis elmondhatjuk, hogy egy képzettség Alapfokának a megtanulása fél évtől-kétéves időtartamra tehető, míg az Alapfokról Mesterfokra jutás további két-három, állandó gyakorlással teli évet követel a karakterektől. Persze több képzettség is tanulható egy időben, ennek ellenére nem szerencsés egyszerre hat-nyolc képzettségnél többet foglalkozni. Ha mégis így tenne egy karakter, úgy minden plusz képzettség 3 Kp-val többbe kerül számára.

Azt, hogy egy képzettség elsajátítása pontosan mennyit időt vesz igénybe, a KM hivatott eldönteni, a figyelembe veendő szempontok azonban adottak:

Alaphelyzetben a képzettség tanulására 6 hónap + annyi hónap kell, amennyi Kp-ba kerül a képzettség. Ezt csökkentheti, ha kimagaslóan jó mester tanítja a képzettséget (ekkor a Kp-kból számítandó hónapok száma feleződik), ha pedig minden szabadidejét erre áldozza valaki, úgy a plussz hónapok száma akár teljesen nullára csökkenhet.

Növeli azonban a tanulási időt, ha nem elég jó a tanító, ha a karakter csak kevés időt szán a gyakorlásra, vagy ha egyszerre igen sok képzettséget tanul. Ilyen esetekben akár másfélszeresére is növekedhet a tanulási idő. Amennyiben a karakter teljesen mester nélkül tanul (már amelyik képzettségnél ez lehetséges), úgy a kiszámított időnél kétszer tovább tart az ismeret elsajátítása.

2. Harci képzettségek

A fegyverhasználat képzettség lehetővé teszi a harcosok számára, hogy egy adott fegyvert forgatva ne szenvedjék el a képzetlen fegyverforgatásból adódó hátrányokat. A fegyverek azonban sok hasonlóságot mutatnak. A hosszú kard csak kevésbé különbözik a lovagkardtól, a shadleki buzogány majdnem

olyan, mint az egykezes csatabárd – és még sorolhatnánk. Ezeket a fegyvereket kézbe véve a hasonlóknak használatában jártas karakter nem lesz teljesen tanácstalan, így nem is sújtják annyira a levonások. Persze a fegyverek csak hasonlóak, nem azonosak, így valamennyire mindenképpen ismeretlenek lesznek, azonban közel sem olyan mértékben, mint ha az illető egyáltalán nem ismerne hasonlót. Ha a használt fegyver a karakter által ismert fegyverrel azonos családba tartozik, a levonások a következőképpen alakulnak: KÉ -3, TÉ -10, VÉ -8, CÉ -10

Ha a karakter fegyverének csak a kategóriája azonos, a levonások: KÉ: -6, TÉ -15, VÉ -15, CÉ -20

Az egyes fegyverkategóriákat és -családokat az alábbi felsorolás szerint különböztetjük meg.

Kategóriák:

- Szúrófegyver
- Vágófegyver
- Zúzófegyver
- Szálfegyver
- Célzófegyver

Családok:

- shadlecki buzogány; csatabárd, egy- és kétkezes; csatacsákány, csatacsillag
- rövidkard; tör, kés, ramiera, Slan tör, sequor
- hosszúkard; másfélkezes kard, lovagkard, pallos, szablya, jann szablya, jatagán, handzsár, Slan kard, mara-sequor
- törkard
- hajítóbárd, dobótör, Slan csillag
- buzogány; tuskés, tollas, egy- és kétkezes; harci kalapács, bot
- láncos buzogány, cséphadaró
- alabárd, lándzsa, dárda, szigony, kopja
- új (minden fajta)
- nyílpuska (minden fajta)

A parittyá, a fúvócső és az összes egyéb kategóriába tartozó fegyver kezelése annyira egyedi, hogy az semmilyen más fegyver kezeléséhez nem hasonlítható. A fejdáscsákány forgatását csak fejdáscsákányok tanulják úgy, hogy annak a különleges előnyei érvényesüljenek, más karakterek kezében rövidkardnak minősül. A hosszú és rövid bot a harcművészek speciális fegyvere, az ott szereplő harcértékek csak akkor használhatók, ha harcművész forgatja őket, mások kezében egyszerű furkósbotok, azzal a megkötéssel, hogy a sebzésük nem változik. A háritótör – bár maga a fegyver hasonlít a közönséges törre – külön tanulmányokat igényel, mivel speciálisan védekezésre, és nem támadásra szolgál. Ha valaki olyan veszi kézbe, aki csak a hagyományos tör forgatásában jártas, annak Harcértékmódosítóival használhatja csak, és nem kapja meg a magas Védőértéket. A vasökök használatát nem kell

külön tanulni, kezeléséhez elegendő az ökölharc ismerete. A pajzsok használatához természetesen pajzsalkalmazás képzettség szükséges. Itt is megkülönböztetjük a három alapvető méretet, amelyek egy családot alkotnak.

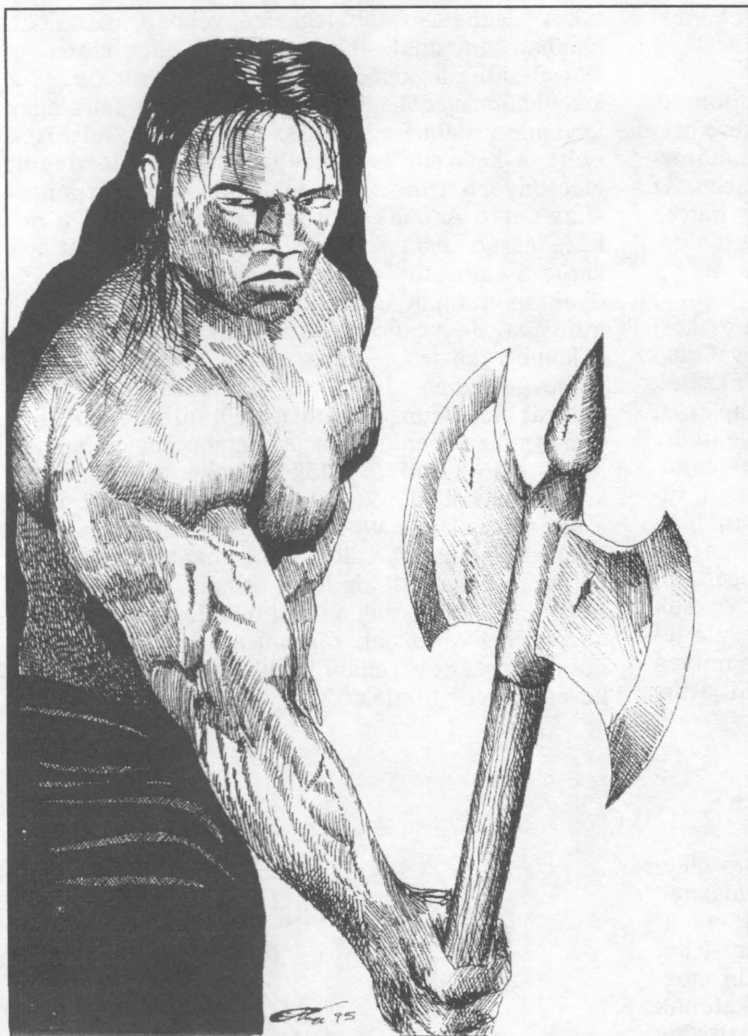
Harci láz

Különös harci képzettség, amelyet szinte minden nép és kor felfedezett magának. Hosszas megfigyelések után jutottak arra a tapasztalatra, hogy ha a harcosok elragadtatják magukat és szenvedéllyel, gyűlölettel küzdenek, néha emberfeletti teljesítményre képesek, még olyan ellenféllel szemben is, aki elől józan megfontolás alapján elmenekülnének. A megfigyeléseket elhatározás követte: a katonákat úgy kell betanítani, hogy erre bármikor képesek legyenek. Ekkor jelentek meg a csatákban a dobosok, akik a harci szellemet voltak hivatottak növelni. A módszer eredményesnek bizonyult, de korántsem hozta meg a várt eredményt. Később komoly gondolkodók is foglalkoztak a kérdéssel, és az ősi birodalmak felvirágzása idején több bölcs egyszerre jutott el a megoldásig. Módszerük – mely mindenki számára elsajátítható – leginkább a Pszi diszciplínáira emlékeztet, bár nem azonos velük, hiszen alkalmazójának nem kell behatóan ismernie saját elméjét.

Az eljárás lényege, hogy az alkalmazó valamilyen monoton ingerre – dobszóra, zenére, vagy akár egy dallamra koncentrálna – egyre jobban eksztázisba jön, akár egy valódi fanatikussal. Ezt az eksztázist használja azután arra, hogy ösztöneit felszabadítva ellenségeit lemészárolja.

A Harci láz azonban kétélű fegyver. Ha a harcos belelovalta magát, egészen a harc végéig nem képes józan ésszel mérlegelni; onnan kezdve harcol, amíg csak mozogni képes, vagy amíg ellenfelei mind el nem hullottak vagy el nem menekültek. Harci lázban küzdő ember soha nem menekül, és soha nem adja meg magát. Nem válogat továbbá ellenfelei között; gondolkodás nélkül azt támadja meg, aki a legközelebb áll hozzá, legyen az akár vezér, vagy csak egyszerű közkatona (természetesen társait ebben az állapotban is felismeri). Az eksztázisba került harcos ezenfelül nem válogat az eszközökben – a kezében vagy keze ügyében lévő fegyverrel ront rá ellenségére. Nem gondolkodik cselekedetein, a mágia vagy Pszi használat távol áll tőle. Természetesen harci lázban védekező harcot folytatni nem lehet.

A játék szabályaira lefordítva ez a következőt jelenti: ha valaki, aki ebben képzett, elhatározza, hogy eksztázisban akar küzdeni, akkor egy percen át (6 kör) erre kell koncentrálnia, majd utána körönként Asztrálpróbát tennie. Az első körben -1 levonással, a másodikban -2 módosítóval, a harmadikban -3-mal, és így tovább. Amint elvétí, megszűnik számára a külvilág, csak az ellenfél és a harc



marad. Az illető nem varázsolhat, nem használhat Pszit vagy különleges képességet, nem menekülhet és nem védekezhetsz, kizárólag csak harcolhat, amíg csak ellenfelet talál magának. Harci lázba jönni csak olyankor tud a karakter, ha éppen harcol vagy harc előtt áll. Természetesen a koncentrációhoz nem kell nyugalom, sőt: a csatazaj csak elősegíti a kívánt hatást.

Mivel az eksztázisban harcoló kizárja józan esztét, gyakorlatilag elnyomja mentálját. Ilyenkor harc közben még dinamikus Pszi pajzsára sem koncentrálni. Természetesen tudatalatti Mágiaellenállása és statikus pajzs megmarad. Ezen felül az alkalmazó nem csak saját józan esztét zárja ki, de mások számára is megnehezíti, hogy a gondolataiba férközzenek. Ez abban nyilvánul meg, hogy mentális ME-je szempontjából statikus pajzs kétszeresére növekszik, de legalább 10-re. Asztrális ellenállása nem változik, azonban azt is nehezebb lesz befolyásolni, mivel Asztrálját minden tekintetben a gyűlölet jellemzi, így minden asztrális operációhoz először ezt kel megszüntetni.

4f: Alapfokon a harci lázban küzdőt a következő módosítók illetik meg: KÉ +3, TÉ +10, VÉ -10, CÉ -, Sebzés +1 Sp; harc közben pajzs illetve fegyvere Védő Értéke nem számít bele a karakter Védő Értékébe.

Mf: Mesterfokon KÉ +5, TÉ +20, VÉ -20, CÉ -, Sebzés +1 Sp, támadás 2/kör és harc közben pajzs illetve fegyvere Védő Értéke nem számít bele a karakter Védő Értékébe. Ezenfelül a karakter harc közben olyan fokon válik érzéketlenné a külvilággal szemben, hogy szinte rá sem hederít a neki okozott sebekre. Ha aktuális Fp-inek száma el is éri a nullát, nem ájul el, küzd tovább. Természetesen a további sebzések az Ép-iből vonódnak le (immáron túlütés nélkül is), de addig harcol, amíg 0 Ép-n vagy az alatt meg nem hal. Kivétel ezalól, ha 0 és 4 Ép között elvételi Állóképességpróbáját, mert akkor teste fölmondja a szolgálatot, a karakter elájul. (Bővebben lásd M.A.G.U.S., Életerő 70. oldal). Mesterfokon a karakter kettőt támadhat minden körben, külön képzettség vagy magas Ügyesség nélkül is, mivel a védekezésre egyáltalán nem fordít figyelmet. Ha már eleve kettőt támadott, akkor továbbra sem támadhat többet. A Mesterfokon képzett karakter nagyobb gyakorlottsága következtében könnyebben képes elérni az eksztázis állapotát, ezért koncentrációja csak 3 körig tart és utána már az első körben -3 módosítója van Asztrálpróbájára.

Célzófegyverrel semmilyen körülmények között nem lőhet, hiszen ehhez pontos célzás, józan megfontoltság kell.

Amint az a fentiekből kiviláglik, ez a képzettség kétélű fegyver, ám bizonyos gladiátoriskolák, s egyes vallások fanatikus követői előszeretettel alkalmazzák. Itt ejtünk szót arról, hogy ezt a harci eksztázist nem csak szellemi felkészüléssel, ajzószerekkel is kiváltható. Ilyen ajzószerek például az Al Bahra-kahrem, melyet El Sobirában állítanak elő, Krán pedig nagy mennyiségben alkalmazza ork légióban.

Hadrend

A hadrend képzettség a különböző birodalmak seregeiben elsajátítható, harci alakzatokon alapuló küzdelem. Ezek megismerése és harcban való felhasználása viszonylag egyszerű. A hadrend lényege, hogy a sereg katonái nem önálló harcosokként,

hanem egységesen, összehangoltan harcoljanak, így sokkal jobb eredményt elérve.

Af: A képzettség alapfokán a karakter három leírt formációt ismer, származása és neveltetése szerint. Hogy pontosan melyek ezek, azt a KM határozza meg a karakter élettörténetének ismeretében. Az alapfok tudását tovább lehet bővíteni: a harcos újabb alakzatot ismerhet meg további 2 Kp rááldozásával.

Mf: Mesterfokon a harcos minden helyi és környékbeli országban használt harci formációval tisztában van – ám nem csupán az egyes alakzatok pusztá felépítésével. Átlátja a technikák alapját is, így bárkihez alkalmazkodni tud 1k6 körön belül, ha az számára idegen alakzatban kíván harcolni. Amennyiben ellenfelei állnak harci alakzatban, tudása lehetővé teszi a technikák gyenge pontjainak felismerését, így ellene a formációból eredő pozitív módosítók nem érvényesülnek. Fontos megérteni, hogy a hadrend képzettségben jártas karakter csak alkalmazni tudja a formációkat, de azt, hogy a terepviszonyok és az ellenség viselkedése milyen alakzatot kíván meg, csak a hadvezetésben jártas egyén képes megmondani.

Shadoni páros

Közelharcban, a szembenálló csapatok teljes elkeveredése után használják. A két harcos egymásnak veti hátát, így védve társát a hátulról jövő támadásoktól. Az ilyen formációban küzdőket nem lehet hátulról támadni, VÉ-jük pedig – az állandó mozgástól és forgástól – 5-tel nő. Shadonban a katonák és zsoldosok alapvető kiképzéséhez tartozik, de Ynev több táján ismerik és használják.

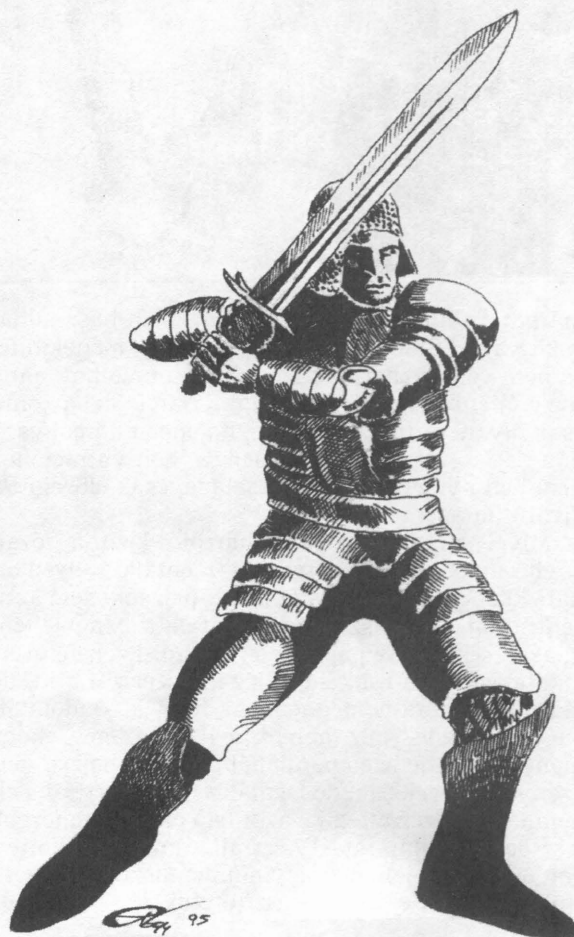
Abasziszi hármas

Hasonló a shadoni páros küzdőmódszerhez, célja egymás védelme. Ennek végrehajtásához – értelemszerűen – három harcos szükségeltetik, akik egymásnak háttal állva szűk kört alkotnak. Fő előnye ugyanaz, mint a shadoni párosnak, azaz, hogy az így harcolókat nem lehet hátulról vagy félhátulról támadni. Hátránya, hogy több embert igényel, előnye viszont, hogy a harcosok jobban odafigyelhetnek egymásra, hiszen így csak a teljes kör egyharmadát kell védeniük, nem pedig a felét. Ennek köszönhető a magasabb VÉ módosító: +10.

Kráni pusztító ék

Kívülálló számára ritkán elsajátítható technika, a kráni Pusztító alakulatok alkalmazzák. A módszer a hagyományos, hadászati jellegű alakzatok közül

talán a leghatásosabb, legkeményebb. A küzdők ék alakban támadnak, folyamatosan törnek előre. Az ék csúcán a legkeményebben támadó harcos áll, a két oldalon védők. A támadónak szinte felesleges ügyelnie védelmére, a két szárnyon állók felelősek ezért. A két védő is támadhat, de Támadóértékük alacsonyabb a fokozott védelemre való összpontosítás miatt. Az alakzatot áttörni meglehetősen nehéz; lassan, módszeresen haladva minden útjába kerülőt elpusztít, minden ellenállást felmorzsol. Gyakran indítják meg őket az ellenséges fővezér irányába. Ha a csúcson álló netán fárad vagy mégis komolyabb sebet kapna, az egyik védő állhat támadó pozícióba, átvéve az élharcos szerepét. Az alakzat módosítói: hátulról és félhátulról nem lehet támadni az ékben állókat. A támadó pozícióban álló TÉ-je 25-tel nő, a védőké fejenként 15-tel csökken. A csúcson álló VÉ-je a saját VÉ-jének fele plusz a két védő összes VÉ-jének harmada lesz, a szárnyakon állóké nem változik. Leginkább három emberrel alkalmazzák, de lehet öt, sőt hét fős éket is alkotni. Ekkor is csak az elől haladó három harcos harcértékei változnak, viszont a többi is harcol és utánpótlásként bármikor beállhatnak. Kránon kívül kevés helyen oktatják.



Pajzsfal (falanx)

Ynev szinte minden táján szívesen alkalmazzák ezt a harci formációt a nehézgyalogosok, tökélyre azonban kétségkívül Abasziszban fejlesztették. Ék vagy fal alakban egyaránt ütőképese, de használatához legalább 15-20 katona szükséges. Nagy pajzsokat emel maga elé az első támadó sor, kezükben lándzsák, alabárdok. A mögöttük jövő sorból már csak a szálfegyverek hegyei érnek a pajzsfalon túl, a hátrébb jövők pedig nem harcolnak. Amíg az előtte álló életben van, a következő katona nem harcol. Az első sort alkotó harcosok szorosan egymás mellé állnak, a pajzsai alkotta falból csak a hosszú szálfegyverek hegye, pengéje áll ki. Kíméletlenül haladnak előre, a fallal terelve, fegyvereikkel leterítve az ellenfeleket. Ha valaki kidől az első sorból, mögötte álló társa tüstént a helyébe lép, a fal pedig halad tovább. Nagy, síkságokon dúló ütközetek szinte mindennapos alakzata. Az első sorban állók VÉ-je 15-tel nő – célzó fegyverek ellen +40-nel – s közvetlen hátbatámadás nem érheti őket. Természetesen a falanx annál jobb, minél több katona alkotja, hiszen a formáció gyenge pontja a széle, ami sokkal védtelenebb, sebezhetőbb. 10 katonánál kevesebb sohasem alkothat ütőképese falanxot. Igen érzékeny az alakzat ezenfelül a hátbatámadásra. Ha az ellenfél hadvezérének sikerül valahogy az alakzat háta mögé vezetnie az embereit, jó esélye van a győzelemre, hiszen a pajzsfaj lassan reagál.

Sün

Hasonló a pajzsfalhoz, de nem támadásra, hanem védekezésre használatos. Ennek alkalmazásához kevesebb katona is elég, de minimum 5 szükséges. A technika lényegében megegyezik a pajzsfalnál leírtakkal, ám jelen esetben az alakzat minden oldalán felépül a pajzsok alkotta fal. Legelterjedtebb formái a háromszög, négyszög és kör. A közepén állók, akiknek társuk elestéig nincs feladatuk, pajzsait a fejük fölé emelik, ezzel is megnehezítve az ellenfél íjászainak, parittyásainak dolgát. Az ilyen alakzat nehezen mozog, hiszen tagjai különböző irányokba néznek, haladniuk azonban egy irányba, egyszerre kellene. Védekezéshez viszont ideális: a szálfegyverek nyelének földbetámasztásával a lovasrohamot is képes megtörni, a gyalogos ellenfelek támadását pedig méginkább megnehezíti. A formációban állók VÉ-je 20-szal nő, célzott fegyverek ellen 50-nel. Ha netán haladni akarnának, úgy csak a pajzsfalból származó előnyöket kapják meg.

Pajzsroham

A falanx harcmodor változata, amelyhez jóval kevesebb (3-6) ember is elég. Inkább közelharcban, kisebb összecsapásokban van haszna, mintsem nagy,

nyílt ütközetekben. Az alapelgondolás hasonlít a pajzsfaléra – a harcosok itt is nehéz pajzsokat tartanak maguk elé, azonban lényegesen gyorsabban haladnak, mint a falanx. Tulajdonképpen egyetlen gyors rohammal letarolják az ellenfelet. A katonák közepes tempóban futnak egymás mellett, pajzsait olyan közel tartva, hogy köztük ne férjen át senki. Aki így eléjük kerül az vagy megfutamodik, vagy egyszerűen a rohamozó pajzsfal letarolja. Előnyös olyan helyen alkalmazni, ahol az ellenfélnek nincs sok lehetősége a kitérésre. A rohamozók a következő módosítókkal harcolhatnak: TÉ +10, VÉ -10. Ha valaki eléjük kerül és nem tér ki vagy futamodik meg, mindenképpen veszít 1k6 Fp-t, mikor a pajzsfallal találkozik. Ha ezután sikeres támadást hajt végre az egyik rohamozón, áttörhet a falon, ha nem, úgy elbukik és elsodorják. A formáció gyengéje, hogy az ellene való védekezésnek is rengeteg fajtája alakult ki, például a sün alakzat.

Falkataktika

Ezt a harci alakzatot az állatok világából merítette kiagyalója. A farkasok – de sok egyéb ragadozó is – falkába tömörülve ejtik el náluknál gyakran nagyobb, erősebb prédájukat. Ösztönök diktálta módszerüket az emberek is felhasználták. Ennek eredményeképp jött létre ez az alakzat. A falkában támadás egyik alapkövetelménye, hogy a támadók többen legyenek az áldozatnál. Ez sokszor önmagában is biztosítja a győzelmet, minden külön formáció nélkül, ha azonban a közrefogott ellenfél jóval erősebb a falkánál, a harc kimenetele már nem ilyen biztos. A falkataktika lényege, hogy az áldozatot körbeállva mindig az támad rá, aki a háta mögött helyezkedik el. Ha erre megfordul, hogy védekezzen, netán viszonozza a támadást, az támad rá, aki így a háta mögé került. Aki éppen szemben áll a bekerített ellenféllel, az nem támad, csak védekezik, így őt sokkal nehezebb eltalálni. Ha a körben álló „falka” pontosan összehangolja támadásait, az áldozatra állandóan hátulról támadnak, míg ő egyfolytában védekező harcot folytató ellenfél ellen küzd (a megfelelő harci helyzetek módosítóival). A formáció páratlanul hatásos erősebb ellenfelek legyőzésére, rendelkezik azonban néhány gyenge ponttal. Először is a támadóknak túlerőben kell lenniük, különben nem tudják körülállni az áldozatot. Ha az áldozatnak sikerül időben falhoz, fához vagy valami hasonló fedezékhez hátrálnia, az megnehezíti a falka dolgát, hiszen így legfeljebb csak félhátulról támadhatnak. Ha a körbe szorult vagy szorultak rendelkeznek hadrend képzettséggel, több dolgot is tehetnek. A farkasfalka legjobb ellenszere a Shadoni páros harc és az Abasziszi hármas. Ezeket alkalmazva eredményesen védekezhetnek a falka ellen, bár a formációból járó VÉ módosítókat nem kapják meg. Ha a bennrekedt áldozat ismeri ezt a formációt, felfedezi a falka gyengéit és takti-

káját, így szintén hatékonyan védekezhet. Ha nem rendelkezik a képzettséggel, még mindig maradt egy lehetősége: ha sikerül kitörnie a körből és megvetnie a hátát. A kitöréshez sikeres támadást kell végrehajtania a kör bármelyik tagja ellen. A dolgot nehezíti, hogy a megtámadott védekező harcot fog folytatni, így nehezebb eltalálni. Követelmény ezenkívül, hogy a támadás sebezzen is, azaz ha a harcos vértje teljes egészében felfogta a sebzést, a kitörés sikertelen maradt.

Tiadlani kettős

Az tiadlani kettős nem annyira katonai formáció, mint inkább kalandozók kedvelt harcmódora. Mint neve is mutatja két harcos kell hozzá. A falkataktikához hasonlóan a túlerőre épít. Ha a két harcos nálánál erősebb ellenféllel kerül szembe, egymást támogatva és védve harcolhatnak a közös ellenfél ellen. A falkához hasonlóan itt is megosztják egymás közt, hogy ki támad és ki védekezik. Ezt alaposan begyakorolják, hiszen a kettős előnye a pontosság és összehangoltság. Általában egyikük rátámad az ellenfélre, de szándékosan elrontja. Az felbuzdulva sikerén visszatámad. Ez a kritikus pillanat, ugyanis a támadást váró harcos felkészülten vár, míg a másik ezzel egyidőben lecsap. Ha jól időzítettek, az ellenfél nem képes védekezni, hiszen éppen támad. A hátrító harcos védekező harcot folytat annak minden előnyével és hátrányával, a támadó pedig a támadás félhátulról harci helyzet módosítóit kapja meg. A sikernek feltétele a pontos időzítés, amihez az kell, hogy a kettős támadó tagjának Kezdeményezése felülmúlja az áldozatét. Ha ez nem így történik, elkésik a szűrással és elveszíti pozitív módosítóit. (Az tiadlani kettősről szép példa olvasható Wayne Chapman Észak lángjai című könyvében.)

Terkinior-féle lándzsahasználat

Terkinior herceghadvezetése Abhamaik Otlokir uralkodása idején élt, a hadseregreformert nagykirály

jobbkeze volt. Az ő nevéhez fűződik e módszer. Lényege egy szűk terület tartása pajzs és lándzsa segítségével. Annyi falanxharcos szükséges hozzá, amennyi az adott terület, átjáró teljes elállításához szükséges.

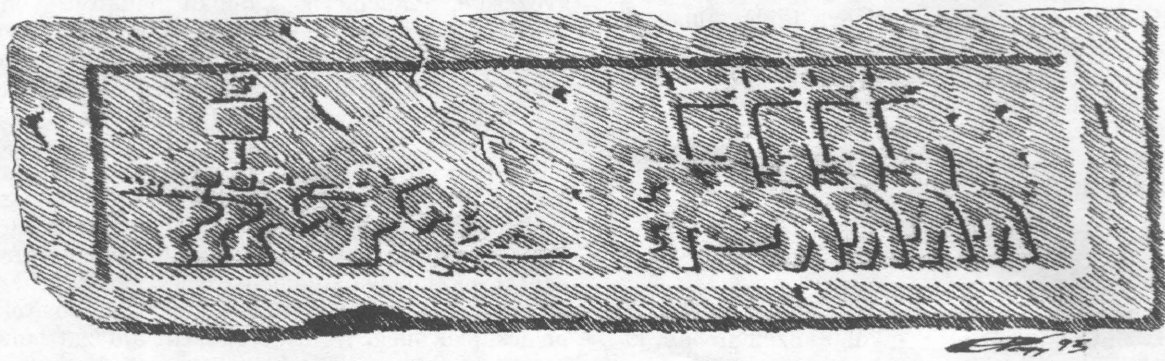
Ilyenkor a harcos lándzsájával, pajzsa védelmét kihasználva feltartja ellenfeleit. Mindig ő kezd, és ameddig ellenfelét eltalálja – ha nem üti át a páncélt az SFÉ miatt, akkor is –, annak nincs joga a visszatámadáshoz, kivéve, ha fegyvere legalább olyan hosszú, mint a falanx lándzsája. Ha a feltartó harcos elhibázza támadását, természetesen minden előnyét elveszíti, és lándzsáját sem tudja használni a közelharcban.

Hadvezetés

A hadvezetés a seregek, hadtestek irányításának tudománya. Bár a M.A.G.U.S.-ban már ismertetésre került, itt most részletesebben szeretnénk foglalkozni a témával. A képzettség Alap- és Mesterfoka jól elkülöníthető egymástól, ugyanis míg az első csak a taktikára vonatkozik, az utóbbi a stratégiát is magában foglalja.

Af: Az Alapfokon képzett karakter kis, 10-20 fő egységek vezetéséhez ért. Ennyi katonát gond nélkül képes utasítani és úgy irányítani, hogy a lehető legjobban együttműködjenek. Ha viszont a közvetlen irányítása alatt álló csapat nagyobb ütközetben vesz részt, cselekedeti függenek egy hadvezetésben mesterfokon jártas vezér utasításaitól aki a stratégiát is átlátja.

Mf: A hadvezérek egyik alapvető tevékenysége a harci alakzatok tanulmányozása. Ismernek minden olyan formációt, ami országukban és a környező vidéken ismert, de képesek a régmúlt idők híres csatáinak alakzatait is feleleveníteni. Az egyes formációkra jó példát ad a hadrend képzettségénél leírt néhány alakzat. Ezeket a hadvezető ugyan ismeri, de ez korántsem jelenti azt, hogy alkalmazni is tudja. Ha neki magának kéne az alakzatban harcolnia, bizony csődöt mondana (hacsak nem rendelkezik a hadrend képzettséggel is). Ismeri viszont az egyes



alakzatok és formációk taktikai előnyeit. Tudja, hogy a különböző terepek, időjárási és fényviszonyok mit követelnek meg, az ellenség lépéseire mivel lehet a leghatékonyabban védekezni, illetve ellentámadni.

Fontos még megkülönböztetni a különböző fegyvernemek szerinti hadászatot.

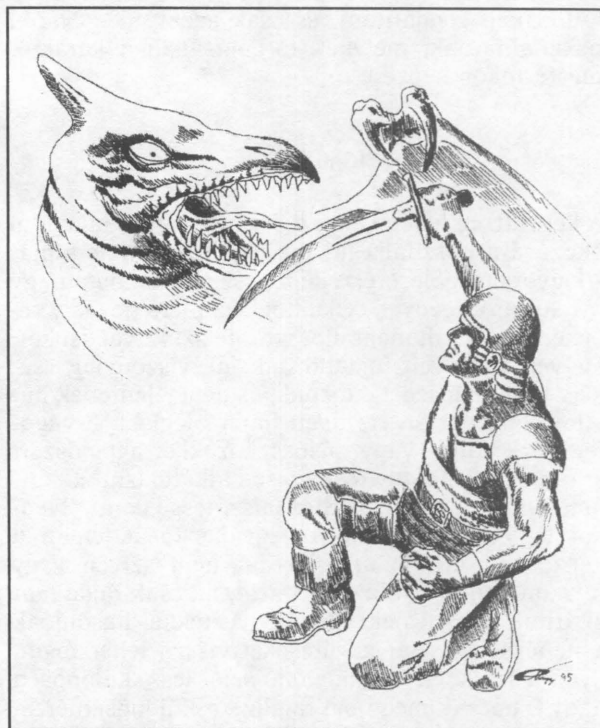
Minden egyes fegyvernemre külön-külön kell megtanulni a hadvezetést, hiszen a gyalogságot egészen más módon kell vezetni mint a lovasságot, netán a flottát. Ha azonban a karakter már elsajátította az alapokat, az újabb fegyvernem megismerése már nem kerül annyi energiájába és Képzettség-pontjába. A második és összes többi hadvezetés Alapfoka 2, Mesterfoka 8 Kp.

Harc helyhez kötve

Ennek a képzettségnek a segítségével a harcos olyan technikákat képes elsajátítani támadás és védekezés terén, melyek segítségével akkor is könnyen harcol, ha helyváltoztatásában valami akadályozza. Az eredményes fegyverforgatás ekkor is megköveteli a karok mozgásterét, de a lábak alig, vagy egyáltalán nem változtatnak helyzetet. A különleges technika mély állásokra épül, melyek segítenek megőrizni a küzdő stabilitását, ugyanakkor lehetővé teszik, hogy a test sokféle mozgást végezessen anélkül, hogy egyensúlyának megtartásáért a lábának ki kellene lépnie valamilyen irányba.

A különleges harci stílus kialakulásának természetesen jó oka volt. Olyan embercsoportok dolgozták ki az alapokat, akik víz vagy mocsár környékén éltek. Az ingoványban két oka is volt a kényszerű helyhezkötöttségnek: szerencse kell ahhoz, hogy egy hirtelen lépés a mocsár szilárd pontjára, és ne gyorsan süppedő területre történjék, így a küzdő megpróbált a lehető legkevesebbet mozogni. A másik helyzet akkor adódott, mikor a rossz lépés már megtörtént, és a harcos térdig süllyedt a sárba. Ekkor – mivel nem kászálódhatott ki a csata hevében – kénytelen volt egyhelyben harcolni. A víz mellett lakók akkor voltak kénytelenek megalkotni a módszer alapjait, mikor vízi ütközetekben és a part mentén az ellenfelek csónakokon harcoltak. Ezek a könnyen boruló alkalmatosságok nem tették lehetővé a laza ide-oda ugrálást, a harcosnak mindent meg kellett tennie annak érdekében, hogy a lélekvesztő egyensúlya megmaradjon, ha nem akart a vízben kikötni.

A helyhez kötve tanult harc természetesen jelentős előnyt biztosít a fenti helyzetekben, különösen akkor, ha az ellenfél nem rendelkezik hasonló tudással. Akkor is fontos lehet, ha a másik fél nincs helyhez kötve – ekkor segít csökkenteni a harci helyzetből eredő hátrányokat. A Harc helyhez kötve módosítói képzetlenek számára a következők: KÉ: -20 TÉ: -15 VÉ: -5 CÉ: -



Af: Az alapfokon képzett karakter legfeljebb két ellenfél ellen a következő módosítókat használhatja: KÉ: -10 TÉ -5 VÉ: - CÉ: -

Mf: A mesterfokon képzettek számára, bármennyi ellenféllel küzdenek is, a módosítók értéke nulla.

Az ellenfelek száma azért befolyásolja az alapfokú képzettség használatát, mert a helyhez kötött harcos még nem rendelkezik a megfelelő tudással ahhoz, hogy a hátát is képes legyen védeni, ha nem változtathat helyet a küzdelemben. Mesterfokon ez már nem áll: a harcos semmiféle hátrányt sem szenved el a helyhez kötöttség miatt. A képzettség mesterei a tengeri birodalmak partjainak vízén őrző járatos teljesítő harcosok, a mocsaras területen élő katonái és a harcművészek, akiknél külön iskolával rendelkeznek a mély állásokat alkalmazó, keveset mozgó stílusok.

3. Mesterfokú fegyverhasználat esetén megtanulható képzettségek

A harcosok sok olyan képzettséggel rendelkezhetnek, melyeknek előfeltétele, hogy az alkalmazó mesterfokon legyen jártas az adott fegyver használatában. Ezek a képzettségek még további előnyöket, különleges technikák alkalmazását teszik lehetővé, melyek segítségével a harcos valóban mestersen kezeli majd fegyverét. Természetesen ezeket is

külön kell elsajátítani, és csak azzal a fegyverrel használhatóak, melynek forgatásában a karakter mesterfokon képzett.

Kínokozás

A képzettség lehetővé teszi, hogy a harcos fájdalom okozására használja inkább fegyverét, és ne a másik gyors megölésére. A képzettség használata nagy gyakorlatot igényel, célja, hogy az illető ne mély sebeket ejtsen, hanem hosszú, felszíni vágásokat, melyek szörnyen fájdalmasak, de viszonylag csekély vérvesztést okoznak, és nem jelentenek halálos fenyegetést. Az ilyen harcra legjobb a vágófegyver; szűrő- vagy zúzóeszközökkel a módszer korántsem lehet oly tökéletesen alkalmazni. Ez érthető, mivel a szúrást nehéz felszínessé tenni, ilyenkor legfeljebb a jó hely megválasztását jelenti a képzettség használata – tehát nem szíven vagy nyakon kell szúrni az áldozatot, ha csak fájdalmat akarunk okozni neki. Zúzófegyverekkel hasonlóak a nehézségek. Bár az ütések vissza lehet fogni, ilyen esetekben a fájdalom sem lesz különösen nagy – hacsak meg nem találjuk a különösen érzékeny pontokat. A képzettség ebben, és az ezekre történő támadásban nyújt segítséget. Jó célpont lehet szinte mindegyik ízület, a combok és a kar belső felszíne. A képzettség természetéből adódóan csak humanoidok ellen alkalmazható, hiszen más anatómiájú szörnyek, lények ellen teljesen más módszerek vezetnének hasonló eredményhez.

Af: A képzettség alkalmazója, ha egykezes vágó fegyvert használ, túlütés esetén legfeljebb 2 Sp csúszhat át Ép sebzésbe, a többi Fp-ként vonandó le. Egyébként minden találatának sebzése 1.5-tel szorzandó. Amennyiben a támadás túlütés volt, a sebzést kettővel kell megszorozni – természetesen az Ép veszteség nem. Szűrő-, zúzó- és kétkezes fegyver esetén az Ép veszteség legfeljebb 4 lehet, a túlütés sebzése 1.5-tel szorzandó, a közönséges támadások sebzéséhez pedig k6 Fp adható hozzá.

Mf: Az egykezes vágófegyvert használó legfeljebb 1 Ép-t sebezhet, támadásainak sebzése kettővel szorzandó, túlütés esetén hárommal – persze ez csak Fp veszteség eredményez. A szűrő-, zúzó- vagy kétkezes fegyvert forgatók sebzése legfeljebb 2 Ép lehet, közönséges támadásaikhoz k10 Fp adható hozzá, túlütéseik pedig kettővel szorzandók.



Északon az ereni és erigowi fegyverforgatók, Délen Gorvik kalandozó harcosai és a shadoni tőr-kard-forgatók a képzettség igazi mesterei. A képzettség íjjal nem alkalmazható.

Pusztítás

Ezt a képzettséget a Kínokozás tökéletes ellentétéként jellemezhetnénk. Célja az ellenfél minél gyorsabb, hatékonyabb elpusztítása. A technika remek időzítőképességet és pontosságot igényel, úgy tekinthetnénk rá, mint a harc közben kivitelezett hábaszúrásra. A képzettséget alkalmazó harcos ízületekre, idegpontokra, artériás törzsekre, gerinc-re és fejre támad, s minél hatékonyabb károkozás a célja. Ebben már nincs szerepe a fegyver típusának: halálosztásra a tollas buzogány és a rövidkard is tökéletesen megfelelő. A képzettség részletes anatómiai tudást igényel, és kizárólag humanoidokon hatásos, akárcsak a hábaszúrás.

Af: A képzettséget alkalmazó harcos számára a túlütés küszöbe nem 50 lesz, mint mindenki másnak, hanem csupán 45. Így, ha támadása 45-tel nagyobb volt az ellenfél VÉ-jénél, bekövetkezik a túlütés. A sebzéshez túlütés esetén még k3 Ép adható hozzá.

Mf: Hasonlóan az alapfokhoz, a túlütés határa még alacsonyabb lesz, számszerint 40. A sikeres túlütés után még további k6 Ép veszteség okozható.

Természetesen erre a képzettségre is igaz, hogy csupán a Mesterfokon használt fegyverrel hajtható végre. A képzettség avatott mesterei a Kráni pusztítók elit alakulatainak katonái. A képzettség íjjal is használható.

Kiegészítő támadás

Ez a képzettség sokak számára előbb-utóbb a tapasztalattal magától is kialakul, de tanulható is. Nem jelent mást, mint a mesterfokon használt fegyvert körönkénti több támadásra felhasználni, de nem a szokványos módon. A kardnak szinte mindenki a pengéjét használja a harcban, de vannak, akik már oly gyorsan forgatják a fegyvert, hogy az azonos körben még a markolattal is megkísérelhetnek egy arculcsapást. A buzogányok és csatabárdok nyele vagy a tőr gombja szintén alkalmas a hasonló aljas, de villámgyors támadásra. A markolattal természetesen mindenki harcolhat, de csak a mesterfokú fegyverhasználók képesek ezt azonos körben megtenni egyéb támadásaik mellett, és nem helyettük. A markolat TÉ-je 5, a hosszabb nyeleké – mint a kétkezes csatabárd esetén például – 8. Az okozott sebzés a tapasztalat függvénye.

Af: A támadó a kiegészítő támadással k6/2 Sp sebzést okozhat ellenfelén.

Mf: A sebzés k6 Sp lesz.

A képzettség használható úgy is, hogy a támadás a fegyver szokásos támadása helyett kerül alkalmazásra, ekkor alapfokon nem kell rá pontot áldozni, mesterfoka pedig 8 Kp. Amennyiben a harcos ezt a támadást még hozzá szeretné adni eddigi támadásaihoz, a képzettség alapfoka 7, mesterfoka 15 Kp-ba kerül. Szinte minden harcosiskolában tanulható képzettség, de leghíresebb alkalmazói a dartonita lovagrend tagjai, akik szemkápráztató támadásokat képesek véghezvinni vaskesztyűvel és kardmarkolattal.

Különleges fegyver használata

A különleges fegyverek alatt olyan tárgyakat értünk, melyek valamilyen módon többek eredeti formájuknál. Különlegesnek számít egy hosszú kard, ha markolatában egy tör rejtőzik. Különleges akkor is, ha a keresztvas valamilyen mechanizmussal kilőhető, vagy a pengére rejtett tartályból méreg csoroghat. Ilyen fegyvereket fejdánczok használnak nagy előszeretettel, de a harcosok is jó hasznát vehetik a hasonlóknak olykor-olykor. Nem is annyira hatékonyságuk a vonzó, hanem az általuk keltett meglepetés. Még a méreghasználat sem feltétlen velejárója az ilyen trükköknek, de hatásukat mindenképp megsokszorozhatja.

A legegyszerűbb átalakítás a markolatüreg elkészítése. Ebben sok minden elrejthető, a már említett töről a titkos üzenetekig. Különleges fegyver használata természetesen csak akkor jelenthet gondot, ha azt éles harc közben szeretnénk alkalmazni. Előfordulhat például, hogy a karddal már végrehajtott támadás után a markolatba rejtett törrel szeretnénk meglepni az ellenfelet. Ekkor, ha kellően gyorsak és tapasztaltak vagyunk, a támadás még ugyanazon körben végrehajtható, ha ezt a fegyvert maga is lehetővé teszi. Ilyen villámgyors támadásra alkalmasak a markolatba rejtett fegyverek és a rendszerint rugós mechanizmus segítségével – kilőhető pengék. A képzettség ezek gyors és eredményes használatát teszi lehetővé, még egy támadáshoz juttatva a harcost.

Megjegyzendő, hogy ez a támadás nem működhet azonos körben a fentebb leírt kiegészítő támadással.

Af: A támadás a többi támadással azonos körben hajtható végre, minden módosító nélkül.

Mf: A támadás villámgyors, teljesen készületlenül éri az ellenfelet, ezért annak VÉ-je a támadással szemben 25-tel csökken.

Fontos, hogy a különleges fegyverrel végrehajtott támadás egy ellenfél ellen csak egyszer jelent meglepetést, tehát nem járható út, ha a harcos a következő körben visszaszúrja a rejtett törrel a markolatba, majd a meglepetés reményében ismét támadást indít vele. Az ilyen támadások tehát egy ellenfél ellen legfeljebb egy alkalommal alkalmazhatóak kiegészítő támadásként. Természetesen a harcos még használhatja az így elővett törrel, mintha közönséges fegyver lenne. A kilőhető tükkel és pengékkel nincs ilyen probléma, hiszen azok vagy az ellenfélben, vagy valahol a környéken pihennek.



Lovas Íjászat

Elsősorban Ilanor és Yllinor könnyűlovasai, csikósai valamint a nomádok rendelkeznek e képzettséggel. A kalandozó leginkább tőlük tanulhatja meg (persze kellőképpen hosszú idő ráfordításával) a lóról íjászás művészetét. Vágató lóról, különböző testhelyzeteket felvéve igen csak nehéznek bizonyulhat célbatalálni. Számításba kell venni a ló mozgását, az ellenszél erősségét és irányát: mindez csak hosszú gyakorlással és kiváló képességekkel rendelkezők számára adatott meg. Ez azt jelenti, hogy csak olyan karakter tanulhatja meg a Lovas Íjászatot, aki mind a Lovaglás, mind az Íjhasználat képzettségekkel rendelkezik, mégpedig Mes-

terfokon.

A Lovas Íjászat segítségével a karakter képessé válik, hogy éppoly pontosan céllozzon, mintha állna, tud hátrafelé löni: azaz a gyeplőt elengedve megfordul a nyeregben, s úgy céloz; de ugyancsak képes a vágató ló hasa alá bekuporodva újtukra küldeni a nyílvevőit.

Af: A lóról íjászó karakter csak -10 CÉ-t kap (nem pedig -20-at, mint a Harc mozgó lóról esetében), és még -20 CÉ sújtja, ha lóval Rohamoz (képzetlenség esetén még -30). Azaz, ha lóval rohamozva lő íjjal, az összes negatív módosítója -30, míg képzetlenség esetén -50.

Mf: A Harc mozgó lóról negatív módosítói nem érvényesek a mesterfokú lovas íjászra, tehát éppen olyan jól lő vágató lova hátáról, mint a földön állva, ha pedig Rohamoz lovával és közben lő íjjal, csupán -10 CÉ hátrány sújtja.

A sebzés nem kétszereződik íjászroham esetén.

Célzás

Az íjászat magasiskolája. Számtalan gyakorlással töltött év, istenek adta tehetség és egy kiváló mester szükséges, hogy a Célzás képzettséget valaki elsajátítsa. (Csak olyan karakter választhatja a Célzást, aki már rendelkezik az Íj használat mesterfokával.)

A képzettség segítségével a íjász 1-2 körön keresztül, erősen koncentrálván céloz egy mozdulatlan, vagy kiszámíthatóan mozgó célpontot, és ekkor jelentősen megnő a célzóértéke.

Af: 2 kör koncentrált célzás szükséges, és ekkor +20 CÉ jár.

Mf: 1 kör koncentrációt igényel és az eredmény +35 CÉ.

A képzettség használata közben a karakter nem tehet mást, azaz nem harcolhat, nem lovagolhat (Lovas Íjászat közben nem használható a képzettség), és nem használhat pszit. Amennyiben megzavarják, akár egy sikeres támadással, akár valamilyen mágiával, vagy pszi használattal, akkor Akaraterő próbát kell tennie – *Af* esetén -4-el, *Mf* esetén -2-vel. Ha a próba sikeres, úgy csak 5 CÉ-vel kevesebbet kap a képzettséget használó karakter, ha el-

véti az Akaraterő próbáját, úgy nem kapja meg a képzettségből származó pluszokat.

Amennyiben a Célzás képzettség használata közben megtámadják a karaktert, úgy a Célzás koncentráció idejéig (*Af* esetén 2 körig, *Mf* esetén 1 körig) a Harc helyhez kötve, valamint a Harc kábultan módosítók érvényesek rá.

4. Világi képzettségek

Erdőjárás

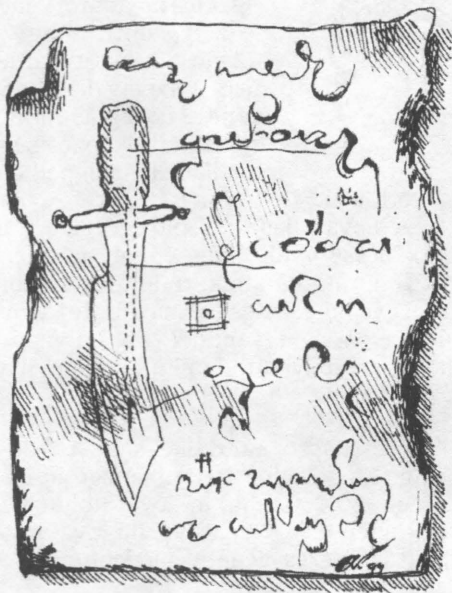
Az erdőjárás képzettség – bár eredetileg mérsékelt övi erdőkre vonatkozik – általánosságban kiterjeszthető minden tájra. Ynev különböző vidékein élő embereknek mást és mást jelent ez a képzettség. Az alábbiakban rövid felsorolást adunk mindazokról a tájakról és területekről, amelyek hasonló képzettségként megismerhetők:

- erdő
- sivatag
- sztyepp
- tenger
- jégmező
- magashegység
- mocsár

Persze a lista korántsem teljes, ki lehet egészíteni újabb terepekkel, de ez már a KM-ek dolga.

Af: Az egyes területek ismerői Alapfokon ismerik a terepviszonyokat, a területből adódó főbb veszélyforrásokat, az itt élő állatokat, növényeket. Sokkal jobban meg tudja különböztetni a táj jellegzetes vonásait, mint a kívülálló, így kevésbé valószínű, hogy eltéved, akár olyan területen is, ahol még nem járt annakelőtte. Ismeri a vidéken található állatok szokásait, felismeri az ehető és a mérgező növényeket. Tudja milyen népek, fajok lakják a vidéket és hogy ezek milyen viszonyban állnak egymással és ő milyen fogadtatásra számíthat.

Mf: A képzettség mestere tökéletesen ismeri a tájat, otthonosan mozog benne, még ha először látja is. Szinte lehetetlen, hogy eltévedjen. Pontosan ismeri a terep lehetőségeit akár harcról, akár túlélésről van szó. Ismeri és meg is találja az itt élő állatokat és növényeket. Nem csak beazonosítani tudja őket, de felkutatni is. Mindent összevetve némi alapvető felszereléssel (pl. kés) sokáig képes életben maradni a táj nyújtotta élelemforrásokat felhasználva. Lehet ez az ehető gyökerek kiásása, a bogyók begyűjtése, kisebb rágcsálók vadászata, alapvető halászat stb. Képes a végtelenségig kihasználni a táj nyújtotta lehetőségeket, így kényelmesen utazhat, esetleg elbújhat olyan helyeken is,



ahol mások erről álmodni sem mernének. Pontosan ismeri a helyi népek és fajok szokásait, viselkedését, hozzáállását és tudja, mire számíton tőlük. Még egyfajta alapvető legendaismerettel is rendelkezik, ami inkább a népi megfigyeléseken és babonákon alapszik, de a túléléshez mindenképpen hasznos.

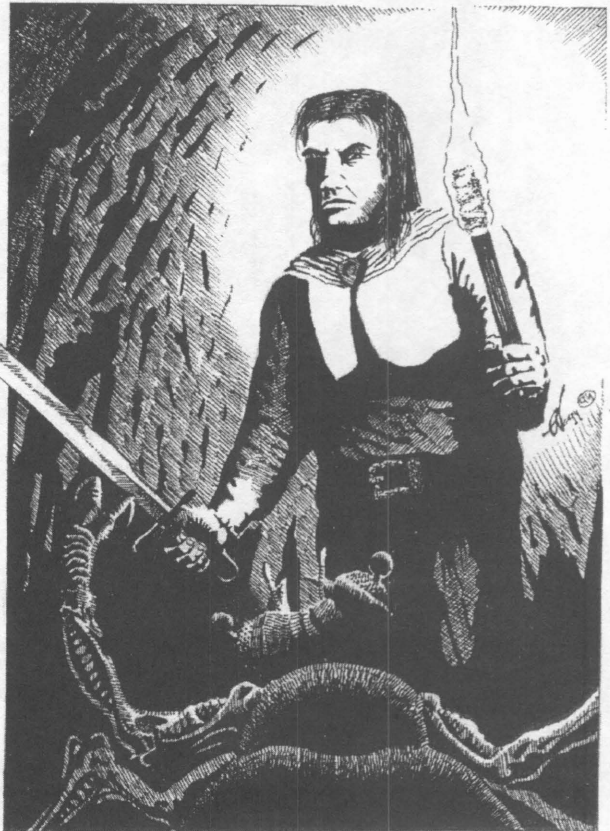
Ezt a képzettséget értelemszerűen nem lehet könyvből megtanulni, csakis úgy, ha az illető éveket ott él azon a vidéken. Az erdőjárás elsajátításához nem feltétlenül szükséges mester útmutatása, de úgy persze könnyebb.

Állatismeret

A állatismeret képzettség lehetővé teszi az ebben jártas karakter számára, hogy egyes állatfajok viselkedését, szokásait megismerje. Van ugyan néhány bölcs Ynev földjén, aki tudományos érdeklődéstől hajtva kutatja az állatok viselkedését, a többség azonban az ellenük való harcban veszi ennek hasznát. Legékebb példa erre a dzsád gladiátorok esete, a dzsád 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 gyengeségeiket. 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. Elsőként a karakter csak akkor sajátíthatja el a képzettséget, ha elegendő lehetősége volt küzdeni az adott lényvel és közben tanulmányozni azt. Ezenkívül az állatismeret csak olyan lényekre vonatkozik, amelyek Intelligenciája nem haladja meg az alacsony szintet és nem használnak fegyvert. Ha ezek közül bármelyik feltétel nem teljesül, az ellenfél olyan, aminek a harcát nem lehet egyszerűen kiismerni, taktikázik, olykor cselez és nem mindig kiszámíthatóak a reakciói. Az 1 illetve 6 Kp megismert fajonként értendő!

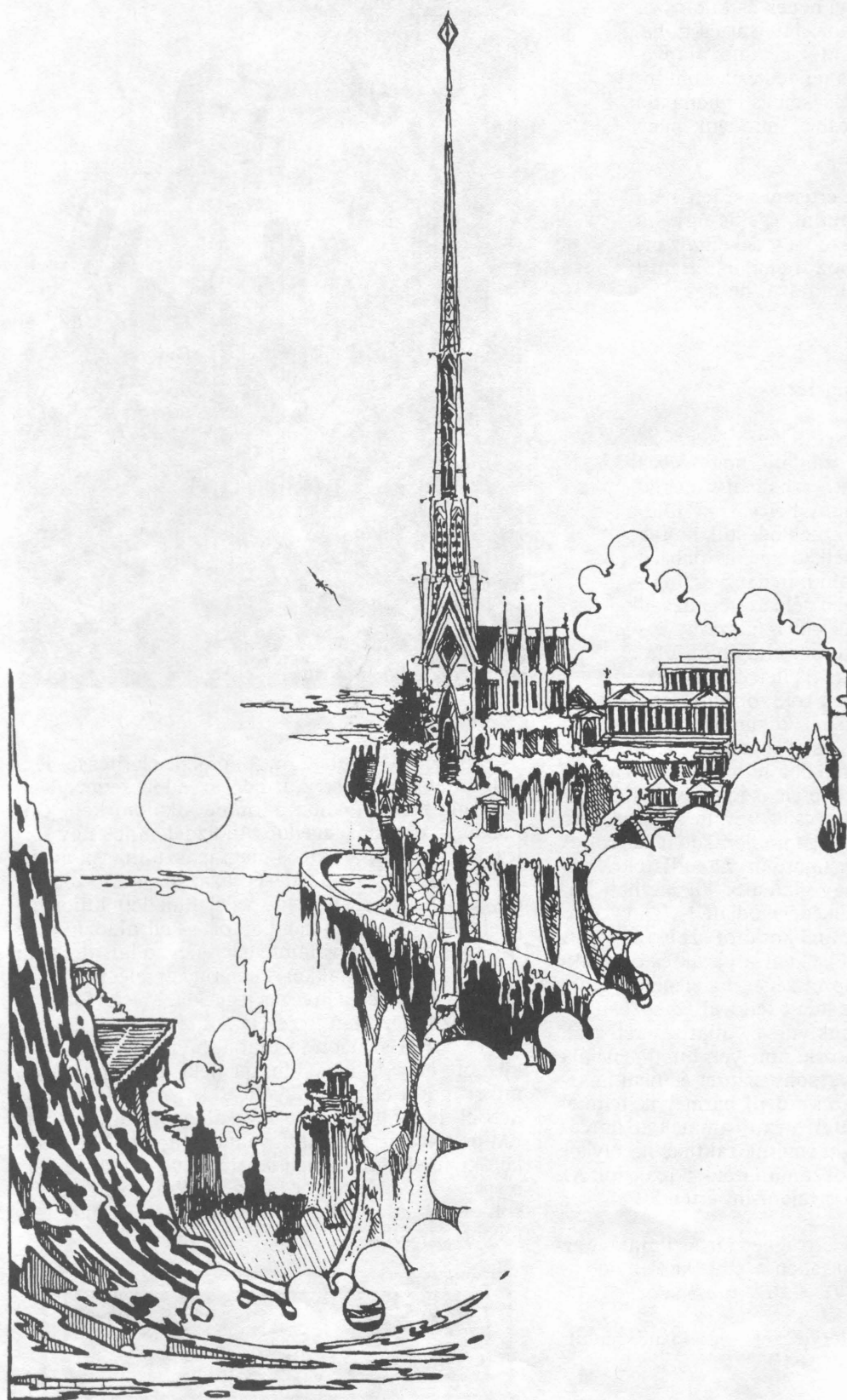
Af: Alapfokon a képzettségben jártas karakter az általa ismert fenevadak ellen a következő módosítókkal harcol: KÉ +3; TÉ +10; VÉ +5.

Mf: A Mesterfokot elérve ezek a módosítók javulnak: KÉ +5; TÉ +15; VÉ +10.



Ahhoz, hogy valaki az Alapfokot elérhesse, legalább hatszor kellett küzdjön az adott fenevad ellen, míg Mesterfokhoz harminc alkalom kell. Önmagában ez nem elegendő. A küzdelemnek úgy kell lezajlania, hogy a harcos megtapasztalhassa az állat vagy szörny viselkedését, azaz szemtől szembe, egyedül kell megküzdenie vele. Emellett külön figyelmet – és Képzettség-pontot – kell áldoznia rá. Ha sokszor küzd valamilyen fenevaddal, de nem használ föl Kp-t, akkor nem figyelt eléggé, hogy megjegyezhesse a lényeges jegyeket. Mesterfok esetében ez fokozottan igaz. Ha a játékos nem is gondol rá, a KM számon tarthatja, hány fenevad ellen küzdött már és felajánlhatja neki a képzettséget, mikor már a elérhetővé vált. Ekkor a játékos döntheti el, hogy hajlandó-e Kp-t áldozni vagy sem. A KM-nek kell arra is odafigyelnie, hogy a gladiátorokon kívül előtörténetben lehetőleg senkinek se adja meg ezt a képzettséget, azaz a közönséges harcosok ne vehessék föl az 1. Tapasztalati Szinten, legfeljebb egy fajra.





VII. Fegyverek, vérték

1. Fegyverekről általában



harcosok legfontosabb felszerelési tárgya a fegyver. A harcosok – legyenek bár kalandozók vagy zsoldosok – fegyverük erejéből élnek. Akár saját szakállukra dolgoznak, akár más fizeti őket, fegyverforgató tudásukért kapják a pénzt, fegyverükkel keresik kenyerüket. Igaz ez a haramiákra éppúgy, mint a törvény védelmezőire. Persze a fegyverek nem csupán a harc eszközei lehetnek, sokszor egyedi műalkotások, vagy éppen a hatalom szimbólumai.

Lényeges eltéréseket tapasztalhatunk Ynev különböző tájainak fegyvereit vizsgálva is – ahány kultúra, annyiféle fegyver. Gondoljunk csak a dzsádok széles pengéjű handzsárjára, kettős görbületű jatagánjára, netán a kráni fejdámszok méltán hírhedt pengepárosára a sequorra és a marasequorra, esetleg a Slan kardművészekről elválaszthatatlan Slan kardra! Sorolhatnánk még a példákat az egyedi, különleges fegyverekre, de azt sem szabad szem elől tévesztenünk, hogy az általánosan ismert, Ynev szerte használt, jól bevált fegyverek is mennyire különbözhetnek az egyes országokban. A kardot mindenütt ismerik, alakja, hossza azonban vidékről vidékre változik. Emitt vékony, borotvaéles, egyenes pengével készítik és kikönnýítik, hogy jobban forgatható legyen. Másutt más alapállást választanak: a kard markolata, keresztvasa, pengéje egyaránt vastag, így fokozzák átütő erejét és szilárdságát. Egyes országokban, ahol a szükség és a hagyomány így rendeli, egyenes a kard, megint másutt egyélű szablyává görbül.

Lényeges különbség figyelhető meg a különböző társadalmi rétegekbe tartozó fegyveresek kardjait szemlélve. Aki tehetősebb, díszes, kidolgozott, rajzolatokkal ékes kardot választ, míg a szegényebbek megelégszenek a községek, de célszerű kivittel is. Egyes rangosak gyakran műalkotásnak beillő kardot készíttetnek maguknak, rendszerint nemesfém – ezüstmű, aranyból, ritkábban mithrillből és drágakőberakással díszítetik. Ezek a fegyverek

természetesen már nem harcra készülnek, hanem viselőjük gazdagságát és hatalmát hirdetik. Ynev történelme során számtalan ilyen fegyver készült – gondoljunk csak a leghíresebbre, az Eldirre! Mogorva Chei legendás fegyvere a markolatába foglalt öklömnyi opálról kapta nevét, amelynek jelentése Közös Nyelvre lefordítva Észak Lángja. Számtalan hasonló – legendás hírű – eszközt ismer még a kontinens tudománya.

1.1. A fegyverek kategóriái

A fegyvereket a M.A.G.U.S. játérendszerében öt alapvető kategóriába soroltuk: szűrő-vágó, zúzó-, szál-, célzó és egyéb fegyverek. A kategóriák meglehetősen egyértelműek; az elsőbe sorolandó minden olyan eszköz, aminek éle, hegye van, a másodikba a súlyos, tompa fegyverek, a harmadikba a hosszú lándzsaszerű alkalmatosságok, a negyedikbe az Yneven ismert löfőfegyverek, az ötödikbe pedig a maradék, egyik fenti kategóriába sem sorolható készségek tartoznak. Bár ezek alapján egyszerűnek tűnik az osztályozás, mégsem mindig az, mivel néhány fegyver több kategóriába is belefér. Ilyenek például a csatabárdok és – csákányok, amelyek ugyan rendelkeznek éllel – illetve hegygel –, az általuk okozott sebzést azonban jelentősen befolyásolja súlyuk és a csapás ereje is, ami pedig a zúzó-fegyverek sajátossága. Mi ezeket önkényesen a szűrő-vágó fegyverek közé soroltuk. A szálfegyverek, mint a kopja, a lándzsa, a dárda szintén szúrásukkal okoznak sebet, ugyanakkor számos alabárd létezik, amely komoly vágóéllel, illetve zúzásra alkalmas tompa nehezékekkel van ellátva. Néhány vidéken az sem ritka, hogy ezek kombinációjaként egészen összetett fegyvert hozzanak létre. A legtöbb gond persze mindig az „egyéb” fegyverekkel van, hiszen ezek különlegességük folytán új, sajátos szabályokat kívánnak. A KM szabadon dönthet, hogy ezek közül miket engedélyez játékosai számára.

1.2. A fegyverek leírásai

Minden *kard* – származzon bárhonnét – felépítése nagyjából azonos. A markolat és a penge közti különbség mindenki számára ismert. A keresztvas és a kosár a védekezést, a kardot, szabályát fogó kéz védelmét találja. A különböző típusú kardok keresztvasa igen sokféle lehet. A vívásra és vágásra használt kardok markolatát gyakran jobban védik, mint a nehezebb, esetleg két kézzel használt kardokét, mivel ezek esetében a kosár akadályozhatja a kéz mozgását. A keresztvas sokszor a penge felé hajlik, ami elsősorban az ellenfél fegyverének elfogására, illetve eltörésére szolgál. A markolat végén ellensúly található, mely többszörös jelentőséggel bír. Azon kívül, hogy általában ennek segítségével rögzítik a markolatot a pengevasra, ellensúlyozza a pengét, így az egész kard súlypontja közelebb kerül a markolathoz, ezáltal a fegyvert könnyebb forgatni, harc közben pedig, ha az ellenfél már nagyon közel került, ütni is lehet vele. Fontos eleme még a kardoknak a vércsatorna, melynek valójában semmi köze a vérhez: a pengén végigfutó horony mindössze a kard könnyítését szolgálja.

A *tőrök* és *kések* felépítésükben hasonlítanak a kardokra, arányaik azonban – érthetően – mások. A tőrök a késekkel ellentétben gyakrabban szúrásra használatosak, és szinte minden esetben rendelkeznek keresztvassal.

A M.A.G.U.S. rendszerében a pengéjük alapján osztályozzuk a szűrő/vágó fegyvereket. 40 cm alatt törnek, 40–60 cm-ig rövidkardnak, 60–80 cm-ig hosszúkardnak, 80–120 cm-ig másfélkezes kardnak, ettől fölfelé kétkezes pallosnak minősülnek a gyilkos eszközök.

A *pallos* mind hosszát, mind súlyát tekintve a legnagyobb kardnak mondható. Lovagok kedvelt fegyvere, mivel éle és hegye mellett súlya is komoly szerepet játszik az általa okozott sebzésben – így jól használható nehézvértet ellen. Súlya 7 kiló, de mivel súlypontja távol esik a markolattól, forgatása nem könnyű feladat. 14-esnél alacsonyabb Erővel rendelkező karakterek gyakorlatilag nem képesek arra, hogy hosszú távon alkalmazzák. A kardon ugyan megfigyelhető a messze kinyúló keresztvas és a háritógyűrű, védekezésre azonban e fegyver szinte alkalmatlan, mivel hatalmas súlya nehezen kezelhetővé és lassúvá teszi. Minthogy használói leginkább nehézvértetű lovagok vagy harcosok, megtehetik, hogy fogást váltva, pengéjénél fogva használják támadásra pallosukat, csákányként sújtva le hosszú keresztvasával. Így a pallos sebzése csak 1k6+2, a meglepetés ereje miatt mégis javallott ez a trükk. A pallos forgatásához két kéz szükségeltetik, 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

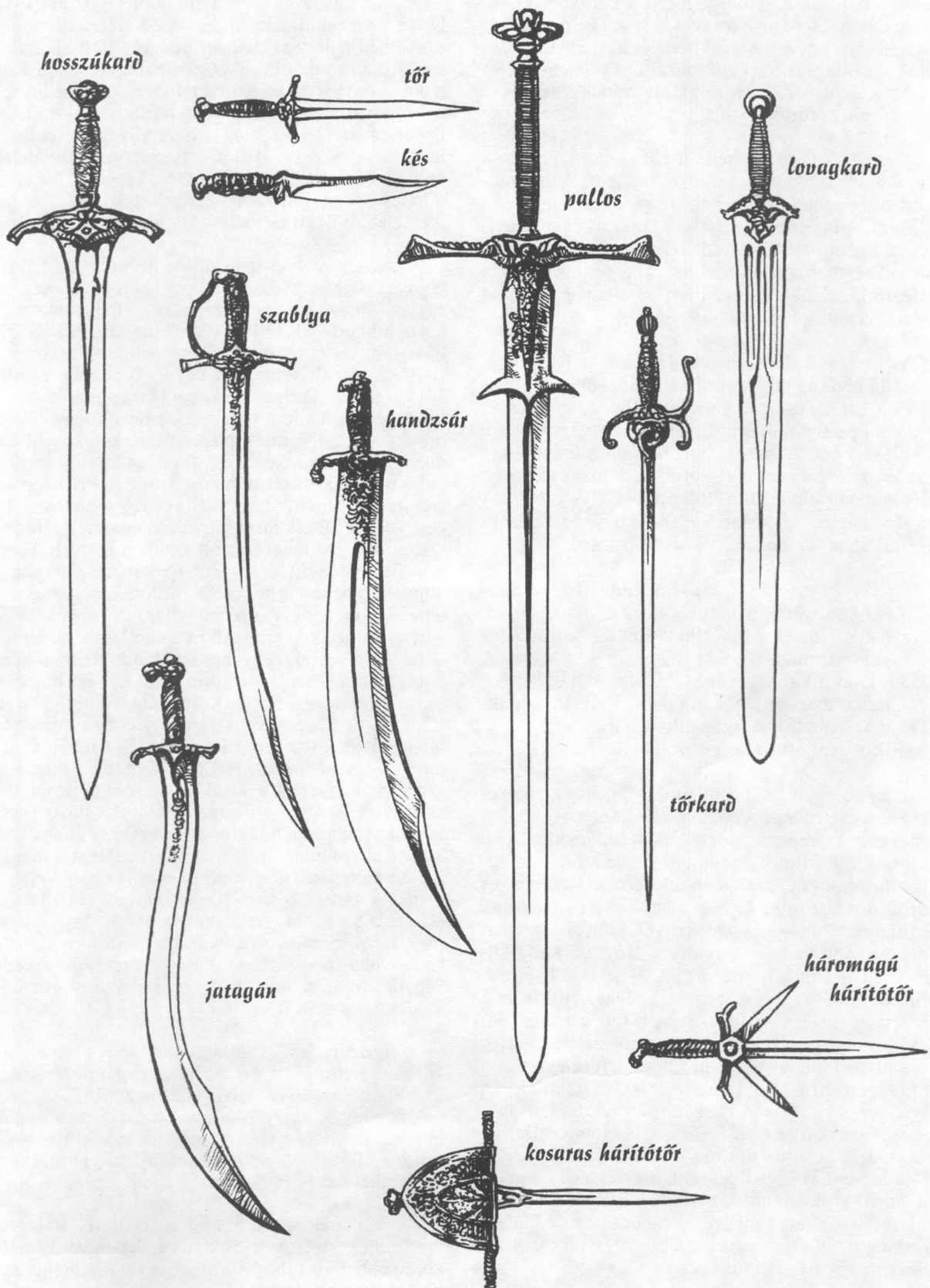
nem használhatják. 21-es illetve 22-es Erővel rendelkező karakterek egy kézbe is vehetik, ilyenkor másik kezükkel pajzsot, másodfegyvert foghatnak, azonban a pallos sebzése így csak 3k6 lesz. A magas Erőn kívül követelmény még a legalább 180 cm-es testmagasság és 80 kg-os testsúly. A fegyver előnye leginkább csatákban mutatkozik meg, kalandozók – helyigénye miatt – nem igazán kedvelik.

A *másfélkezes kard* a palloshoz hasonlóan két kézzel forgatható, így sebzése jóval nagyobb, azonban nem használható mellette pajzs. Aki 16-os vagy ennél nagyobb Erővel rendelkezik, egy kézzel is képes forgatni, anélkül, hogy levonások sújtának. Aki alacsonyabb Erővel forgatja egy kézben, az csak minden második körben támadhat ezzel a fegyverrel. (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 fémvértetű lovagok kedvelt fegyvere, gyalogosan és lovon egyaránt forgatják.

A *lovagkard* sokban hasonlít másfélkezes társára, azonban ennek pengéje jóval vastagabb és szélesebb, ezáltal nehezebb is. Hegye tompaszögű, néha lekerekített, használatában a vágáson, méginkább a sújtáson van a hangsúly. Egy kézzel forgatják, mivel nagyobb tömege ellenére súlyelosztása jobb, mint a másfélkezes kardé. Kialakítása egyedülállóan alkalmassá teszi lemezvértet áttörésére. Mivel használói – a lovagok – pajzshasználatához szoktak, keresztvasa kicsi, egyszerű. Ynev legtöbb vidékén a lovagkard a hatalom, a nemesi származás jelképe, amit nincs joga akárkinek hordani.

A *törkard* a legkönnyebb kardféle valamennyi között. Pengéje keskeny, vékony és általában igen hajlékony. Mindkét élet kifenik, a hangsúly azonban a hegyén van, mivel ez elsősorban szűrőfegyver. Főleg könnyű vértetű, vagy páncél nélküli ellenféllel szemben hatékony. Könnyű pengéjének megfelelően markolatgombja is kicsi. Mivel csekély súlya miatt könnyebb forgatni, használóinál a védekezés jelentős szerepet kap. A markolatot különböző módon védik: kosárral, kézvédővel, háritógyűrűvel. Ahány vidék Yneven, annyféle törkard, annyi díszítő motívum járja. A fegyverismeretben Alapfokon képzett karakter nagy eséllyel képes megállapítani a törkard származási helyét – országot és tartományt, míg a képzettség mesterei név szerint beazonosíthatják egy-egy híresebb fegyverkészítő munkáját. Különösen a bajvívók jelkesednek ebben, hisz rájuk a legjellemzőbb a törkard használata.

A *hosszúkardról* nehéz általánosságban bármit is mondani, mivel ez talán a legelterjedtebb fegyver, és szinte minden vidéken másképp fest. Szúrásra, vágásra egyaránt alkalmas, markolatát keresztvas-



sal védik. Jó kezelhetősége miatt a különböző hadseregekben és városi őrségekben ez az egyik legkedveltebb fegyver. Kisebb testvérét, a rövidkardot gyakran kiegészítőjeként használják. Nehéz éles határt húzni a balban forgatott rövidkardok és a hosszú háritótörök között.

A szablya vértzet nélküli ellenféllel szemben a legjobb vágófegyver. Súlyelosztásában a hosszúkardra, pengéjének íveltségében a handzsárra emlékeztet. Mindezek mellett markolata közel annyira védett, mint a törkardé. Természetesen elsősorban vágásra használatos, de a hegye alkalmas a döfésre is. Ennek megkönnyítésére a penge hátsó ívének végét is fenik néha.

A handzsár elsősorban a dzsadok kedvelt fegyvere, de elvétve megtalálni más vidékeken is. Ívelt pengéje széles és nehéz, forgatásában jelentős szerephez jut súlyának átütő ereje. A vágóél görbülete jól illeszkedik a harcra mozdulatának ívéhez, így szinte az egész penge végigfut az áldozaton, mély, súlyos sebet ejtve rajta. Néha döfnek vele – ezt a fokét is segíti. Egykezes fegyver, a dzsadok előszeretettel viselnek hozzá kis, kerek pajzsot.

A jatagán szintén a dzsadok kedvelt kardfajtája. Jóval könnyebb, gyorsabb, mint a handzsár, de kezeléséhez több ügyesség kell. Kettős ívelésű pengéje semmi mással nem téveszthető össze. A dzsadoknál inkább a rangosabbak használják, míg a handzsár a közrendűek körében elterjedt. Népükre jellemző módon jatagánjaikat, handzsárjaikat is díszítik – gyakorta túlzó mértékben.

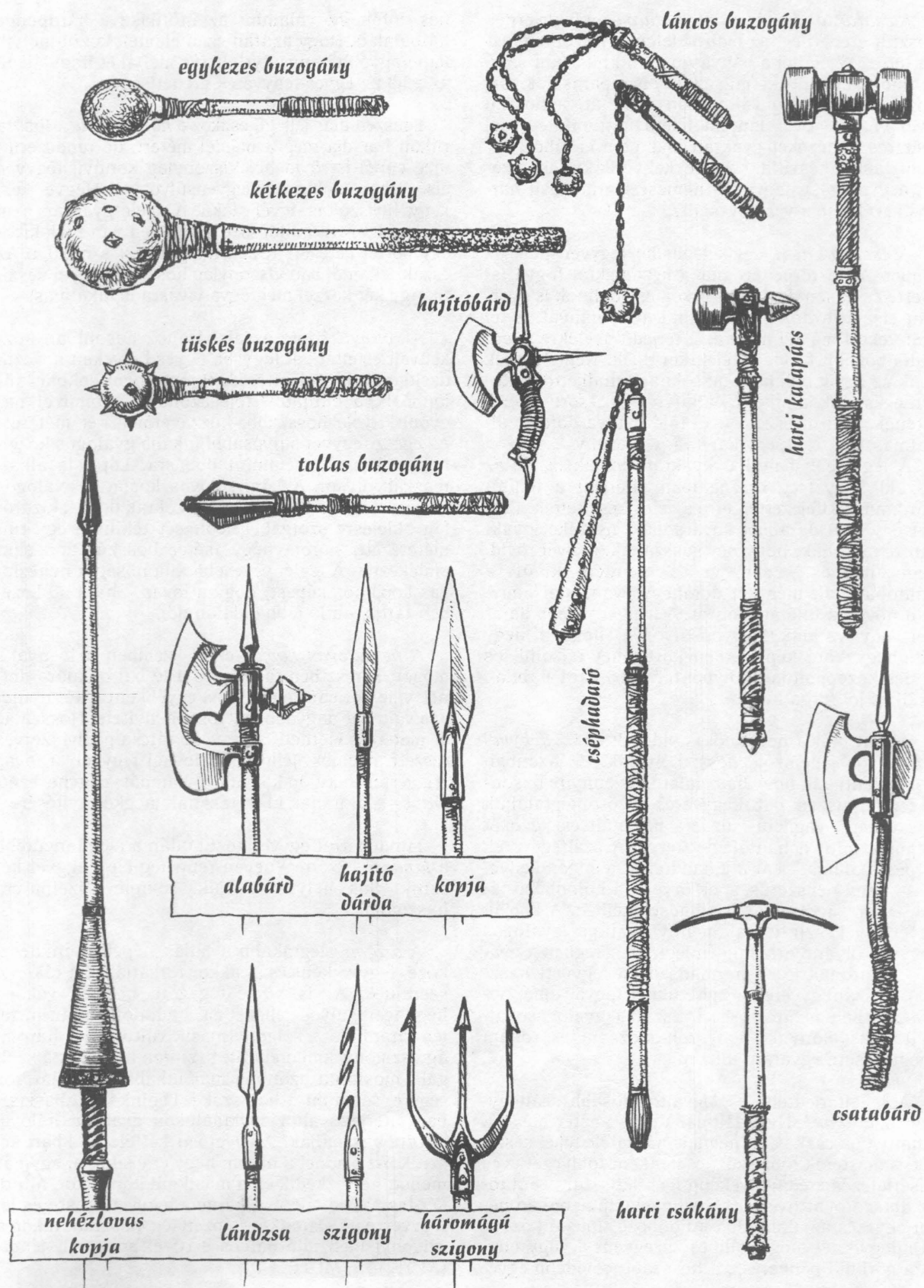
A török egyik alapvető funkciója, hogy „balkezes” kiegészítő fegyverként szolgáljanak. Alakjuk a védekező szerepnek megfelelően módosult. Több különböző háritótört ismernek Yneven, mint például a háromágút, ami alaphelyzetben közönséges háritótörnek tűnik, de oldva egy rejtett rugós mechanizmust két segédpenge nyílik ki belőle, sokkal hatékonyabb védelmet nyújtva. Kinyitva kissé különbözik a többi háritótörtől: TÉ-je 3, VÉ-je 20, sebzése 1k6–1, ára 2 arany. Védekező funkciója mellett jelentős szerepet tölt be a fegyvertörésben; a villa segítségével törkard, szablya, de esetleg hosszúkard pengéje is eltörhető. (Természetesen ehhez képzettnek kell lennie a használójának!) A segédpengéket becsukva a háritótör tulajdonságai megegyeznek a M.A.G.U.S.-ban tör címszó alatt leírtakkal. A kosaras háritótörnél az ellenfél fegyvere ellen fémkosár védi a kezét, amivel a támadások jól hárithatóak. A háritógyűrűs háritótör esetében külön felerősített gyűrűvel is fokozzák a védelmet. Gyakori megoldás, mivel egyszerű és olcsó. Néha kosárral együtt alkalmazzák.

A zúzófegyverek közös tulajdonsága, hogy súlyosak – ezáltal növelik az ütés erejét. Bizonyos esetekben a hatást tuskék, pengék, bordák fokozzák. Külön csoportot alkot a zúzófegyvereken belül a botok csoportja. Ez szinte minden esetben furkósbotot jelent, ami gyakorlatilag bárhol megtalálható. Egyetlen kivétel ez alól a harcművészek botja, a hosszú, illetve rövid bot, ezt azonban megfelelő módon kizárólag harcművészek képesek forgatni. Mindenki más furkósbotként kezeli őket, ennek megfelelő harcértékekkel, az eredeti sebzéssel.

A buzogányok csoportján belül méret és fejkivitel szerint különböztetjük meg a fegyvereket. Az egykezes buzogány a klasszikus forma, alma vagy körte alakú fejjel, tollak, tuskék nélkül. A kétkezes buzogány félelmetes fegyver: nehéz, vaskos dorongból készül, aminek az egyik végét megvasalják és szögekkel verik ki. Forgatása legalább 14-es Erőt igényel. Lomha fegyver, kezelése nehézkes, de ha egyszer célba talál, nagyon hatékony. A tuskés buzogány a közönséges egykezes buzogány továbbfejlesztett változata. Itt a központi gömbre szegeket erősítenek, ami találat esetén tovább fokozza a sebzést. Míg a tuskés buzogányok főleg délen elterjedtek, a tollas változat inkább északon kedvelt. Ennél a nyélre erősítenek éles fémlapokat, ez a bordázás adja a buzogány átütő erejét. Különösen jó hasznát lehet venni nehézpáncélzat ellen. A láncos buzogány az előző két változat továbbfejlesztése, ahol is a fej (vagy fejek) egy hosszabb–rövidebb láncsal kapcsolódnak a nyélhez. Kezelése nehéz, hiszen a lánc végén lengő nehezék útja nem mindig kiszámítható, de két előnye is van: egyrészt a lánc meglóbálásával jóval nagyobb lendületet lehet venni, mint egy közönséges nyéllal, másfelől a lánc egyszerűen megkerüli a kisebb pajzsokat. Gondoljunk csak el: a buzogány lesújt, az áldozat hárít a pajzsával. Az ám, de a merev fegyverekkel ellentétben a lánc „rásimul” a pajzsra, követi alakját, majd a szélén behajlik. Ha a védő nem volt elég elővigyázatos, a támadás a pajzs ellenére is találhat. A M.A.G.U.S. szabályrendszerében ez úgy jelenik meg, hogy minden olyan karakter – legyen akár Játékos vagy Nem Játékos – aki pajzsos, alkarvédővel, háritótörrel harcol láncos buzogány ellen –5 módosítót szenved VÉ-jére.

A harci kalapács tulajdonképpen a buzogány különleges formája. 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 meglehetősen biztonságosan forgatják.

Az emberek által alkalmazott harci kalapács alig emlékeztet törpe rokonára, itt ugyanis a fej könnyebb, karcsúbb lett. A hegye tompa, néha enyhe szögben csúcsosodó.



A *csatacsákány* és a *cséphadaró* sem fegyvernek készült eredetileg, az emberi lelemény azonban az-
zá tette. Az előbbi a bányászok által használt szer-
számából fejlődött ki, míg az utóbbi a parasztok esz-
közéből. Rengeteg változáson ment át: a hosszú
nyél végére rövid láncsal felerősített mintegy fél
méteres nehezéket gyakran már nem is fából, ha-
nem vasból készítik, s szögekkel verik ki. Jellemző-
en a gyalogság fegyvere; nemesi származású har-
cos kezébe sem vesz ilyesmit.

A *csatabárd* az egyik legősibb fegyvertípus, az
ember- és a törpenép már a kezdetektől fogva is-
merte és használta, de az orkok és goblinok is gyor-
san elsajátították forgatásának tudományát. A fél
méterestől másfél méteresig terjedő nyelekre a leg-
különbözőbb formájú fejek kerülnek. Némelyiknek
csak az egyik oldalára, másoknak mindkettőre. Kü-
lönleges alak, amikor a baltaívre egy „csőrt” is erő-
sítének, ami messze a nyél fölé nyúlva döfésre al-
kalmas, akár csak egy kard vagy szurony.

A legkisebb baltákat gyakran dobják is, de az
Északi Szövetség országaiban elterjedt a hajító-
bárd, amit kifejezetten erre a célra készítettek. Eze-
ket egyetlen darabból kovácsolják, nyelüket gyak-
ran rovátkolják, hogy ne csússzanak. A nyél rövid,
vége hegyes. Ezen és a pengén kívül a
hajítóbárdnak még két döfőhegye van, ami nagy-
ban növeli a találat esélyeit. A legigényesebb dara-
bok úgy vannak kiegyensúlyozva, hogy a négy
döfőhegy köré képzeletben kört lehet rajzolni, és
ennek középpontja a súlypont. Ettől a bárd stabilan
száll és jól forgatható.

Amint már a nevükből is kiderült, a *szálfegyve-
rek* közös jellemzője hosszú nyelük. Ez azonban
nem jelenti azt, hogy használatuk is ennyire hason-
ló lenne, hiszen a szálfegyverek között megtaláljuk
a szúrásra, vágásra, zúzásra használt eszközöket
éppúgy, mint a hajítófegyvereket. A szálfegyverek
népes családja – bár a kalandozók nemigen kedve-
lik – nagy népszerűségnek örvend a különböző tá-
jak és országok reguláris hadseregeiben. A kopják
kivételével szinte valamennyi válfaja gyalogos
fegyver, olyannyira, hogy a legtöbb seregben a gya-
logos katonák jó egyharmada ilyen fegyvert haszná-
l. A szálfegyverek – méretüknél fogva – még lo-
vasok ellen is ütőképessé teszik a gyalogosokat.
Hatalmas előnyük, hogy rohamozásra és roham
megtörésére egyaránt alkalmasak.

A legelterjedtebb és legváltozatosabb szálfegy-
ver az *alabárd*. Nyele általában 2–4 méter hosszú.
Ahány tája csak van Yneven, annyiféle fejjel készí-
tik; a mesterek több száz, esetenként több ezer éves
kísérletezés eredményeképp igen letisztult, célratö-
rő alakzatokat nyertek. Megfigyelhető azonban né-
mi egyezés az alabárdok különböző típusai között.
Mindegyiknél megtalálható az egyenes, vagy eny-
hén görbülő pengerész, a hosszabb-rövidebb egye-

nes döfőhegy, valamint az ütőtüske a bárdpenge
hátoldalán. Hogy azután ezen elemek közül melyik
kap nagyobb hangsúlyt, illetve melyiket hagyják el,
az adja az egyes fegyverek eredetiségét.

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 kes-
keny, hosszúkás, levél alakú. A nyele gyakran nem
túl kidolgozott, mindössze a közepén van kialakítva
egy bőrrel betekert rész, ami a fogást szolgálja. Az
északi államokban viszonylag hosszú hegygel készí-
tik, így két kézzel megfogva vívásra is alkalmas.

A *könnyű kopja* az alabárdhoz hasonlóan köz-
kedvelt és elterjedt fegyver. Egyes helyeken nevezik
dzsidának is. Felépítését tekintve nem sokban kü-
lönbözik a dárdától, feje azonban valamivel na-
gyobb, nyele hosszabb, hozzávetőleg két méteres.
Az egész fegyver súlyosabb, inkább gyalogos közel-
harcra készült, semmint dobásra. Lóról is alkal-
mazzák olykor. A könnyűlovas kopját a gyalogos
változattól eltérően sohasem szokták dobni, kizáró-
lag öklelésre szolgál. Felépítését tekintve egy túl-
méretezett, három-négy méter hosszú lándzsára
emlékeztet. A leglényegesebb különbség a nehézlo-
vas kopjához képest, hogy a lovas – ha jobb kezé-
ben tartja – a ló jobb oldalán döf.

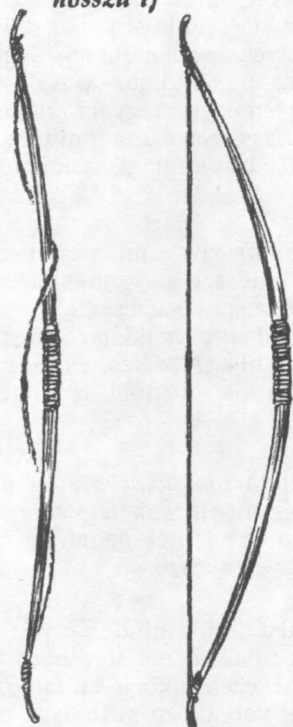
A *nehézlovas kopját* ezzel szemben a ló nyaka
mögött keresztben tartják, és a ló bal oldalára döf-
nek vele. A nehézlovas kopja egyébként a könnyűlo-
vas változat nagyobb, súlyosabb kivitele. Hossza az
öt métert is elérheti, a kézvédő tárcsa pedig szerves
része a nyélnek. Jellegzetes lovagi fegyver; a lovas
fémvérteken külön kopjatartó kampót – úgynevezett
ordot – alakítanak ki tartásának megkönnyítésére.

Minden szálfegyver közül talán a legelterjedtebb
a *lándzsa*. Szerte Yneven rengetegféle hegygel ké-
szítik. Sok helyütt dobják, sokfelé közelharcra
használják.

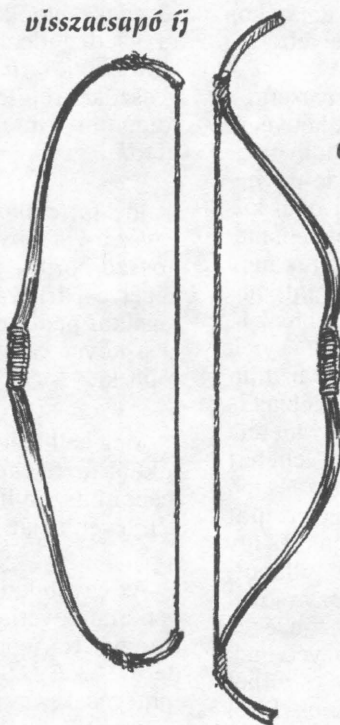
A *szigony* leginkább a halásznépek munkaesz-
köze, fegyverként csak akkor forgatják, ha rákény-
szerülnek. A visszafelé fogazott, hosszú, vékony
hegy igen súlyos sebeket ejt, ha a döfés után hirtel-
len kirántják. A szigony másik változata a három-
ágú szigony, ami eredetileg szintén halászatra szol-
gált, mostanra azonban már inkább a gladiátorok
cégére, semmint a halászoké. Leginkább Abaszisz-
ban elterjedt, ahol a viadalokon gyakran hálóval
együtt használják. Alapvetően kétféle alakban ké-
szítik. Az elsőnél a három hegy egy síkban, egymás
mellett helyezkedik el, a másikonál kört alkot. Mind-
két fegyver kiválóan alkalmas fegyvertörésre és le-
fegyverzésre. Mindkét képzettség használatukor a
szigonyt használó harcos +10-et adhat TÉ-jéhez.
(Af TÉ -15; Mf TÉ +10).



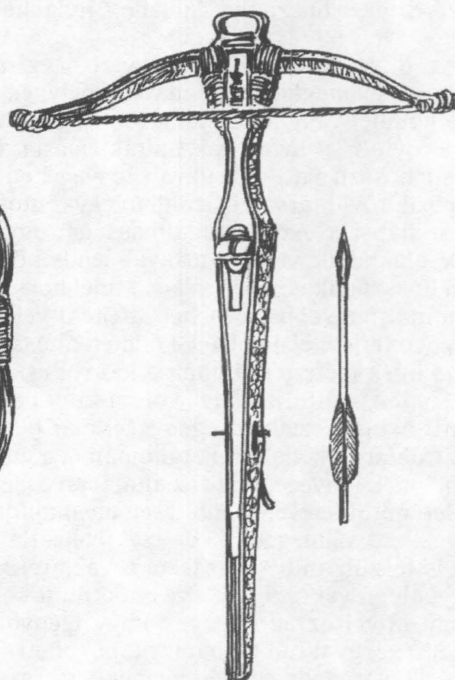
hosszú íj



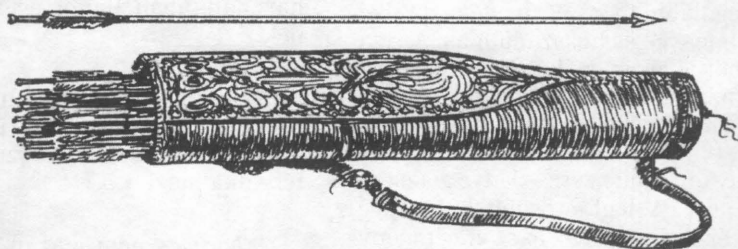
visszacsapó íj



*számszeríj
(nyílpuska)*



elf íj



tegez



ismétlő nyílpuska

A M.A.G.U.S. rendszerében a lőfegyverek avagy célzófegyverek teljesen külön kategóriát alkotnak, egyrészt jellegük miatt – hisz távolra képesek hatni – másrészt pedig, mert használatukkor a játékos Célzó Értékét használja Támadó Értéke helyett.

Az *íj* Ynev legősbibb lőfegyvere. Legegyszerűbb formája egy meghajlított fadarab, melynek két végét erős kötéllel vagy ínnaal kötik össze. Ez a hagyományos rövid íj. A kyrek használták először az úgynevezett hosszú íjat, ami ugyan lényegében nem különbözik rövid társától, azonban egy fontos felismerésen alapszik. Az íjfa rugalmasságát ugyanis nem csak alakjának változtatásával lehet növelni, hanem hosszának növelésével is. Minél hosszabb az íjfa, annál nagyobb erő lehet kifejtteni vele. A kyrek idejében terjedt el a másfél-két méter hosszú íj, amivel jó húsz méterrel kitolták a lőtávot és a célzás is pontosabbá vált. Hátránya volt viszont nagy mérete miatti nehéz kezelhetősége; ezzel már nem lehetett lóhátról lőni. Az Ilanoriak találmánya a visszacsapó íj, melynek lényege, hogy az általában összetett íjfát eredeti görbületével ellentétesen meghajlítják, és így helyezik rá az ideget. Ekkor az íj felajzatlan állapotban is feszül, amit kihúzásakor 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 rávisznek. Ettől sokkal szívósabb, keményebb lesz az íj, következésképp használatához nagyobb erő kell. A közönséges íjak közül mindenképpen ez a leghatékonyabb, kezelését azonban nehéz elsajátítani; játéktechnikai megkötés, hogy legalább 14-es Erőt igényel, elkészítése pedig körülményes és hosszadalmas. Az igazán mesteri darabok éveken át készülnek. Ezek a hátulütők magyarázzák, hogy jó teljesítménye ellenére elterjedése csak mérsékeltnek mondható.

A *nyílpuska* – avagy számszerű – lényeges előrelépés az íjhoz képest. A legfontosabb különbség, hogy míg az íjnál célzás közben az íjász erejét igénybe veszi az ideg tartása, a nyílpuskára ez nem áll: kényelmesen lehet célozni vele akár hosszú percek át, a harcos mégsem fárad el. Az íj esetében az ideg elengedéskor elkerülhetetlenül berezeg egy kicsit – minél gyakorlottabb az íjász, annál kevésbé. Ez a rezgés pontatlanná teszi a lövést. A számszerű ezt is kiküszöböli, hiszen itt külön szerkezet old ki, s a kiröppenő vessző horonyban van megvezetve. Sokkal nagyobb erő lehet vele kifejtteni, hiszen nem mindig kézi erővel húzzák fel. Ám a nyílpuskának előnyeik mellett számos hátrányuk is akad. Először is kézzel nem lehet felajzani, általában külön szerkezet kell hozzá. Ez lassúvá teszi: mialatt egyet lő vele használója, addig közönséges íjjal ketőt vagy még többet lehet. Elkészítése bonyolult és költséges, karbantartása is szakembert igényel. Érzékeny a környezeti hatásokra – például a vízre –, ezért az ideget gyakran viaszolják.

A számszerűak sokféle méretben készülnek. A kézi változat igen finom művi munka, kézzel is könnyedén felhúzható, de általában csak könnyű lövedékeket lő ki, amelyek az ellenfél megzavarására, esetleg megmérgezésére alkalmasak. A nagyobb változatok természetesen egyre nagyobb, nehezebb vesszőket röpítenek ki, egészen a shadoni páncéltörőig, ami szinte már kisebb ostromgépnél is tekinthető.

Ide tartozik még a *parittyá*, ami meglehetősen egyszerű fegyver. Mindössze egy másfél méter hosszú bőrszík, ami középen kiszélesedik. Az egyik végét a parittyás általában a csuklójára rögzíti, a másikat pedig megmarkolja. A széles részbe helyezi a követ vagy golyót, melyet utóbb izomerejével röpít ki.

Meg kell még megemlíteni a *fúvócsövet* is, amely inkább a fejvadászok, orgyilkosok fegyvere. Csak lesből használható, ha az ellenfél megmérgezése a cél, lévén saját sebzése elenyésző.

Az egyéb kategóriába került minden olyan fegyver, ami egyetlen más típusba sem sorolható. Ezek a fegyverek nem csak kezelésükben különböznek, de a M.A.G.U.S. rájuk vonatkozó szabályai is különlegeseek.

A *bola*, a *lasszó*, az *ostor* és a *dobóháló* az ellenfél harcképtelenné tételére szolgál; a cél az, hogy ne ejtsenek komolyabb sebet. A harci háló kezelésének Abaszisz gladiátorai a nagymesterei, míg az ostor használatában Ilanor és Yllinor csikósai jeleskednek.

A *garott* – vagy fojtóhurok – jellegzetes orgyilkos fegyver. Harcosok csak ritkán használják, hiszen közelharcban semmi haszna, csak orvtámadás esetén alkalmazható.

A *korbács* nem igazán elterjedt fegyver, nagyon kevesen tanulják ki kezelésének fortélyait, hisz harcban szinte hasznavehetetlen. A korbácsot harc közben, állandó jelleggel szinte csak Tharr papjai alkalmazzák.

A *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 acélkarikákat, amivel nagyobb 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 bőrszík, amit a harcos a kézfeje köré teker. Amikor nem használják, fejpántként hordják.

2. Különleges fegyverek

Egyes fegyverek csak valamely térségre vagy kultúrára jellemzőek. Ezeket általában nem lehet megvásárolni, ezért sok mindent elárulnak tulajdonosaikról. Játékos Karakterek is csak akkor választhatják az alábbi fegyvereket, ha az adott tájékról/fajból származnak.

A *sequor* kizárólag Kránban és Yllinorban (lásd Anat-Akhan fejedelemségek) használatos fegyver. Kiegészítője a jóval hosszabb mara-sequornak. Harcosok csak ritkán sajátíthatják el kezelésének mesterfogásait, és ekkor is csak a kráni származásúak.

A *fejedéskard*, mint neve is jelzi, inkább a fejedések fegyvere. Hagyományos markolata mellett rendelkezik egy másik, az előzőre merőleges markolattal is, melynek segítségével különleges technikákat lehet végrehajtani vele, ezeket azonban kizárólag fejedések ismerik; más, ha a kezébe is veszi, csak közönséges rövidkardként forgathatja.

A *ramiera* Gorvik nemzeti fegyvere. Tulajdonképpen egy különösen hosszú, vékony és borotvált törő van szó, amit dobni is lehet, ha a szűkség úgy hozza. Ha gorvikiak külhonban kalandoznak, hajlamosak elrejtetni ramierájukat, hiszen ez elárulhatja származási helyüket.

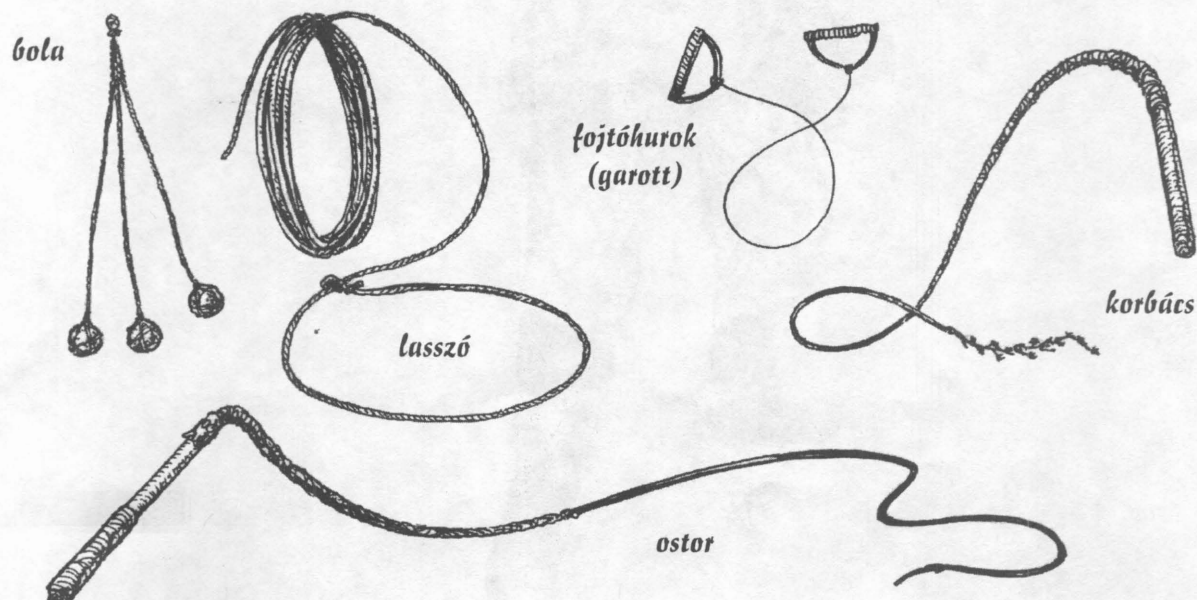
A *kígyókard* szinte kizárólag a Tharr-papok fegyvere. Hosszú, kétélű pengéje enyhén hullámos.

A *Slan kard* és —tőr a tiadlani kardművészek különleges fegyvere. Pengéje némiképp emlékeztet a szablyára, de nem keskenyedik el, csak a legvégén, a hegyénél. Tiadlanon kívül sehol sem kovácsolnak ilyet, megvásárolni pedig képtelenség: a tiadlani kovácmesterek csak kardművésziskolák megrendelésére dolgoznak, egy kardművész pedig inkább az életétől válik meg, semmint a fegyverétől.

A *jann szablya* a jannek hagyományos fegyvere, amely mágia segítségével készül. Megvásárolni ezt sem lehet – nem csak magas ára miatt, hanem mert senki sem válik meg szívesen tőle, ha már birtokába került. Leginkább a tőr kard és a szablya keresztelésére emlékeztet keskeny, ívelt pengéje. Egyes tisztavérű jannek őriznek őseiktől örökölt szablyákat.

A *shadleki buzogány*, melynek neve eléggé megterjesztő, csak a Shadon birodalom Shadlek tartományában készül. Ez a fegyver 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. Néha eladnak ilyen fegyvereket, de minél messzebb megyünk Shadontól, annál ritkább.

Az *elf íj* a hosszú íjhoz hasonlatos fegyver, amelyet nagy tudású elf mesterek készítenek. Az elf íj

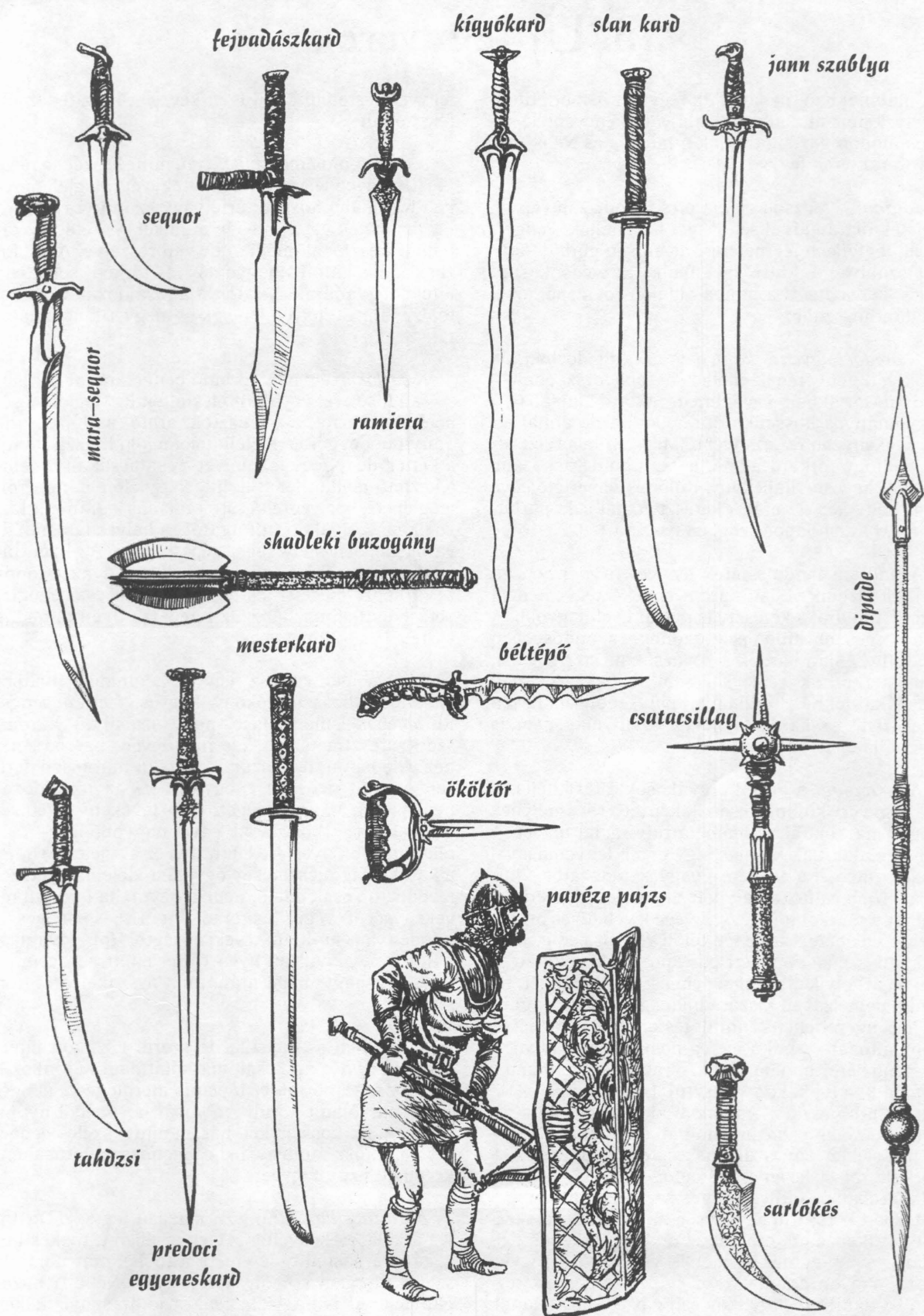


megalkotása nem egyszerű kézműves munka, több annál – rítus. Amíg készül, készítője személyes, szinte már lelki kontaktusba kerül fegyverével. Mire kész az íj, gyakorlatilag saját végtagjaként érzékeli. Ezért van, hogy az igazi elf íjászok mind maguk készítik fegyvereiket. Ha egy ilyen fegyvert elajándékoznak, eladnak, netán ellopnak, hatalma szinte semmivé enyészik. Mások kezében alig jobb, mint egy közönséges íj. Azonban így is legendák övezik; ritka példányai igen magas összegekért cserélnek gazdát. Az íjkészítés rituáléját csak Elfendel és Sirenar lakói ismerik, a kitalizáltak nem, ezért Játékos Karakter sohasem készíthet ilyen fegyvert!

Az *aquir nyílpuska* kicsi, de a beléfoglalt mágia miatt hihetetlen pusztítást képes véghezvinni; ha szakavatott kezekbe kerül, gyakorlatilag minden ezzel leadott lövés halálos. Használatához azonban ismerni kell az *aquir* mágia alapjait, így halandó ember soha nem lesz képes úgy alkalmazni, ahogy azt készítői eltervezték.

Kahre csodája az *ismétlő nyílpuska*. Rendkívül gyors fegyver, körönként három nyílvesszőt lehet belőle kilőni. Yneven sokfelé mágikusnak tartják e nyílpuskákat, pedig az esetek nagy többségében nem azok. A közhiedelemmel ellentétben az sem igaz, hogy nem kell felhúzni őket.





3. Új fegyverek

Az alábbiakban néhány új fegyvert ismertetünk, amelyek nem általánosan elterjedtek Yneven, de sajátos módon gazdagíthatják a Játékos és Nem Játékos Karakterek fegyverzetét.

A *tahdzsi* a dzsad gladiátorok rövid szablya. 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.

A *predoci egyenes kard* nem csak Predocban, de a Gályák tengerének mellékén több országban – például Gorvikban – is elterjedt. A kard alapjában a hagyományos hosszúkardra hasonlít, de annál jóval keskenyebb és könnyebb. Mégsem lehet azt állítani, hogy tőr kard lenne, mivel annál vaskosabb és jóval kevésbé hajlékony. Különös ismertetőjegye még, hogy két éle már a keresztvasnál sem párhuzamos, hanem lapos szögben összetart.

A tiadlani kardmesterek fegyvere a *mesterkard*. 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 mesterremei, a mesterkardok csak kevésbé jobbakk az átlag hosszúkardoknál. Tiadlanon kívül sehol sem készítenek ilyet, a kardmestereken kívül más nem is használja őket.

A *méregfog*, a toroni orgyilkosok által kifejlesztett fegyver, különlegesen kiképzett tőr, melynek üreges markolatában méregtartály foglal helyet. A tőrt úgy alakítják ki, 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 mérge, a penge felőli részén pedig, közvetlenül a penge mellett pár apró lyuk található – ezeken át folyik a mérge a pengére; így a mérget, ha annak nem szabad kiszáradnia, egyetlen mozdulattal a pengére lehet kenni döfés előtt. Ennek fejlettebb változata, ahol a mérge nem magától folyik a tőr pengéjére, hanem egy kis rugós mechanizmus nyomja ki a lyukakon keresztül. Létezik ennél is kifinomultabb eszköz – a valódi mérgefog, ami a viperák marásához hasonlóan működik. Ennél a penge belsejében egy szűk kis csatorna fut végig, a markolattól egészen a mérgefog hegyéig. A döfés pillanatában ki old egy rugós szerkezet, a mérge a csatornán keresztül egyenesen az áldozat szervezetebe jut (képzeld csak el az orvosi fecskendő példáját!). A mérgefog, bármelyik változatáról legyen szó, nagyon drága eszköz és persze nem szerezhető be akárhol. Orgyilkos és embervadász klánok

fegyvermesterein kívül igen kevesen készítenek efféle holmit.

A gro-ugoni eredetű *béltépő*, mint beszédes neve is jelzi, kivételesen vérengző fegyver. Megjelenésében leginkább hosszú törre vagy szuronyra hasonlít, amelynek egyik – vagy mindkét – széle visszahajló fűrészfogak módján be van reszelve. Az áldozat testébe hatolva hagyományos tőrként sebez, de kifelé húzva mintegy kifordítja az áldozatot. A legtöbb civilizált helyen lenézik és megvetik használatát.

A *sarlókés* enyhén görbülő penge, aminek a belső és külső ívét egyaránt élesre fenik. Megjelenésében emlékeztet a parasztok arató sarlójára, de annyira nem görbe. Közelharcban jól kihasználható a két él, de a hegy is, amivel a csatacsákányra emlékeztető módon lehet döfni. Nagy előnye hátulról, meglepetésből végrehajtott támadás során mutatkozik meg. Gyakorlott forgatója a helyes ívben húzva meglepően mély sebet képes ejteni. Az ilyen támadás hátszúrásnak minősül (lásd az azonos nevű képzettséget!), és természetesen csak meglepetésből alkalmazható. Ez a fegyver ilyen támadás esetén 1k6+2 Sp-t sebez.

A *triád* igen gonosz fegyver. Leginkább 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 megerőltető tevékenységet végez, a seb tovább szakad, egyre nagyobb lesz. A játékszabályok nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a karakter természetes gyógyulási ideje 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.

Tiadlanból származik, de szerte Északon elterjedt az *ököltőr*, ami csak markolatában különbözik a közönséges tőrtől, ez ugyanis merőleges a pengére. A markolatot körülvevő kosár közepéből nyúlik ki a nem túl hosszú, két-három ujjnyi széles penge. Így forgatója mintegy ökle meghosszabbításaként kezelheti ezt a fegyvert.

A *csatacsillag* kráni származású fegyver. Ott főleg a lovasok kedvelték. Felépítésében a tuskés buzogányra hasonlít, de ennek a tuskéi már nem kis szegek, hanem komoly döfőhegyek. Néha a buzogányfejet el is hagyják, csak a jó arasznyi tuskék

maradnak. Forgatása a csatacsákányéhoz hasonló, itt azonban négy irányban állnak a hegyek, amit gyakran egy ötödik, előre álló tűske is kiegészít.

A *paldium* Abasziszbán használt dárdafele. Hege jó fél méteres, hosszú (40 cm), vékony. Kör-, négyszög- vagy háromszög-keresztmetszetű töből és rövid, szintén szögletes átmetszetű csúcsból áll. Mivel a csúcs és a hegy ilyen vékony, nem akad el a nyél vége, könnyen átüti a pajzsot, és elér egészen a mögötte álló harcosig. A *paldium* kifejezeten a falanxharcmodor ellen alakult ki. Közelharcra nem alkalmas, de egy gyalogos akár négy-öt ilyen dárdát is elbírt.

A *pika* északabbra – főleg Toronban – elterjedt. Ez is a lándzsa különleges válfaja. Két és fél méteres döfőalkalmatosság, félelmetes fegyver. A kétméteres nyél végére erősítik a félméteres, szögletes átmetszetű, vékony szuronyt, amit ugyan nem éleznek ki, ám annál hegyesebbre fennek. A nyárs tövében kis, kerek fémlap található, ami a védekezést, az ellenfél fegyverének megakasztását szolgálja. Ennek segítségével közelharcra is alkalmazható, bár eredetileg lovasok elleni fegyvernek szánták. Elkészítése nagyon egyszerű és olcsó. Hihetetlenül hatékony lovasok ellen, ezért Toronban és a csatlós államokban a hadsereg nagy részét ilyen fegyverrel látják el. A *pika* az Északi Szövetség országaiban is ismert, ott azonban ritkábban használatos.

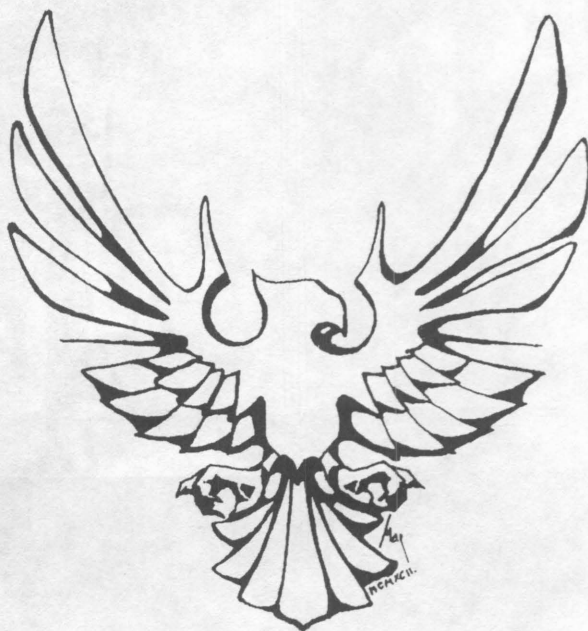
A *dobófa* a keleti barbárok különleges eszköze. Ők nem „csak úgy” markolják meg és dobják a dárdát, hanem a dobófába illesztik, és úgy vetik ki. A dobófa rövid, egy-két arasznyi faragott fadarab, aminek egyik végébe kanálszerű mélyedést képeztek ki. Ebbe a mélyedésbe támasztja a harcos a dárdát, és a dobófát meglendítve hajítja el azt. Ez – a parittyá elvéhez hasonlóan – jócskán megnöveli a dobás erejét, így hatékonyságát is, így a vele bánni tudó harcos +1 sebzmódosítót kap a hajítódárda sebzéséhez. A dobófával hajított darða használata külön fegyverdobás képzettséget igényel. További előnye, hogy a dárdák elfogytával rövid botként is forgatható.

A *dipada* a Hat Város harcosai és tengerészei által használt különleges dárdafejta. 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 élet is kifenik, így a lándzsához hasonlóan forgatható. A másik hegy rövidebb, karcsúbb, alakja kúpos, éle egyáltalán nincs. A hegy tövében fém golyó foglal helyet, ami a jobb súlyelosztás miatt kell. Ha dobják a dárdát, ez a hegy van elől. A *dipada* kialakításának megfelelően a Hat Város harcosainak lándzsás harcmodora is

módosult kisé, a második hegyet ugyanis közelharcban alkalmazzák, sőt, a nehezekek olykor buzógyánként csapnak le ellenfelükre.

Egyes helyeken – különösen az edorli gyalogezredekben – a számszerűt nemcsak lövésre használják, hanem *szuronnal* is ellátják. Ez egy vagy két, körülbelül arasznyi hosszúságú penge, amit a kengyel elé erősítenek. Így, a számszerűt tusát két kézre fogva, döfni is lehet vele. Ha az íjász közelharcra kényszerül, ezzel megvédheti magát. A szuronyvívás külön fegyverhasználat képzettséget igényel!

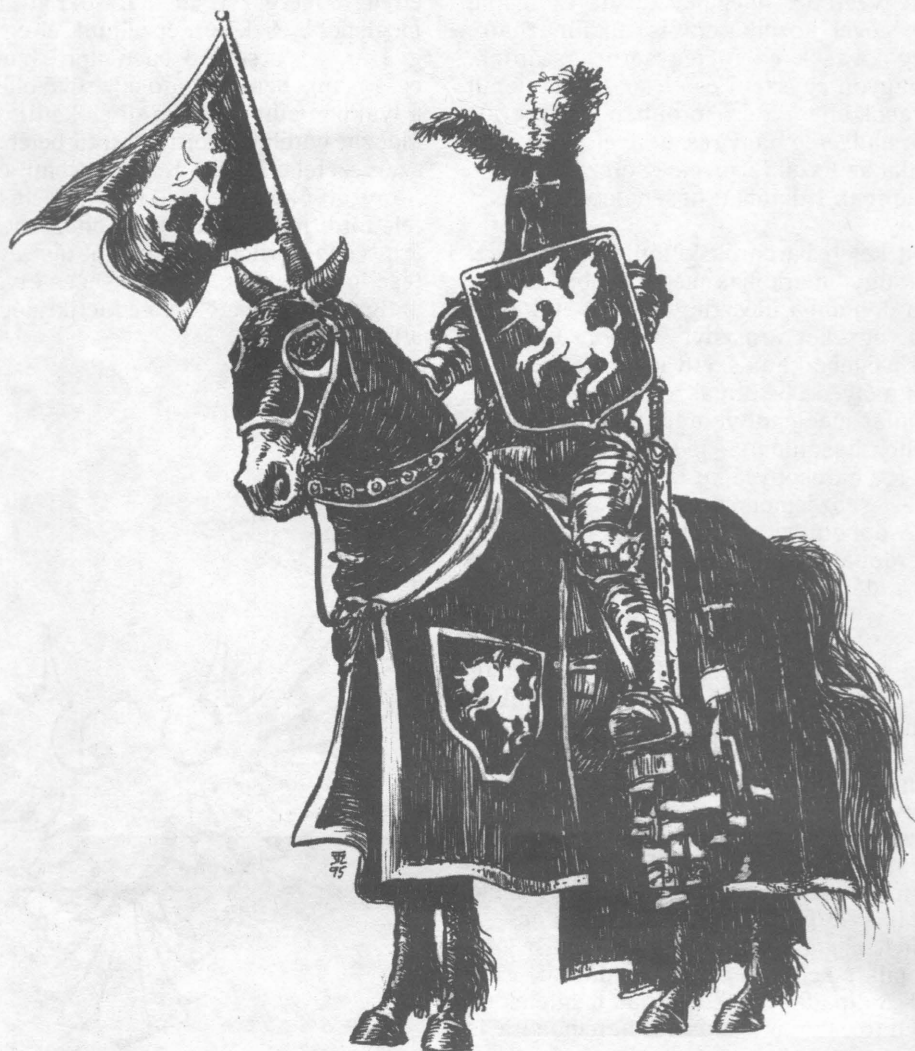
A *tűgyűrű* különleges dzsad találmány, a lényege egy mérgezett tű, amit valamilyen módon az ujján visel az ember. Két legelterjedtebb verziója a gyűszűs és a pecsétgyűrűs. A gyűszűs egy enyhén görbülő tű és egy gyűszű egyesítése, mintegy az ujj meghosszabbítása, közelharcban igen veszélyes lehet. Külön tokban hordják, és általában gyorsan ööl, szárított méreggel borítják. 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, a gyanútlan áldozatot tenyérrel megérintve is elérhetjük a kellő hatást. A gyűrű elkészítése igen aprólékos és költséges ötvösmunka, csak az igazán gazdagok engedhetik meg maguknak az efféle fegyvert.



4. Pajzsok

A pajzsok sem a fegyverek, sem a vérték közé nem sorolhatók, de fontos szerepet kapnak a harcban. Számtalan alakban készítik őket. Bár a M.A.G.U.S. rendszerében csak három különböző pajzsméretet ismertettünk, természetesen bármekkora pajzsot lehet készíteni. Ennek Védő Értékét minden esetben a KM határozza meg, azonban ez soha nem lehet nagyobb 50-nél. A legkisebb, háritásra használt eszközök az alkarvédők, amelyek használata sokban emlékeztet a pajzsokéra. Ezek Védő Értéke 18, de ez csak akkor érvényesül, ha a karakter sem fegyvert, sem pajzsot nem fog védekező kezébe. Azok a páncélok, amelyek eleve rendelkeznek alkarvérttel (fél- és teljes vértezet) biztosítják ezt a védelmet viselőjük számára.

A *pavéze pajzs* a számszeríjászok kedvelt pajzsa. Eredetileg az edorli gyalogezredekben használták, onnan terjedt el. A pavéze hozzávetőleg téglalap alakú, de a közepén széles, függőleges gerinc fut végig. Ez azt a célt szolgálja, hogy a pajzsot fel lehessen állítani. Ha a számszeríjász ledőf egy karót a földbe, a pajzsot pedig úgy állítja mellé, hogy a gerinc belső oldala mentén támaszkodjon a karónak, akkor az nem fog eldőlni. A számszeríjászok ezt a pajzsot egyébként fedezékként használják, míg újratöltik nyílpuskáikat. A pavéze magas, egy felnőtt embernek a mellkasáig ér. Nagy mérete és esetlen alakja miatt közelharcban nehezen forgatható, Védő Értéke így 30, fedezékként azonban annál hasznosabb venni, a célzó dobással szembeállított Védő Értéke ugyanis 40.



5. Páncélok, vérték

A legegyszerűbb páncélfajta a *posztóvért*. 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. Elöl és hátul egyaránt védelemmel nyújt. A kezét és a lábat a különböző darabok különbözőképpen védik. A posztóvért általában hosszú ujjú, így a karokat egészen csuklókig beborítja, de a combokra csak kis mértékben lóg rá.

A *bőrpáncél*, amit gyakran szegecsekkel vernek ki, puha, de vastag bőrből készül. 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 bőrpáncélok 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 megrágítja a bőrvértet, de amikor a harcos viseli, úgy védekezhetsz, 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.

A *keményített bőrpáncél* vastag bőrből készül, amit forró olajban kifőzve alakítanak a kívánt formára. A 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.

A *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 fel. Mivel a gyűrűk nem fedik egymást, a pontosabb szúrások ellen nem véd olyan jól. Elkészítése viszonylag olcsó és egyszerű.

Valamivel drágább, de hatékonyabb védelmet nyújt a *lemezesvért*. (Nem keverendő össze a lemezvértezettel!) 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 húzódo rések rontják a védelem hatékonyságát.

Előkelőbb urak nem találták megfelelőnek a gyűrűs- és lemezesvértet – számukra készült a *brigantín*. Itt nem kívülről kerülnek a ruhára a fémlelapok, hanem két réteg szövet közé rögzítik azokat. Messziről a brigantín közönséges ruhának is vélhető, bár közelről látszanak a lemezek rögzítésére szolgáló, szabályosan elhelyezkedő varrások vagy szegecsek. A brigantín ezenfelül hathatósabb védelmet 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 brigantín elöl-hátul védi a felsőtestet, és általában a felkarokat, éppúgy, mint a posztóvért, ami ezek alapjául szolgál.

A *pikkelyvért* is a brigantín elvén készül, itt viszont ismét kívülről kerülnek a fémlelapocskák. Ezek általában kör-, cserép- vagy téglalapalakúak, és jelentős átfedésekkel borítják 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 hasat védi, gyakran kiegészül a hátat borító résszel is. A karokat legfeljebb könyékig fedik, de sokszor leérnek egészen viselődjük térdéig. Ez esetben középen hasítékkal készülnek, a mozgás megkönnyítése érdekében.

A *sodronying* és a *láncing* 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 vérteteket 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 felsőtestet borítják, de gyakran a felkart és a combokat is befedik. Láncszövetből egyébként más ruhadarabokat utanzó vérteteket is készítenek, például nadrágot, kesztyűt vagy csuklyát. Ezeket

gyakran nem magukban, hanem a nehezebb vérték kiegészítéseként hordják.

A lemezvértzet elvében a pikkelyvérthez hasonló, hiszen ez is egymáshoz erősített fémlapokból áll, kinézete azonban teljesen más. A lemezvértzetet alkotó fémlapok általában hosszú, széles csíkok, melyeket belső oldalukon szíjjakkal 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 követik a test vonalát. Az általánosan elterjedt lemezvértzetek a felsőtestet teljes egészében védik, legtöbb fajtájuk a vállat is. Csak kevés készül a combokra nyúló csataköténnel, a karokat, lábakat pedig egyáltalán nem védik. Szintén ajánlott alatta posztóvértet hordani.

A lemezvértzet és a mellvért, illetve félvértzet közti átmenetet a *rákozott páncél* képviseli. Ez is egymásra rétegelt lemezekből áll, de ezek a lemezek már úgy vannak kialakítva, hogy jobban viselődjék testéhez simuljanak. Ezáltal növelték védelmének hatásosságát, míg nem akadályozza jobban a mozgást, mint a lemezvértzet. A rákozott páncél a teljes felsőtestet védi elől–hátról, és minden esetben rálóg a combokra és a felkarra is.

Az igazi nehézvérték a *mellvért*, a *félvértzet* és a *teljes vértzet* nem sokban különbözik egymástól. Alapvető elemeik ugyanazok, csak az különbözteti meg őket, hogy mely részeket használják fel, illetve hagyják el éppen.

A *mellvértet* 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.

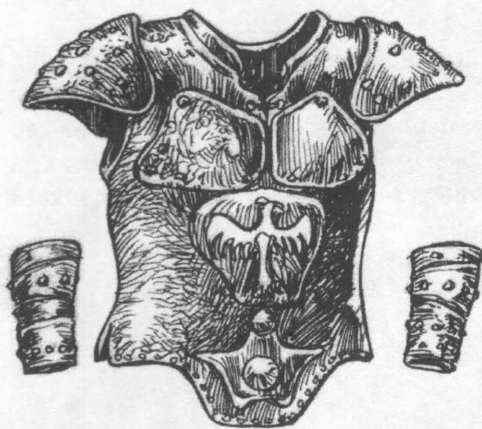
A lovagi *fél-* és *teljesvérték* mellvasának jobb oldalán kap helyet az úgynevezett ord, ami a nehéz-kopja megtámasztására szolgál. Ebbe a csuklós kampóba akasztja bele a lovas a kopja végét, amit így könnyebb tartani, azaz pontosabb lesz vele a dőfés. Néhány vértén a hátlemezen is található ilyen ord, 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 nem kielégítő. Ezért van, hogy a páncélos lovag ellen –

akár kopjával, akár karddal – az egyik leghatékonyabb szűrés a hónaljdőfés.

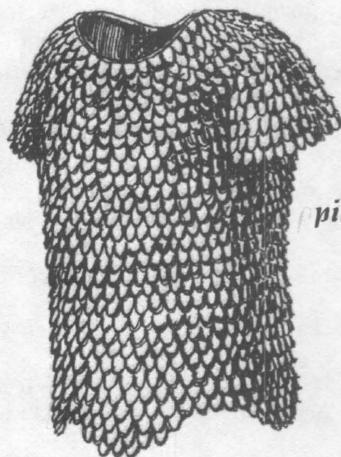
Lehetséges megoldást kínál a felemás páncél, aminek a jobb vállvasa kicsi, de a bal hosszan benyúlik a mellvas elé, mivel a balban csak a pajzsot kell tartani. A felső és alsó karvasakat a könyökvért köti össze, amelyen oldalt pillangószerű kiszélesedés védi a hajlatot. A hátvasak tagoltak, alakjuk jól követi az emberi testet. A nagyobb merevség érdekében gyakran bordázottak. A mell- és hátvashoz szíjjakkal kapcsolódik 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 sodronyínggel védik. A lábvérték csőszzerű vasak, melyeket a mellvért alatt viselt övhöz szíjaznak, egymáshoz pedig vas- kapoccsal vagy szíjjakkal csatlakoztatnak. A comb- és lábszárvértet a térdvas kapcsolja össze, ami a könyökvashoz hasonlóan pillangószerű kiszélesedésével védi a hajlatot. A mellvért 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 mozgulatait. A legtöbb páncélkesztyű csak a kéz hát felőli oldalon véd, a lovag tenyere szabadon marad, így képes megfogni fegyvereit. A lábszárvérthez vassaru csatlakozik. Ennek orrészére gyakran hosszú, hegyes toldatot illesztenek, ez azonban csak a lovasságra jellemző – a gyalogság vassarui elöl mind lekerekítettek.

A nehézvért alá, a hézagok elfedésére sodronyínget vagy láncínget hordanak, amit a bőr- vagy posztóruházaton viselnek. A díszes, rangot jelző köpönyegek a vértzetten 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.

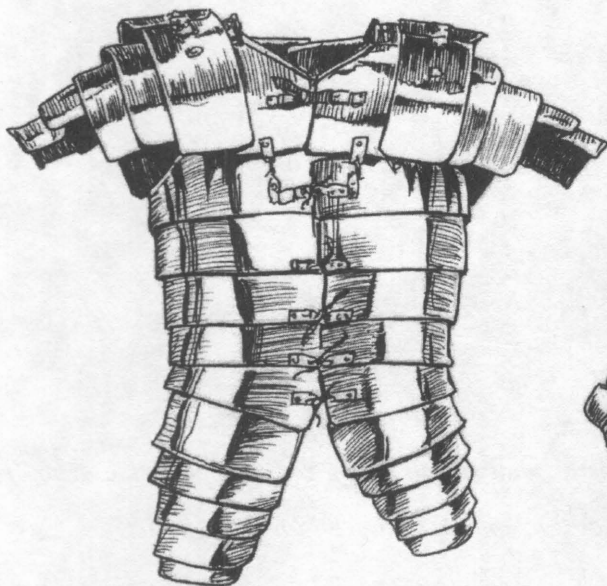
A *félvért* jóval egyszerűbb, itt a lábat védő páncéldarabok részben vagy teljes egészében elmaradnak. A csataszoknyát a megfelelő védelem miatt láncnadrággal egészítik ki. Gyakran a térdvértet külön is felveszik, mivel a térd különösen sérülékeny. A mellvért hagyományos értelemben csak a mellvasat tartalmazza, bár általában a hátvassal együtt veszik fel. Alkalmanként váll-, könyök és térdvas egészíti ki, olykor a csataszoknyát is felcsatolják hozzá. Szintén láncínget vagy sodronyínget hordanak alá, ami a lábakat és karokat védi.



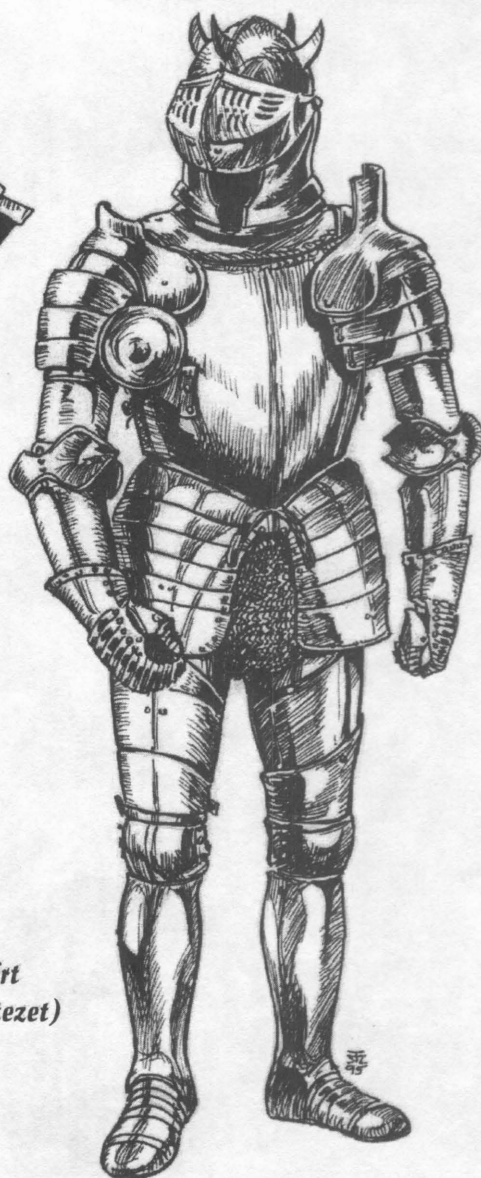
bőrpáncél



pikkelyvért



rákózott páncél
(lemezvért)



nehézcérv
(teljes vértzet)

Essen még néhány szó a *sisakokról*, amiknek szintén rengeteg formája ismert Ynev-szerte. A sisakot sem magában hordják, hanem posztóból, nemezből készült fejtetőt vesznek alá, ami tompítja az ütések. 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.

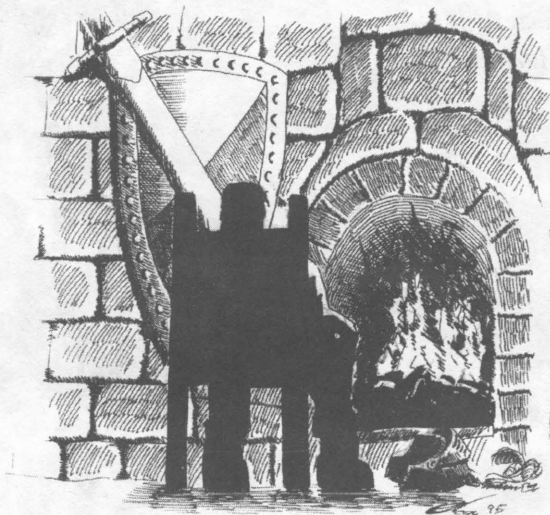
Bonyolultságban ezután következnek az egyszerű rostélyos sisakok, ahol az orrvédőt a mozgatható rostély váltja föl. A legkifinomultabb kétségkívül a teljes vértetet kiegészítő nagy sisak, ami több részből áll, és az egész fejet, sőt a nyakat is körülveszi.

Fegyverek I. táblázat – Az új fegyverek és páncélok adatai

Fegyverek	Tám.	Sebzés	TÉ	VÉ	KÉ	Súly	Ár
tahdzsi	1	1k6+1	11	14	9	1	1a
predoci egyeneskard	1	1k10	16	15	7	1,2	2a
mesterkard	1	1k10	16	14	7	1,4	8a
méregfog	2	1k6	8	2	10	0,1	2a
béltépő	2	1k6+2	8	2	10	0,3	5e
sarlókés	2	1k6	8	4	10	0,3	3e
triád	2	1k6	6	2	10	0,3	3e
ököltőr	2	1k6	9	2	10	0,2	3e
csatacsillag	1	1k6+3	13	14	7	2	3a
paldium	1	1k6	12	3	9	1,2	4e
pika	1	1k10	14	10	4	2	4e
dobófa*	1(1)	+1(1k3)	(6)	(9)	(2)	0,7	–
dipada	1	1k10/1k6+2	12	12	5	2	1a
nyílpuska szurony**	1	1k6	10	10	3	3,5	2e
tűgyűrű	2	tű	4	1	10	–	6e
Páncélok	MGT	SFÉ	súly	Ár			
lemezesvért	–1	2	15	3a			
rákozott páncél	–3	4	18	80a			

* A dobófánál feltüntetett értékek a dárдахajításra vonatkoznak, míg a zárójeles értékek a dobófára, ha rövid botként forgatják.

** Az értékek számszerűen együtt értendők; az ár a nyílpuska árán felül további 2 ezüst.

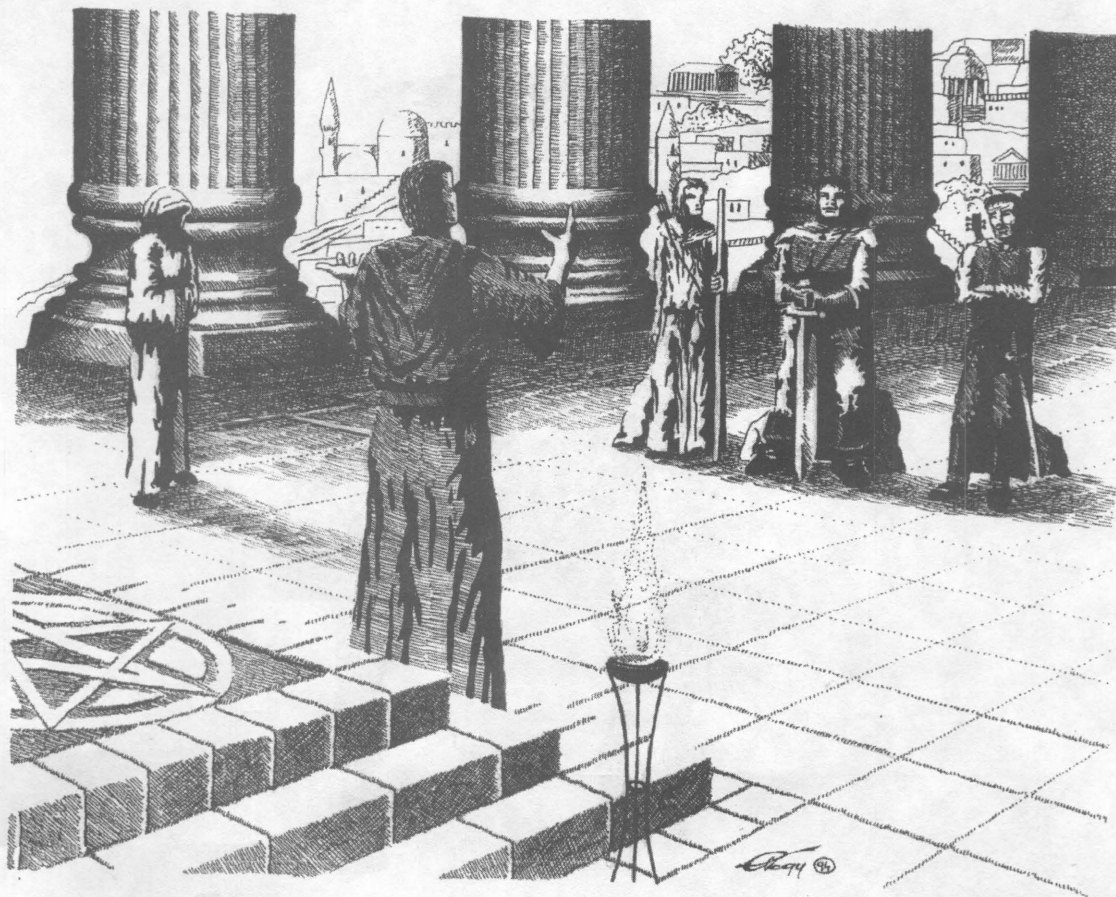


6. Opcionális, kiegészítő szabályok

Az alábbiakban néhány, a fegyverekre vonatkozó kiegészítő szabályt adunk közre. Ezek természetesen nem kötelezőek, a KM dönti el, hogy figyelembe veszi-e 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 a sebzéshez 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 második kategóriát alkotják a jann szablya, a törkard, a ramiera, a nehézlovas kopja, a fúvócső, 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 fegyverek-

re 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 nyíl vesszőt is nagyobb erővel röpítik ki, így annak sebzése is nagyobb lesz. A hosszú íjak megfeszítésének korlátot szab az íjfa szilárdsága, ezért a hosszú íj nyíl vesszőjének 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 átlagosnál – azok árának két-háromszorosába is belekerülnek. A közösleges visszacsapó íjak sebzéséhez az Erő 16 feletti része adható, de legfeljebb +2.



VIII. Az ynevi hadviselés



álátlansága dacára is hálás téma, számos kötetet megtöltött már az Univerzum keletkezése óta. Hozzájárulásunk ehelyütt csupán tanulmány terjedelmű, fókuszában pedig Ynev világának harcászata áll.

Szokás párhuzamokat keresni – és találni – Földünk „hősi” múltja és e fantasztikus, teremtett világ jelene között. A párhuzamalkotás önmagában is félrevezető, hisz míg a Föld történelmét csak a gazdasági és társadalmi szükségszerűség formálta, Ynev arculatának, viszonyainak alakításában más – irracionális – erők is közreműködtek. Hasonlítgatásra ösztönöz természetesen a hadviselés is, de

semmiképp sem alkalmasabb arra, mint a tulajdonviszonyok, vagy épp a vallás témaköre. Aki mégis megtenné, magára vessen: feldolgozhatatlan problémákkal, feloldhatatlan ellentmondásokkal kerül majd szembe. Egy ynevi léptékű fantasy-világban nem tanácsos földi ésszel gondolkodni, vaslogikánk helyett szárnyaló képzeletünket kell bevetnünk. Ne feledjük: a kontinens lakói – köztük saját karaktereink – számára köznapi valóságunk legalább annyi érthetetlen dolgot tartalmaz, mint számunkra az övék.

De vizsgáljuk a kérdést alaposabban, immár a hadviselés szemszögéből!



1. Párhuzamok és különbségek

A földi hadtörténelemben a szervezett hadseregek megjelenésétől a puskaapor hathatós bevetéséig közel 4000 esztendő telt el. Időszámításunk előtt 2500 körül megjelennek a sumér pajzsos falanxok, és egyes hadtörténészek szerint 1453-ban zajlik „az első olyan döntő fontosságú ütközet, melyet a tűzéréség tűzereje döntött el”, amikor is II. Mehmed óriási bronzágyúja lerontja Konstantinápoly falait, ezzel véget vetve Bizánc hatalmának, amely majd ezer esztendőn át tartotta fel az iszlám seregeket.

Yneven csupán a Hetedkor is hosszabb 4000 évnél, ezt megelőzően pedig olyan magas szintű kultúrák léteztek a kontinensen, melyek hatása mind a mai napig érezhető.

A Földön a puska megjelenése és fejlődése lassan a gyalogság oldalára billentette a mérleg nyelvét: a mind pontosabbá váló, mind nagyobb átütőerőt kifejtő lőfegyverek fokozatosan feleslegessé tették a nehéz páncélzatokat, megtörték a lovasság uralmát a csatamezőkön. A várharcászatban el-

tűntek a magas falak, a karcsú, csipkés tornyok, mert az ilyen erődítmények a fejlődő tűzéréség számára nem jelentettek gondot. Helyettük szélesen terpeszkedő, vastag várfalak, lapos, szögletes bástyák jelentek meg, melyeknek építésénél a védő tűzéréség hatékonyságának segítése volt a fő szempont.

Yneven ismerik ugyan a puskaport, a tűzéréség hatása mégis elhanyagolható: néhány kósza kísérettől eltekintve e fegyvernem nem is létezik. Lőfegyvert csak a kiválasztottak birtokolnak, a fegyverművesek, akik értik készítésük módját, ritkábbak a fehér hollónál. És van még egy tényező, ami a technikai civilizáció lassú fejlődését indokolja, s ami sosem létezett a Földön: a mágia. Egy olyan világban, ahol az istenek jelenléte valós tény, a varázslatok pedig mondhatni mindennaposak, érthetően más irányba terelődött a történelem.

Nézzük, milyen seregek léteznek a Hetedkorban Ynev világán!



2. Gyalogság

A legelterjedtebb fegyvernem. Ez érthető, elvégre gyalogságnak minősül a kaszával–kapával felfegyverzett lázadó parasztok tömege éppúgy, mint az a maggan horda, melynek tagjai ordítozva, bunkójukat lóbálva rontanak két fegyvertelen kereskedőre.

A szervezett gyalogság legkezdetlegesebb formáját a barbárok találhatjuk. Ezek a törzsi szerveződésben élő emberek komoly erőt képviselnek, bár állandóan fenntartott, a szó hagyományos értelmében vett hadseregük nem létezik. A törzs ifjai apjuktól tanulják a fegyverforgatás minden csínját–bínját, nem általános kiképzésen. Életmódjuk, életvitelük az, ami veszedelmes ellenfelekké teszi őket: hozzáedződnek a megpróbáltatásokhoz, kemény, sokat tűrő harcosokká válnak. Ha a törzs főnöke – vagy bizonyos esetekben több törzs vezetője – hadba hívja népét, gyakorlatilag minden épkezésláb férfi fegyvert ragad, kézművesből, vadászból harcosná, katonává válik. Az ilyen barbár seregekben az egyéni bátorság a katonák legfőbb erénye; taktikailag vagy stratégiailag logikátlan esetekben főlöszeges hadmozdulatokat kezdenek, oktan támadásokat hajtanak végre. A harcban elszántak, csak a jól képzett katonaság tudja feltartóztatni őket, igaz, jól képzett sereg komoly túlerő felett is győzedelmeskedhet. Időnként igazi hadvezérzszenik születnek e vad népek között; ezeknek az embereknek a tehetsége – társaik elszántságával kombinálva – halálos veszedelmet jelent a környező népek számára. A barbárok legfőbb előnye a rugalmasság, megfelelő vezetés mellett könnyebben és gyorsabban képesek a csata megváltozott körülményeihez alkalmazkodni. Ahhoz azonban, hogy ezt az előnyt kihasználhassák, le kellene mondaniuk az egyéni bátorságukat bizonyító tettek végrehajtásáról, ami sok jó haditervüket megghiúsította már. Javukra szolgál, hogy a többi sereggel ellentétben igen gyorsan képesek mozogni, a leghetetlenebb helyeken is utat vágnak maguknak, ha kell, hegységeket másznak meg, a legsűrűbb erdőn is átvergődnek, olyan helyeken jelennek meg meglepetésszerűen, ahol az ellenség a legkevésbé számít rájuk. Egyéni bátorságuk – és a természettel való szoros kapcsolatuk – akkor válik igazán előnyükre, ha, úgymond, hazai terepen mozoghatnak. Ha területeiket idegen hatalom reguláris hadserege foglalná el, az erdőbe, hegyekbe, nádasokba menekült barbárok azt a harcmódot alkalmazhatják, amit a modern földi hadtudomány gerillaharcnak nevez. A legváratlanabb pillanatokban, kis létszámú csapatokkal törnek az ellenségre a lehető legnagyobb pusztítást okozva, majd nyomtalanul eltűnnek. Ha reguláris hadseregekbe szervezhetnék őket, ideális felderítők lehetnének, olyan egyenetlen, nehéz terepen is megállnák helyüket, ahol egyéb gyalogcsapatok nem képesek a számukra előnyt biztosító alakzatokat felvenni, vagy a lovasságnak nincs helye manő-

verezni; a barbárok ilyen helyzetekben nincs ellenfelük.

Bár kategóriákkal gyengébbek, a barbárokéhoz hasonló harcmódot alkalmaznak a goblin és ork csapatok, hordák is. Harci képességeik elmaradnak a barbárokéi mögött, elszántságban azonban veteksenek velük, kegyetlenségben pedig messze fölülmúlják őket. A különbséget leginkább az mutatja, hogy az ork, goblin csapatokat könnyebb irányítani – bár erről megoszlanak a nézetek, egyes elemzők szerint az ilyen csapatok sokszor azért vallanak kudarcot, mert egymás torkának esnek. Ez főleg akkor jellemző rájuk, ha elpártol tőlük a hadiszerencse.

A barbár törzsekkel szemben Yneven számtalan, magas fokon civilizált társadalom létezik. Általában ősi civilizációk alapjaira épülnek, tehát történelmük sokkalta távolabbra nyúlik vissza, mint a földi emberiség civilizációjáé. Természetesen az egymással harcoló királyságok, birodalmak mindegyike katonaságot szerveztek. E szervezett katonaság jellegzetessége, hogy a társadalomban megjelenik egy olyan (nem játéktechnikai értelemben vett) harcos kaszt, melynek feladata csupán a hadakozás volt. Mivel Ynev hadvezérei hamar rájöttek, hogy a jó hadseregben a katonák nem lehetnek mindenre kiképezve, kezdetét vette a specializáció, ami különféle haderőnemek megjelenéséhez vezetett. A gyalogság fejlődését az elmúlt pár ezer esztendőben a lovasság irányította, tűnjék bármily furcsának ez a kijelentés.

Általános felfogás szerint a nehézfegyverzetű lovasság, amely rohama súlyával zúzza szét az ellenséges csapatokat, egyeduralkodó a csatamezőkön. Ez természetesen nem száz százalékig igaz, mert az évezredek során olyan gyalogsági alakulatok jelentek meg, amelyek képesek feltartóztatni az előretűduló lovasságot.

A legismertebb ezek közül a falanxnak az a formája, amely a kontinens Hetedkorában Abaszisz földjén éli fénykorát. Lényege, hogy a remekül képzett katonákból álló egységet a stratégia tömör egységként kezeli és mozgatja a harcmezőn. A katonák egymást fedezik, segítik a harcban. Az, hogy ez a hatékony harcrend mégsem terjedt el egész Yneven, csak annak köszönhető, hogy a katonák kiképzéséhez rendkívül sok idő szükséges, háború esetén az ilyen csapatokat nem lehet feltölteni frissen elszegődött újoncokkal – ahogy a mondás tartja, a rosszul kiképzett falanx öngyilkosok gyülekezete. Ez persze túlzás, hisz a falanx fölszereltsége és önsúlya folytán is képes bizonyos eredmények elérésére, győztes ütközetek megvívásához azonban már tökéletesen összehangolt alakulatok, hideg fejű veteránok szükségesek.

A gyalogság legfőbb fegyvere a lovasok ellen a lándzsa, melynek hossza elérheti a három–négy métert. Ezekkel szó szerint távol lehet tartani a lo-



vasságot a gyalogosok arcvonalától. Örök érvényű igazság ugyanis, hogy ha az arcvonal átszakad, a lovasság lesöpri a gyalogosokat a föld színéről. A szoros összetartás a jól képzett gyalogságra leselkedő legfőbb veszedelem kulcsa is egyben: ha az egységet alakzatváltás közben éri támadás, a stratégiának iszonyatos veszteségekkel kell számolnia.

A gyalogság Ynevre jellemző másik formája a lovagság mellett fejlődött ki. Az ilyen gyalogosok teljes vértetben állnak ki, fegyvereik tipikusan gyalogsági fegyverek, azaz nehéz, kétkezes alkalmatosságok. Ezek mellett nem lehet pajzsot hordani, ám a védelmet amúgy is a kiváló minőségű páncélzat biztosítja. A kétkezes fegyver – és ezt néhány játékos kedvéért jegyezzük meg – jellegzetesen gyalogos fegyver, lóról történő alkalmazása igencsak nehézkes. Hogy hogy áll a helyzet a lovagokkal? Nos, a lovagok legalább annyiszor bocsátkoznak gyalogos párvíadalokba, mint lovas küzdelmekbe. Az ilyen kétkezes fegyverrel ellátott gyalogság olyan esetekben, ahol a lovasság nem tudja teljes erejét kifejteni, végzetesnek bizonyulhat: a súlyos fegyverek átütő erejének nem áll ellen se a pajzs, se a páncél.

Felvetődött azonban egy probléma, amely a vonuló, vagy nem harcrendben álló nehézgyalogság – különösen a falanxok – megtámadása során jelentkezett. Mint már említettük, az ilyen csapatok meglehetősen nehezen mozdulnak, állnak föl; nem egy csúfos vereség következett be amiatt, hogy a vonuló, vagy a közeledő ellenség fogadására alakzatot váltó csapatokat oldalirányú támadás érte. Ennek kiküszöbölésére jöttek létre azok a gyalogos csapatok, amelyeket sokkal könnyebb fegyverzet és sokkal szabadabb mozgás jellemez. Ezeket az alakulatokat többnyire portyázóknak nevezik. Gyalogosok lévén nem tudnak akkora területet bemozogni, mint nyeregben ülő társaik, a vonuló seregek biztosításában mégis fontos szerep hárul rájuk. Ezt a biztosítást természetesen csak szűkebb körben képesek elvégezni – de a lovasságnál erről ejtünk még néhány szót. Nagy hátránya ezeknek a csapatoknak, hogy a lovasság számára ritkán jelentenek problémát, kincset érnek viszont egyenetlen terepen, ahol nincs hely komolyabb csapatmozgásra, különösen nehézfegyverzetű alakzatok felállítására. Az egyik – ha nem a legjobb – ilyen csapatotestet Yllinor kalandozó-királya, Mogorva Chei állította fel a Kráni-hegység bérceinek árnyékában élő tarranokból, akik a barbár hadviselés számos előnyét meghonosították seregében.

A gyalogkatonák kezében akad néhány olyan eszköz, amely hihetetlenül veszélyes még a teljes vértetű lovasságra is. Az íjakról és a számszerűjarkról van szó.

Az íjászat hagyománya Ynev világán – akár a Földön – az ősidők homályába vész. Legendás művelői az elfek, a belőlük szervezett íjászalakulatoknak nincs párja a nap s a holdak alatt. Számptalan ország, birodalom ismerte fel az íj jelentőségét a hadviselésben, saját íjászcsapatokat állítottak

mind, igyekeznek behozni az elfek e téren mutatkozó előnyét – inkább szerény, semmint látványos sikerrel. Az ifjú civilizációk seregeiben az íjászcsapatokat lassanként a számszerűjarral és hagyományos íjjal felszerelt, vegyes csapatok váltják fel; a hagyományos íjak tűzgyorsaságát a könnyű számszerűjark próbálják utánozni, de hadszíntéren inkább a hihetetlen átütőerejű, nehéz számszerűjark tömeges alkalmazása jellemző.

Mivel az íjászok sem megfelelő fegyverrel, sem kellő ismeretekkel nem rendelkeznek a közelharchoz, a csata sűrűjében igen sebezhetőek. Ha egy íjászalakulatot meg tud közelíteni egy ellenséges csapat, valószínűleg meg is semmisíti. Mivel azonban egy jó íjász kiképzése évekig tart (egyes helyeken gyermekkoruktól nevelik őket), nagy becsben állnak a legtöbb hadvezér szemében. Egy jól képzett íjászalakulat megközelítése nem veszélytelen, hiszen – különösen ha elfekről van szó – a nyílzápor enyhe kifejezés arra, amit ilyenkor az ellenség-re zúdítanak. A jó hadvezérek azonban semmit sem bíznak a véletlenre: az íjászokat majd, minden ynevi ármádiában külön csapatok védik. E védelem különösen a számszerűjark osztagokra fér rá, hiszen tűzgyorsaságuk meg sem közelíti egy hagyományos íjat kezelő íjászt. Érdekes „hibrid” csapatok alakultak ki a pusztán defenzív feladatokkal íjászok mellé kirendelt gyalogos alakulatokból, sőt, a Hetedkor derekán megjelentek a támadással együtt mozgó, kocsizó íjászokülőnmények is.

Szükséges megjegyeznünk, hogy egyes vidékeken a nemesi származású hadvezérek még mindig másodrendűként kezelik az íjászokat, mi több, a gyalogság egészét. Mondják, Toron kudarcaiért az egymást követő Zászlóháborúkban ez a szemlélet a felelős.

A gyalogságnál kell megemlítenünk a seregek szerves részét képező, nem reguláris csoportokat. Ezek a kiegészítő egységek együtt mozognak a tényleges sereggel, feladatuk néha egészen speciális. Egyes ynevi hadvezérek olyan embereket tartanak maguk mellett, akik – modern kifejezéssel élve – műszaki feladatokat látnak el; hidakat vernek, várak falai alatt ostromgépeket szerkesztenek és működtetnek. E „hadmérnökök” és segédek a hetedkori hadviselésben már-már nélkülözhetetlenek. A csapatok mellett megtalálhatjuk azokat a mesterembereket – fegyverkovács, patkolókovács, ács, szakács, stb – akik semmi mással nem foglalkoznak, csak a harcosok kiszolgálásával. Minél nagyobb létszámú a kísérők tábor, annál nehezebben mozdul maga a sereg – az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy nagyobb létszámú ármádia esetében a fennmaradás bajos (a létezés pedig ropant unalmas) lenne nélkülük. A vonuló csapatokat olykor árusok, mutatványosok, rosszféle nők, okulni vágyó diákok és hullarablók is kísérik.

3. Lovasság

Ha ezt a szót halljuk vagy látjuk, rögtön vagy vágatós huszárokra, vagy dübörögve támadó vistorony lovagokra gondolunk. A huszárságnak Yneven nincs létjogosultsága, hiszen a létrehozását indokló puskapor – mint azt már említettük – sosem jelent meg tényezőként a kontinens hadszínterein. A „talpigvasban“ lovasság ellenben évezredek óta virágkorát éli. Mivel e vitézek zöme felesküdtött lovag, hadászati jelentőségükön túl igen markáns embereszményt is megtestesítenek. Az egymást követő Korokban a nehézlovasság keveset fejlődött; Ynev harcosai közt már a kyrek eljövele előtti időkben is akadtak képviselőik.

Valaha – az Óidők kódében – a kengyel használata lehetett az első lépés. A növekvő tudású kovácsok, a mind tökéletesebb páncélok egyre hathatósabbban védték a küzdőket a sérülésektől. Az eleinte fémekkel, fémgyűrűkkel megerősített bőrvérteket felváltották a láncingek, utóbb a merev vérték. A merev természetesen idézőjelbe teendő, hiszen a teljes vérték között a rugalmasság igazi csodái is megtalálhatók.

A nehézlovasság/lovagság fegyvere a kopja, amely a párviadalokon, tornákon tompa, a csatákban azonban tűhegyes végű. A lovagok e fegyverrel képesek valóban elsöprő erejű támadásokat indítani. Kis pajzsot hordanak még, s egy-egy szabadon választott fegyvert arra az esetre, ha a roham lendülete megakadna – ez esetben a kopja – értelemszerűen használhatatlan. A nehézlovasság leggyengébb pontja a ló. A vértezet, a felszerelés hordozásához nagytestű, strapabíró hátasokra van szükség, értékük a tenyésztés és a felkészítés sajátágaiból következően igen nagy. (Az egyik szélsőséget a kráni ló jeleníti meg: e mágikus úton létrehozott csatamén azonban kizárólag a Sötét Birodalom harcosai számára hozzáférhető!) Az ilyen nehézlovassági csapatok, ha támadásba lendülnek, szörnyű pusztításra képesek, ám egyénenként fokozottan sebezhetők – különösen igaz ez olyan esetekben, mikor a lovascapat rajtaütés áldozatává válik. A nehézlovasság roppant nehezen mozog, híres-hírhedt rohamaihoz tetemes helyre van szükség, a már lendületbe jött nehézlovasság pedig bajosan tud kitérni, ha váratlanul terepakadályokkal, nehéz számszeríjasokkal, netán csatamágusokkal kerül szembe. Az ilyen egységek – különösen ha lovagság kiállította egységről van szó, melyben neves személyek, főrangúak is akadnak – igen értékesek úgy anyagi, mint erkölcsi szempontból. A nehézlovasság bevetését – megfontolt hadvezér esetében legalábbis – gondos mérlegelés előzi meg. Előfordult már olyan eset, ahol a „mindent a lovasságnak“ elv értelmében rohamra küldött nehézlovasság színe-virága elhullott, mert gondosan előkészített csapdába estek.

Yneven létezik persze olyan lovasharcmodor, ami ennél nagyobb hatékonysággal dicsekedhet, rendkívüli rugalmassága pedig méltó ellenfelévé teszi a nehézvértetű lovasságnak is. Ők a nomádok, a lovasíjászat bajnokai, a lovaglás nagymesterei. Északon Ilanor vadászai, Délen a lovas nomádok képviselik e „műfaj“ legjobbjait. A könnyűlovasság a szervezett hadseregeken belül portyázó feladatokat lát el, harcosai a vonuló, felfejlődő ármádiák körüli területeket tisztítják meg, derítik fel nagyobb mélységben; velük működnek együtt azok a könnyűgyalogos portyázók, akikről fentebb már szót ejtettünk. A könnyűlovasság azonban – noha erre a stratégiák csak fokozatosan döbbsen rá – önálló harci feladatok megoldására is alkalmas. Képes gyors, váratlan támadások végrehajtására, az ellenséges támadások megzavarására, s számtalan olyan manőverre, melyek gyorsaságot és rugalmasságot követelnek.

Tény, hogy egyetlen regulárisan szervezett, könnyűfegyverzetű lovasegység sem lesz képes soha a nomádok, vagy az ilanori vadászok nyomába érni. Ők évezredek alatt fejlesztették tökélyre lovastudományukat, harcmodorukat. Egyes elemzők szerint ha a nomádokat szervezett hadseregbe lehetne kényszeríteni, a világ második legjobb lovassága válhatna belőlük (az első mindig az ilanori marad) – mások szerint nyomban elveszítenék hatékonyságukat. Hogy mi lenne az eredmény, persze sosem fogjuk megtudni; marad a bizonyosság, hogy a lovas hadviselés legfegyelmetlenebb, de sokszor leghatékonyabb válfaját testesítik meg.





4. Várak, erődök, szörnyetegek

A két fő haderőnem után szólnunk kell az ynevi hadviselésre ugyancsak jellemző várharcászatról is.

A várak akkor jelentek meg a kontinensen, amikor a vándorló népek letelepedtek, az uralkodók az államszervezet megszilárdításához, a határok biztosításához láttak.

A honfoglalók első dolga természetesen nem az erődépítés volt, de amint elfoglaltak egy-egy területet, az ott élőknek rá kellett jönniük: településük a sebesebben mozgó nomádok támadásainak célpontjává vált. Mivel a nyílt szerkezetű települések viszonylag védtelenek, a helyben lakóknak pedig családjuk, tulajdonuk védelmére is gondolniuk kellett, megkezdődött a mesterséges terepakadályok, árkok, falak létesítése.

A legkezdetlegesebb erődítések a településeket körülvevő karó- és földsáncok voltak, melyeket manapság is láthatunk a barbár törzsek területén, sőt Ilanorban is akad belőlük néhány. Lassan tanultak az építők, változott az anyag és a stílus; évezredek röppentek el, mire a várépítés eljutott azokba a magasságokba, amelyeknek a csodáit manapság láthatjuk. A klasszikus várépítés csúcsa vitathatatlanul a délvidéki Viadomo, ahol az Oroszlán-szív Lovagrend székel. Mind a mai napig bevehetetlennek bizonyult. Minden ynevi építész elé a várépítés mintapéldájaként állítják a mesterek.

A városrerődítés a Godorai Birodalomban érte el tetőpontját. E csodálatos és ijesztő, monumentális erődrendszerek közül ma már csak az erioni városfalkomplexum maradt meg. E komplexum gigászi méreteit csak az foghatja fel, aki ott áll a 65–70 méter magas, széles fal tetején. Az alapelgondolás építéskor az lehetett, hogy mintegy új lakónegyed, a helyenként fél mérföld vastag falakban lakásokat alakítanak ki. Ezt látszik igazolni az a tény, hogy az erioni városfal egyes részei ma is lakottak, míg egyéb helyeken sötét és vészterhes üregrendszert rejt a fal gyomra.

Viadomóban így tanítják: a lovasság azért van, hogy területeket hódítson meg, várat azért építünk, hogy az adott területet megtarthassuk. A vár- és városostromok természetesen szerves részét képezik az ynevi hadviselésnek, a várharcászatnak igazi specialistái is akadnak. Meg kell jegyeznünk, hogy a városostromok jórészt különböznek a földi történelem klasszikus ostromaitól, itt kap ugyanis igazán jelentős szerepet a mágia. A várak építésekor a mágikus védelem létrehozása ugyanolyan fontos szerepet játszik, mint a klasszikus védművek létesítése – az erősség nem maradhatna fenn egyik hiányában sem. Szinte minden várban található egy vagy több úgynevezett rúnatorony, amely az erődítmény – vagy egy meghatározott falszakasz, bástya – mágikus védelmét szolgálja.

Az erődök nyújtotta előnyökről a mozgásban lévő seregek sem szívesen mondanak le. A táborok

erődítése szinte minden hadseregben bevett szokás, a csúcsot azonban változatlanul az abaszisziak tartják: a falanxharcosok szinte minden táborhelyüket kínos precizitással építik meg, hosszabb táborozás esetén karó- és földsáncokat építenek, árkokat ásnak. Az ő találmányuk az általuk comintratornak nevezett szekér. A legjobb fordítása erődszekér, de egyesek előszeretettel nevezik bástyaszekérnek is. Ez az igen nehéz alkotmány hat-nyolc, néha tíz pár keréken gördülő monstrum, amelyet nyolc-tíz ökör vontat. A tűz ellen vékony fémborítással ellátott faalkotmány egy gördülő bástyaszerűség. Síkságokon alkalmazták, a táborok védelmét szolgálja. A tetején levő fedezékekből íjászok lőhetnek, gyomrában sok esetben karókat szállítanak a karósáncokhoz. Bár igen nehézkes, sok abasziszi parancsnok, ha csak teheti, magával viszi. Az erődszekereknek létezik könnyebb változata is, mely Gro-Ugon sztyeppén tűnt fel. A goblinok által alkalmazott – abasziszi mintájánál jóval egyszerűbb felépítésű – szekeret csatákban is bevetik. Mivel ezek megállítása egyszerű lenne azaz a módszerrel, hogy az igavonó állatokat lemészárolja az ellenség, sok esetben rabszolgákkal vontattatják. Ezeket a szerencsétleneket rafináltan kötik be a szekér elé, szökni nincs esélyük, és ha nem a parancsnak megfelelően mozognak, a fedezékben ülő goblin felügyelő korbáccsal vág rajtuk végig. A kontinensen használnak még egyéb harci kocsikat is, bár szerepük a hetedikori hadviselésben elenyésző.

A legjellegzetesebb és leggyakrabban használt szekerek a társzekerek, amelyekkel a felszerelést, és sok esetben az utánpótlást szállítják. Bár meglehetősen lenézett emberek ezek a szekeresek, a hadvezérek – legalábbis az okosabbja – tudja, hogy az utánpótláson és felszerelésen legalább annyi múlik, mint a támadó sorokon. Egyes országokban a társzekerekből alakítanak ki szekértáborokat, az ilyen „erődítmények” szükség esetén könnyen összeállíthatóak és gyorsan mobilizálhatóak.

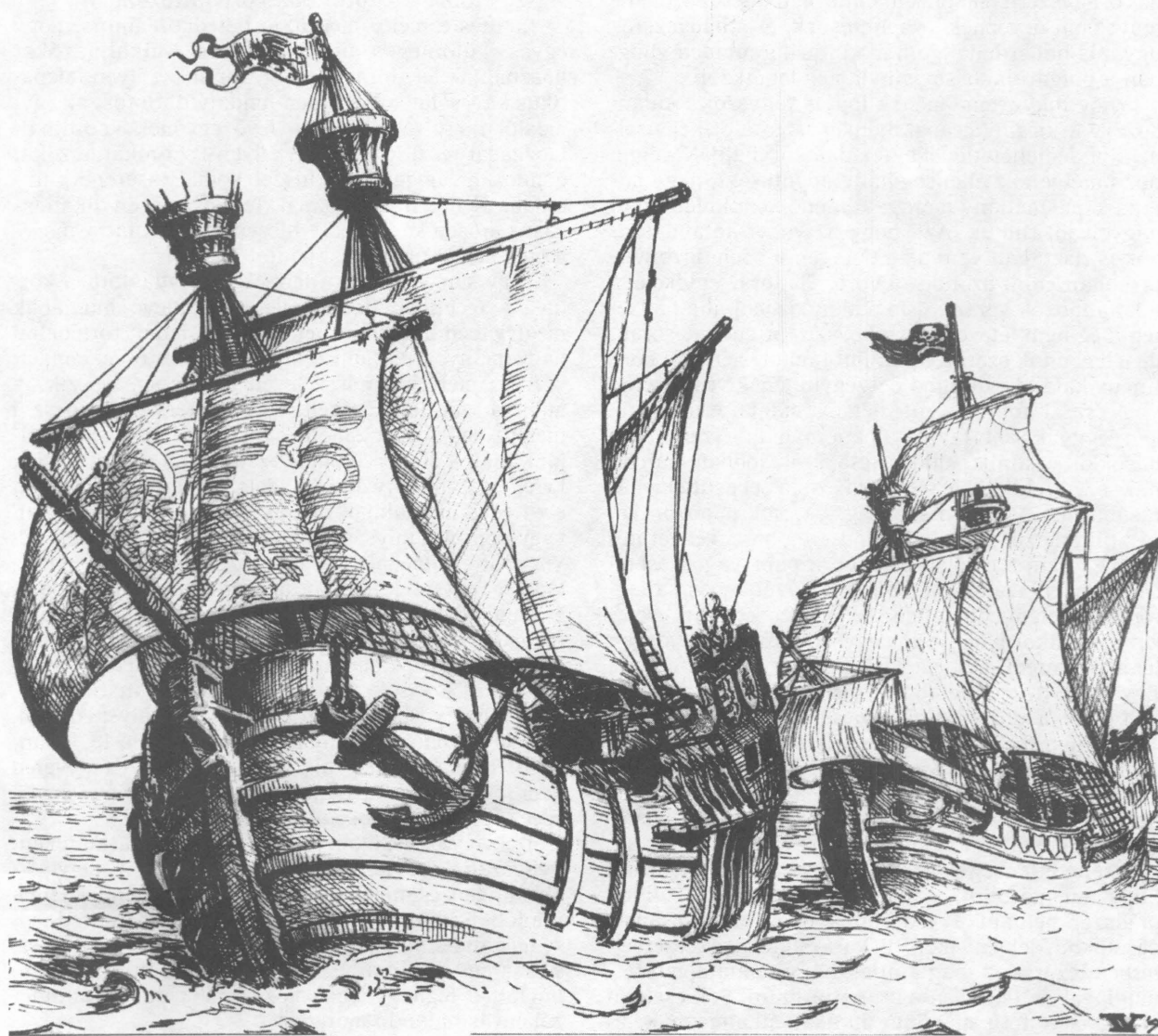
A seregeknél meg kell még említenünk a szörnyeket. A szörnyetegek tágabb értelmezésben az orkok, goblinok és egyéb Káosz teremtette lények – ezek sokszor alkotnak szervezett seregeket. Szűkebb értelmezésben a szörnyetegek hadbavonaltatása leginkább Kránra jellemző: a Tizenhármak ereje elegendő ahhoz, hogy az állati gondolkodású szörnyetegeket is seregeik hasznos tagjaivá tegyék. Iszonyatos dolgok is akadnak a Kráni csatasorokban, ezek jobbára akkor bukkannak fel, ha nem elegendő a birodalmi légiók ereje.

Az Elátkozott Vidék történetéből tudjuk: Orwella, a Rettenet Asszonya sem válogatott az eszközökben, ha megcsappant hadseregét kellett feltöltenie. Borzalmas, de e területen gyakoriak voltak a kyrek ellen hadba vonuló élőholtak. A hadse-

regekben „szolgáló” szörnyetegek leghíresebb példái mégis az anuriai sárkánylovasok; ezek, mint az köztudott, a kyrek és Orwella közötti utolsó összecsapásokban játszottak döntő szerepet.

Jelenleg a leggyakrabban zaurokat, wakraákat, goblinokat, orkokat, trollokat, magganokat láthatunk a különböző seregekben. (A különböző alatt Krán, Gro-Ugon, alkalmanként Toron seregeit értjük!) A legjellegzetesebb kráni szörnyeteg – bár so-

kan nem tartják annak – a kráni csataló. Orkokat a Kránnal szembenálló országok ármádiáiban is találhatunk, ilyenek a dartonita seregek híres és rettegett fehér orkjai, nemkülönben az Északi Szövetség hercegségeit védelmező udvari ork alakulatok – ez utóbbiak nehezen tudták magukat elfogadtatni a Káosz ellen hadakozó embernépekkel, de végül szó szerint kivívták az elismerést.



5. Hadvezérek

A hadseregek vezetői, akiknek a döntésein ezrek élete, csaták kimenetele, esetenként országok sorsa múlik. Akadnak országok – bár elég ritkák –, ahol a rátermettség az egyedüli szempont, ilyen például Yllinor. A legtöbb helyen a hadvezérek hosszú számléltrán mennek végig, mire olyan posztra juthatnak, ahol seregek irányítását bízzák rájuk. A kor, mint mondják, értetté tesz, de vannak emberek, akik túl öregek már a hadvezetéshez, mire döntéshozói pozícióba jutnak. A másik utat főként a nagy múltú nemes családok sarjai járják: ők születésük jogán válnak hadvezérré. Akadnak példák, hogy az így vezető posztra jutottak tehetségesek voltak, de gyakrabban az ostobák, akik különféle eszmék és célok nevében csak vágóhídra küldik katonáikat.

Szerencsére – s katonái szerencséjére – Ynev történetében gyakoribbak a tehetséges hadvezérek, bár ha az egyszerű embereket kérdeznénk, sok esetben e tény nem neveznék szerencsésnek. A jó hadvezérek ugyanis háborúznak, a háborút pedig minden világban a polgári lakosság sínyli meg leginkább.

Ynev hadtörténelmének fontos tényezői a kalandozók. E kicsiny csapatok elképesztő erőt képviselnek: a leghetehetlenebb feladatokat hajtják végre, néha mélyen az ellenség háta mögött. Azt, hogy mire is képes néhány merész kalandozó, mindannyian nagyon jól tudjuk. Azt, hogy az ynevi hatalmasságok is tisztában vannak e ténnyel, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a Vörös Hadurak egyike épp a kalandozók vezére. Csak kalandozókból álló hadsereg még nem létezett Ynev hosszú történelme során, de a legendák szerint ha Eriont támadás érné, a kontinens kalandozói mind összegyűlnének védelmére.

A csaták fontos alkotóeleme a mágia. A harctereken leggyakoribb fajtája a papi mágia, hiszen az áldásokkal csatába küldött csapatok jobban harcolnak, ezen felül sok pap segédkezik a sebesültek ellátásában is. Az isteni segítség, ha csak papokon keresztül érkezik is, minden hadsereg harci kedvét növeli. Ez szinte elengedhetetlen a paplovagok esetében, hiszen számukra az isteni „jóváhagyás” a legtöbbször elengedhetetlen. Feljegyeztek olyan eseteket is, amikor papok vagy egyéb varázstudók idegen létsíkok teremtményeit idézték meg a csataterekre. Egy küldött, egy démon megjelenése döntő mértékben befolyásolhatja egy-egy csata végkimenetelét.

Természetesen a varázslók is foglalkoznak harctéri mágiával, de a támadó varázslatok legtöbb esetben az alkalom szülte lehetőségekhez alkalmazkodnak. Tudományosan és behatóan főként a védelemmel foglalkoznak a varázslók. A vezérelv: kárhoztasuk tehetetlenségre az ellenfél varázstudóit azzal, hogy meggátoljuk varázslataik létrejöttét! Ilyen módszer például a védőrúnák elhelyezése csapatzázslókon, jelvényeken. E varázslatok sok esetben térben lezárják a mágia útját, hogy semminemű térmágiával ne lehessen a csapatra hatni. Sok esetben asztrális töltetű mágikus ábrákat alkalmaznak, a-

melyek az ellenfél megfélemlítésére szolgálnak. A csapattal tartó varázslók legfőbb feladata általában az ellenfél varázstudóinak semlegesítése.

Mindvégig varázslókat említettünk, noha gyakorlatilag minden varázshasználó elő szokott fordulni az ynevi harctereken. Az alakulatokkal együtt mozgó varázshasználókat a szakzsargon és a népnyelv – javukra túlozva – csatamágusokként emlegeti.

A mágia a legnagyobb szerephez ostromok alkalmával jut. Természetesen a védők ilyenkor is igyekeznek mágikusan lezárni, megközelíthetetlené tenni a falak övezte területet. Erre szolgálnak a korábban már említett rúnatornyok, melyek mindig a térmágia számára zárnak le egy-egy erődtítményt. A rúnatornyokban – ha a vártulajdonosnak megfelelő anyagi eszközök állnak rendelkezésre – egyéb védelmek is elhelyezhetők; ezek titkai az adott erősség legszigorúbban őrzött titkai közé tartoznak.

Említésre méltó még az a hetedikori újítás, hogy egyes különleges alakulatok Pszi-alkalmazókat használnak fel „híradósok” gyanánt. Az ilyen telepátikus kapcsolat sok esetben rendkívül fontos, az egymástól nagy távolságokra levő egyének koordinált mozgását teszi lehetővé. Az ilyen Pszi-alkalmazókat gondosan válogatják ki, hiszen komoly szerephez jutnak az akciók irányításánál. Természetesen alkalmazásuk erősen korlátozott, hiszen a kapcsolattartás jelentős mennyiségű Pszi-pontot igényel.

Ynev seregei, mint a fentiekből kiláglott, a kornak, a technikának, no meg a jelenlevő mágiának megfelelően alakultak, fejlődtek. A hadak történelmi hagyományokra épülő szervezeti felépítéssel rendelkeznek, melyek természetesen figyelembe veszik az adott ország lehetőségeit. Földi léptékkel elképesztő méretű hadjáratok zajlottak a kontinensen – gondolkunk csak a Mogorva Chei vezette vándorútra, vagy a kyrek csatáira Orwella és szolgálai ellen. Sok esetben évezredes birodalmak buktak el egy-egy háborúban, vagy épp új királyságok, birodalmak emelkedtek fel; Ynev történelme, akár a Földé, szüntelen háborúk története. Fegyverek alakították, formálták a határokat, és ha a mágia bele-beleszól is a csatákba, a meghatározó tényező a fegyverforgató férfiak alkotta sereg marad. Legyenek barbárok, vagy vad paripán száguldo ilanori lovasok, Abaszisz büszke falanxharcosai, vagy talpig vasba öltözött lovagok, a királyságokban, birodalmakban még mindig ők az öklök. Ha Te, kalandozó, Te is közülük való vagy, készülj! A fegyvered nem fog megrozsdásodni; száz csata hív, hogy dicsőséges és híres harcos váljék belőled.

De vigyázz! Sokan hullanak el a csatatereken, nyugszanak névtelenül, csak a hollók és keselyűk – ők minden csatából hasznot húznak – emlékeznek rájuk. S bármily messzi földekre jutott is a híred, sose feledd: ha hibázol, ha erődet túlbecsülsz, elbuksz, s csak emléked marad meg örökre. Bizony, barátom: mielőtt a legnagyobbak közé emelkednél, kalandozóként is halandó maradsz...

Észak Lángjai szerepjáték levélben

Elérkezett az idő, hogy számodra, s általad íródjék a történelem...



Az Észak Lángjai levelezős szerepjátékot a M.A.G.U.S. szabályai alapján fejlesztettük ki, azzal a céllal, hogy egy gondosan kidolgozott karakterrel mindenki bejárhassa Északot, és kalandjaival történelmének formálójá legyen.

A játék résztvevői Ynev csodáin és lényein kívül egymással is kapcsolatot teremthetnek, konspirálhatnak, és akár csapatokban is kalandozhatnak, hiszen a kalandban egyszerre több száz játékos vesz részt, akik a szerepjátékokhoz és számítógépes kalandjátékokhoz hasonlóan kitalált hősöket személyesítenek meg, és ezeknek a kalandozóknak a cselekedeteit, stratégiáját, irányelveit és céljait határozhatják meg utasításaikkal. Egy-egy levélváltás során – azaz 9 naponként –, a játékosok hősük egy napi kalandjáról értesülhetnek egy, a lehetőségekhez mérten igényesen kidolgozott rövid novella formájában, melynek végső kimenetele csak attól függ, hogy milyen parancsokat adott meg a játékos a forduló elején. Az így kapott „naplók” összefűzve teljes élettörténetet adnak ki, részletesen beszámolva csatákról, küldetésekről és megismert tájakról az eddigi tapasztalatokról és kalandokról. Csakúgy, mint a többi szerepjátékban, itt sincs nyertes, és nincsenek vesztesek. A játék nem harcközpontú, és – ellentétben más hasonló játékokkal – nem az eltöltött fordulók száma határozza meg egy-egy karakter szintjét, hanem valóságos eredményeik.

A kalandok – reményeink szerint – a levelezős játék határait súrolják majd összetettségben, hiszen Észak-Ynev viszályokkal terhes, politikai csatározásokkal és intrikákkal átszőtt világába vezetik a játékosokat. A kalandozók lehetőséget kapnak teljesen egyéni harci stratégiák kidolgozására, melynek segítségével még kiforrottabb küzdőkké, még eredményesebb mágiahasználókká válhatnak. A szabályok könnyen elsajátíthatóak, mivel a M.A.G.U.S. játérendszerét követik, noha történeti tökéletesítések a szerepjáték eddigi teszteredményeinek felhasználásával. Hasonló okok miatt néhány szabály illetve kaszt nem került bele a játék-

ba, mivel bebizonyosodott, hogy azok egy levelezős játék rendszerébe nem illeszthetők bele.

A játék másik óriási lehetősége más játékosok megismerése, hiszen a karakterek kalandozásaik során rengeteg Játékos Karakterrel találkozhatnak, akiknek címét adott esetben megkaphatják, így ismeretség alakulhat ki két olyan játékos között, akik az ország két áttellenes végében élnek.

Az alábbiakban a játék teljes, összefoglalt szabályai olvashatóak.

A játék menete

A játékos karaktere az első fordulóban megkapja előtörténetét, karakterlapját és felszereléseinek, esetleges varázslatainak listáját – a kitöltött és postán feladott jelentkezési lap alapján. (A jelentkezési lap kitöltésével kapcsolatos információk a mellékelt nyomtatvány hátoldalán találhatóak.)

Ezzel együtt megkapja első utasításlapját, melyet, a későbbiekben felsorolt parancsok és beállítások alapján kitöltve, a játék címére kell elküldeni. A játékos, a továbbiakban is hasonló utasításlapok segítségével irányíthatja karakterét, ezért, akárcsak a jelentkezési lapot, fokozott figyelemmel, olvasható, nyomtatott betűkkel kell kitölteni.

Az utasításlapok, beérkezésük után számítógépre kerülnek, majd egyszerre kerülnek feldolgozásra, azaz minden játékos karaktere szimultán hajtja végre aznapra megadott parancsait. Fontos megjegyezni, hogy utasításokat a következő fordulóra – és csakis arra – adhat ki a játékos, egy napra előre. Karaktere cselekedeteit azonban nemcsak utasításai, hanem a jelentkezési lapon megadott belső tulajdonságai is meghatározzák.

A játék nincs mozgáspontokhoz kötve, mivel egy napi cselekedetről van szó, minden cselekedet meghatározott időbe kerül (ez természetesen a körülményektől függően módosulhat). A viszonyítás kedvéért megjegyezzük, hogy egy karakter, egy nap alatt, 9-10 egységet, azaz 45-50 mérföldet tehet meg – ezt a távolságot azonban valójában nagyon

ritkán teszi meg a karakter, ugyanis rengeteg esemény, csaták, találkozások lassíthatják haladását.

A helyszín

A kalandok Észak-Yneven, a Quiron-tenger déli partján fekvő városállamokban veszik kezdetüket, Psz. 3692 végén, a Zászlóháború sagrahasi ütközte után. Itt kis távolságok megtétele után is új birodalmak határait lépheti át a kalandozó, a háború miatt kialakult zavaros politikai helyzet pedig tökéletes lehetőséget biztosít minden szerencsevadász és kalandkereső utazó számára. Minden fegyverforgatóra, mágiahasználóra szükség van, az ellentétes érdekcsoportok csak abban hasonlítanak, hogy kalandozók segítségével, szeretnék megoldani gondjaikat. Egyformán kihívásra lel itt a Rend és Élet védelmezője, az igazság bajnoka, vagy a pusztítás éltetője, a halál önjelölt hírnöke és a pénzéhes zsoldos is. A játék soha nem tapasztalt részletességgel mutatja be Ynev bebarangolt tájait, a legapróbb falvak és városok, erdőségek és barlangok mind szerephez juthatnak a kalandok folyamán. Ezt és még sokkal többet kínál a világ. Találkozhatunk a városállamok és birodalmak híres avagy hírhedt uraival, neves fejvadászokkal és varázslókkal, kellően magas Tapasztalati Szinten pedig magunk is beavatkozhatunk a Zászlóháborúba, akár a Fekete, akár a Vörös Lobogók alatt. Csatlakozhatunk a Hatodik Vörös Hadúr kalandozócsapataihoz, de akár magunk is kezünkbe vehetjük a kisebb csaták sorát. Nincs lehetetlen, a megszerzett tapasztalattal egyre komolyabb feladatok teljesítésére lesz alkalmas kalandozónk. Ha kellő hatalommal bír, még a háború miatt zárva tartott térkapuk is megnyílnak számára...

A bejárt játéktér a könnyebb átláthatóság és térképezhetőség kedvéért négyzethálós lapon kiválóan nyomon követhető, így – ha kedved tartja – folyamatosan bővítheted saját Ynev-térképed, mely kalandozód utazásai nyomán készül. Bár az is megtörténhet, hogy egy könyvtár polcain töredezett, megsárgult pergamenre bukkanasz, mely a környék tökéletes térképére ismersz. S az sem ritkaság, hogy megbízódtól kapsz pontos helyleírást, a küldetés sikeres teljesítésének elősegítése okán.

A térkép

Más játékoktól eltérően a forduló végén található térkép nem a bejárt, hanem a belátható területet mutatja – a városállamok területe nem zord, ismeretlen vidék ami felderítésre vár. Ez alapján a játékos megtervezheti karaktere következő napi útját – a karakter a térkép közepén, folyamatos vonallal körbezárt négyzetből indul a következő forduló elején. A térkép különlegessége, hogy a domborzati viszonyoktól függően változik a belátható terület

részletessége: a karakter egy nagyobb, szintén folyamatos vonallal körükerített területen belül az utakat, városokat, falvakat, egyéb építményeket, objektumokat is ki tudja venni, hiszen feltételezzük, hogy a karakter tájékozódni igyekszik útja során, ezért megtalálja azokat a pontokat, ahonnan az adott körülmények között a legmesszebbre ellát. A bal alsó sarokban rövid jelmagyarázat található. A térkép természetéből adódóan tehát nincs szükség arra, hogy cikk-cakkban, vagy egyéb hasonló módon közlekedjen a karakter – elvégre ez civilizált környék, ismeretlen területek csak délebbre, a Sheral-hegység lábánál találhatóak.

A Jelentkezési lap kitöltése

– A Név, Lakcím, Irányítószám, Telefonszám rovatokba a levelezési címedet tüntesd föl. Adataid titkos kezelése azt jelenti, hogy ha más játékos karakterekkel találkozol, címedet, telefonszámodat csak akkor kapja meg, ha te előzőleg beleegyeztél.

– Először ki kell választanod a karakter kasztját, faját, nemét, jellemét és vallását, no és persze névre is szükséged lesz. Mindezeket természetesen Te határozd meg, a M.A.G.U.S. ide vonatkozó szabályait figyelembe véve. A választható kasztok és fajok táblázatát illetve a vallások listáját ebben az összefoglalóban egyaránt megtalálod.

– A képességek meghatározása természetesen dobással történik, azaz a véletlen mülk szinte minden. Azonban szem előtt tartjuk az igényt, hogy a játékos számára fontos képességek ne lehessenek alacsonyak, így egy képességet „XX”-szel megjelölve ezt még két alkalommal újra dobjuk és a legmagasabb érték lesz a végleges. Ez egy képességgel hajtható végre. Két másik képesség mellé „X”-et téve ezeket még egyszer újra dobjuk, szintén a magasabb értéket véve véglegesnek. Kérünk, ne írd be számokat, ugyanis azokat nem tudjuk figyelembe venni.

– A karakter képzettségeit a következőképp kell megválasztani: minden karakter megkapja a M.A.G.U.S.-ban szereplő alapképzettségeket kaszt és faj szerint, továbbá mindazokat, amire van Képzettségpontja. A rendelkezésre álló helyre listát kell készíteni a felvenni kívánt képzettségekből. Ezekből annyit tud elsajátítani a karakter, amennyire pontja van. Tehát a lista legutolsóján kell állnia a fontosabb képzettségeknek, az alján pedig azoknak, melyek kevésbé lényegesek. Fegyveres képzettségidet szintén itt tüntesd föl – ezeket célszerű előre írni. Ha a karakternek maradt még Kp-ja, de az a következő képzettségre nem elég, a maradék Kp a következő Tapasztalati Szint elérésekor kerülhet majd felhasználásra.

– A harcértékek elosztása úgy történik, hogy a lekötött (a M.A.G.U.S.-ban zárójeles) értékeket elosztjuk, a maradékot pedig szabadon oszthatod el a



KÉ, TÉ, VÉ és CÉ között, a Jelentkezési lap erre szolgáló rovatában.

– Az Fp és Ép, továbbá a Pszi és Mana-pontok mennyiségével sem kell foglalkoznod, ezeket vagy a véletlen, vagy a kaszt határozza meg. Az Fp-k értéke egyébiránt minden első TSz-ű karakternek maximális lesz. Pszi-vel természetesen csak akkor rendelkeznek azok, kiknek ez kasztjából nem számít alaptudásnak, ha Képzettségpontot áldoztak megtanulására.

– A karakter fegyvereit a választott fegyveres képzettségei után kapja, tehát adott esetben egy kasztnak csak akkor jár a jellemző speciális fegyvere, ha azt a játékos fegyveres képzettségként feltűntette.

– A felszerelés, viselt vért és induló pénz mennyisége és milyensége adott az előtörténetből, így ezzel sem kell foglalkoznod.

– Ezek után külső tulajdonságaid, megjelenésed meghatározása következik. Itt (józan kereteken belül) saját magad határozhatod meg karaktered külsejét. Célszerű kerülni a nagyon szélsőséges külsőt, alkalmasint nem kívánt érdeklődést, viszolygást válthat ki a környezetedből.

– Belső tulajdonságaid meghatározásánál minden csoportból egy jellemzőt választhatsz ki, mely mellé X jelet kell tenned. Ügyelj arra, hogy ne válassz két jellemzőt egy csoporton belül, illetve választásaid ne mondjanak ellent egymásnak, hiszen rengeteg múlhat rajtuk kalandjaid során.

– A különleges ismertetőjel rovatba olyan jellemzőket írd, amelyek egy külső szemlélőnek szembeötlő lehet. Természetesen nem muszáj különlegesnek lennie, ha úgy érzed, hagyd üresen ezt a rovatot. Írhat szívesen ide egyébként olyan jellemzőket, amelyek nem annyira különlegesebbek, mint inkább személyessé varázsolják a karaktert: testtartás, öltözködési stílus, egy jellegzetes vigyor vagy mozdulat, beszédstílus, illetve általános benyomás.

Parancsok, beállítások

Játékosként néhány szavas beállításokkal és utasításokkal határozhatod meg karaktered terveit, de óvatosságnak kell lenned a karakterlap kitöltésekor is, hiszen, csakúgy, mint a valóságban, a jellem és a

belső tulajdonságok is kihatnak a cselekményre. Az alábbiakban felsorolásra kerülő parancsok és beállítások, illetve adott esetben azok paraméterei keltek életre a karaktert, ezek segítségével szabja meg a játékos a karakter következő napi cselekedeteit. Az egyes utasítások fogalmak, paraméterek pedig jelzők, kapcsolók, melyek további variációs lehetőségeket, még részletesebb utasításokat kínálnak. Fontos tudnivaló, hogy míg a parancsok kiadásuk sorrendjében kerülnek végrehajtásra, a beállítások az utasításban meghatározott helyzetekben lépnek érvénybe, nem mindegy tehát, hogy milyen sorrendben kerülnek az utasításlapra.

Az utasítások megértéséhez szükséges tudnivalók:

A parancsok és beállítások részletezésénél többször utalunk sorszámokra, melyek a tulajdonképeni paraméterek lesznek. Ezeket (tárgy sorszáma, képzettségek, szörnytípusok, fajok/kasztok, irányok, témák, varázslatok sorszámai) a konkrét számokat a fejezet végén található táblázatgyűjteményben találhatod meg.

Az utasítások magyarázatánál a játékos karakterekre a JK, a nem játékos karakterekre (a kalandok egyéb szereplői) az NJK rövidítéssel utalunk.

Az utasítások között találhatsz olyanokat, melyeknek utolsó paraméterit szögletes zárójelbe tettük, ezek azok az esetleges paraméterek, melyeket nem kötelező feltüntetni, úgynevezett opcionális paraméterek.

Az utasítások legtöbbszörében a paraméterek helyére írhat szívesen nullát, ezzel jelezve, hogy az utasításban a paraméterrel jelzett feltételt nem kívánod részletezni.

Bizonyos utasításoknál (KERE, BEVA, HARC, stb.) a paraméterek részletezése megegyezik – ezért ezekre egy külön táblázatot dolgoztunk ki, melyre a szövegben a speciális paraméterek táblázata-ként utalunk majd. A táblázatot megtalálhatod a KERE parancsnál, ahol először van rá szükség, és az összegyűjtött táblázatok között is. Azokat a paramétereket, melyeknél a táblázatot kellene használni, * -gal jelöltük.



Parancsok

1. MOZG D1, D2, [D3]

A paranccsal a karakter haladása határozható meg:
– D1 helyére a tervezett irány megfelelő számértékét kell beírni az alábbiak szerint:

Észak	0
Északkelet	1
Kelet	2
Délkelet	3
Dél	4
Délnyugat	5
Nyugat	6
Északnyugat	7

– D2 helyére a távolság kerül. Egy lépés – vagyis egy térképmezőnyi haladás – 5 ynevi mérföld, ennek megfelelően tehát D2 helyére a haladási irányban megtenni kívánt térképmezők mennyiségét kell feltüntetni.

– D3 új érték, mely az adott esetben a karakter hatására vonatkozik. A D3-ban megadott ló, öszvér, szekér, vagy egyéb, az utazást meggyorsító tárgyat fogja a karakter használni. Ha egy karakternek van hátasa és azon akar utazni, értéket kell adnia D3-nak, ellenkező esetben kantáron vezeti maga mellett. D3 alapértelmezése 0. A játék során nemcsak járműveket és hátasállatokat, de különböző mágikus tárgyakat is felhasználhatsz a közlekedés eszközeként, ezekről azonban, mielőst hozzájuk jutsz, részletesebb információt kapsz majd.

A MOZG parancsot nem használhatod labirintusban, városban, illetve egyéb olyan helyszínen, ahol egy térképmezőn belül kellene mozogni. Erre külön utasítás, a BE parancs ad majd lehetőséget, melyet az alábbiakban taglalunk. Amennyiben a karakter városban, vagy labirintusban áll, mikor kiadja a MOZG parancsot, akkor azt a helyszínt elhagyva halad tovább, a következő térképmezőre lépve (amennyiben van rá lehetősége).

Megjegyzés: A mozgás parancs kiadásánál ügyelni kell arra, hogy a különböző térképmezőkön véletlenszerűen, vagy parancsokból, beállításokból adódóan megnyúlhat az otttartózkodás ideje, mely időnek mindig az esemény és sohasem az adott térképmező határozza meg a hosszát. Az ilyen véletlenszerű események általában harcok, melyek 10, rosszabb esetben húsz perc lefolyása alatt történnek, és néhány forduló után mindenki sejtheti, hogy karaktere körülbelül hány ilyen csatába keveredik fordulónként. (Nem általánosíthatunk, hiszen az ilyen események végkifejletét, és ezáltal hosszát a legtöbb esetben a karakterek tulajdonságai, jellege és képességei határozzák meg.) A parancsok és

beállítások eredményeképp történő események körülbelül kiszámíthatóak, hiszen, csakúgy, mint a mozgásnál, a többi utasításnál is feltüntetjük majd, hogy végrehajtásuk mennyi időt vesz igénybe. Első néhány fordulóban természetesen ezek is nehézséget fognak okozni, hiszen nem mindegyik aktiválódik, de néhány forduló után valamilyen szinten ezt is be lehet majd mérni.

A játékban a mozgás parancs végrehajtásakor a program az összes beállítást és egyéb, beépített tényezőket is figyelembe veszi, helyet és időt adva ezeknek. Ennek eredménye lehet az, hogy a karakternek nem mindig marad ideje az összes mozgás végrehajtására. Ebben az esetben a program addig engedni a MOZG parancs végrehajtását, amíg a karakternek az idejéből futja, és ezek után több MOZG parancsot sem vesz figyelembe.

Példa:

Elképzelhető, hogy a karakter egy magas vidékre jutva a következő két parancsot adja ki:

MOZG 0 4

MOZG 1 1

Tegyük fel, hogy az illetőtől északra utak nélküli, sűrű erdővel borított hegyek találhatók, keletre pedig dombok, esetleg mezővel. A karakternek van ideje arra, hogy mozogjon három kockányit északra, de arra nincs, hogy megtegye a negyedik lépést. Lehetséges, hogy innen még volna ideje a északkeleti irányba fordulni, és a dombok közé jutni, de ezt nem engedjük meg neki, hiszen nem tervezte, hogy meglátogatja az eggyel lejjebb lévő mezőt. (Ennek persze látszólag nincs jelentősége, de elképzelhető, hogy az ilyen „tervbe nem vett kockákon” olyan nem kívánatos szörnyek, vagy alakok tartózkodnak éppen, akivel szemben a karakternek esetleg semmi esélye sincsen.)

Mint ahogyan az a fentiekből látszik, az átlóban való mozgás lehetséges, és ideológiánk szerint nem is kerül több időbe az oldalazó mozgásnál, hiszen egyik esetben sem nyílegyenes mozgásról van szó. A mozgásnál tehát a mozgás iránya nem módosítja az eltelt idő mértékét, azonban figyelembe kell venni, hogy a különböző domborzati- és terepviszonyok, út és megjelölt ösvény jelenléte módosítják a haladás sebességét. Módosító érték természetesen a D3 paraméterben meghatározható eszköz, vagy jármű is. Itt kell megjegyeznünk, hogy a hátasállatokkal általában minden terepen gyorsabban lehet eljutni valahová, de a szekerekkel, postakocsikkal kizárólag úton lehet gyorsabban közlekedni, némi terepen (pl. sűrű erdőben hegyek között, út nélkül) pedig szinte kizárt a gondtalan előrejutás.

IDŐ:

Ideális körülmények között (síkságon, mezőn, úton haladva) a karakter körülbelül másfél óra alatt tesz meg 5 ynevi mérföldet. Mindez hosszabb időt vesz igénybe, ha a domborzati viszonyok változnak, vagy a növényzet sűrűbb, illetve ha a karakter nem úton, illetve ösvényen halad.

A törpék számára valamivel több időbe kerül megtenni az utat, mint az emberek számára, de az embereknél is valamivel gyorsabban haladnak a félelfek, és a félelfeknél pedig az elfek a gyorsabbak.

2. BE [D1, D2]

A paraméter nélkül kiadott BE parancs azon koordinátájú térképkockán lép működésbe, ahová a karakter ekkorra érkezett. Amennyiben az adott térképkockán ennek megfelelő helyszín: város, falu, labirintus, szentély, barlang, stb. található, a karakter besétál kapuján. Amennyiben a karakternek ebben az irányban akad dolga, de mégsem óhajt belépni a környéken található helyszín kapuján, a BE parancs nélkül nyugodtan elsétálhat mellette. Néhány, több négyzetnyi területet elfoglaló nagyváros esetén ez természetesen nem megoldható, ide automatikusan be kell hogy lépjen bárki, aki erre jár.

Amint valaki belép egy ilyen helyre, információt kap arról, hogy milyen helyszíneket látogathat meg például egy városon, vagy nagyobb falun belül, illetőleg merrefelé haladhat a föld alatti kazamatákban, labirintusokban. Ha egy térképmezőn először adod ki a BE parancsot, és találsz is ott valamit, először tájékozódni, érdeklődni fogsz a helyszínek felől, és ennek eredményeképp leszel birtokában a látogatható helyszínek sorszámanak. A következő fordulóban ennek következményeképp a térképkockáról nem mozdulva már paraméterekkel adhatod meg a BE parancsot, ahol

- D1 a helyszín sorszámat,
- D2 a látogatás alaposságát határozza meg. A D2-es érték csak három féle lehet:

- 1 - Felületes
- 2 - Funkcionális
- 3 - Alapos

Az eltelt idő természetesen, csakúgy mint a mozgásnál, nem ettől függ, hiszen egy helyszínen belül harcba keveredhetsz, vagy egyéb lassító tényezők áldozatává válhatsz, de a paranccsal szándékaidról tájékoztathatsz bennünket, és az események is valószínűleg ennek megfelelően fognak történni veled. Egy felületes látogatás tehát azt jelenti, hogy szinte csak körülnézel a helységben, vagy a helységen kívül, nem nagyon használod ki a helyszín adatait lehetőségeket, inkább csak érinted azt, mintsem látogatod. Felületes látogatás során nem adható ki semmilyen parancs a helyszínnel kapcsolatban, inkább csak leírást, ismertetőt kapsz a helyszínről. Nem működik a vásárlás és az előre megtervezett harc (pl. párbaj) sem! Ez a legóvatosabb megköze-

lítése a helyszíneknek, így érhet a legkevesebb meglepetés és atrocitás, de információhoz, tárgyakhoz is kevesebb eséllyel jutsz ebben az esetben. A helyszín funkcionális látogatása azt jelenti, hogy annyi ideig szándékszik a karakter a helyszínen maradni, amennyi időt általában a helyszín nyújtotta szolgáltatások, lehetőségek tartanak, illetve a beállításai, parancsai végrehajthatódnak. Vásárlást, gyógyítást, megtervezett harcot (párbajt), élelem elfogyasztását, imádkozást, egy szoba átkutatását, megvizsgálását értjük ez alatt. Alapos látogatás pedig valamivel hosszabb időt jelez a funkcionálisnál, több információ, több esemény érheti a karaktert ilyenkor. Nagyobb eséllyel fedezhető fel titkos ajtó illetve csapda, és jobb, pontosabb képet kap a látogató a helyszínről is.

IDŐ:

A paraméterek nélküli parancs kiadása esetén elenyésző, nem módosít semmit, bár várható, hogy valamilyen esemény közbejön, mely időt vesz igénybe.

A BE D1 D2 parancs esetén a D2-n és az eseményeken múlik, ha különösebb esemény nem nyújtja el 1-es paraméter esetén 10 perc,

2-es paraméter esetén fél óra,

3-as paraméter esetén pedig 1 óra

idő telik el a helyszín látogatásával.

Megjegyzés: A helyszíneken található információ, szörny, NJK természetesen változik, sőt, egy városban az sem mindegy, hogy melyik időpontban látogatsz meg egy helyszínt. Terveink szerint az ilyen helyszínek adják majd a játék magját, és véleményeink szerint a játékosok legtöbb idejüket a városokban, várakban és egyéb helyszíneken fogják tölteni.

Példa: A karaktertől északra a második térképkockán város található:

MOZG 0, 2

BE

A karakter utasításaiból egyértelműen látható, hogy útközben nem áll szándékában semmit sem csinálni, a városba viszont annál inkább be szeretne menni. A játékos levelében olvashat némi információt a városról, esetleg megszáll (első nap automatikusan), és kap egy listát is a városban meglátogatható helyszínekről. Következő fordulójában a beállításai után már érdemes megadnia a paraméterekkel ellátott BE parancsot. Például kíváncsi arra, hogy hogyan néz ki a horeni fellelgvár és hogy mi vár rá Ellana Papnőnél. Nem kell mozognia, hiszen a város mezőjén áll, és mozgás parancs megadásával csak továbbállna innen, hanem jeleznie kell, hogy a 10. helyszínt szeretné felületesen megtekinteni, a 27-est pedig alaposan:

BE 10, 1

BE 27, 3

3. KI

Paraméter nélküli parancs, városból, labirintusból, egyéb helyszínről való kijutás szándékát jelzi, melynek eredményeképp a karakter lehetőségeihez mérten a leggyorsabban próbál távozni a helyszínről. Ha egy labirintusnak, vagy egyéb helyszínnak több kijárata illetve bejárata van, mindenképpen a lehető legközelebbit fogja választani. Nem kell minden esetben használni, hiszen bizonyos esetekben elegendő a MOZG parancs paraméteres kiadása is, melynek hatására természetesen nem csak a helyszínről, hanem a térképmezőről is elmozdul a karakter. Városon, labirintuson belüli helyszínek elhagyására az új paraméterezésű BE parancs kiadása is elegendő, de ha nem akarod elhagyni a térképnek a várost, labirintust vagy egyéb építményt magában foglaló mezőjét, javasoljuk a KI parancs használatát.

A KI parancs lényege tehát, hogy az adott helyszínről a koordináta megváltoztatása (térképmezőről való elmozdulás) nélkül távozhassunk. A KI parancs aktiválódása után eltelt időt mindig az adott helyszínen lévő pozíció határozza meg.

Példa: A karaktert nem érdeklik túlzottan Horen város nevezetességei, de azt sem tudja eldönteni, hogy merre menjen tovább. Pénzét nem óhajtja fogadóra költeni, ezért inkább a szabadban táborozna le. Ebben az esetben kell feltétlenül használnia a KI parancsot, melynek eredményeképp ki kerül a városból.

4. TFEL D1, D2

Az adott mezőn, illetve helyszínen található tárgy felvételét jelenti, direkt parancs, mely feltételezi, hogy a karakter tud arról, hogy a tárgy biztosan megtalálható a környéken, és nincsen elrejtve.

- D1 helyére a tárgy sorszáma kerüljön,
- D2 helyére pedig a mennyisége.

Értelemszerűen, legfeljebb csak annyi tárgy kerül a karakterhez, amennyit az adott helyszínen talál, természetesen akkor is, ha esetleg többet írt D2 helyére. Városok, labirintusok, stb. helyszínein csak a felületesnél nagyobb alaposságú látogatás esetén van értelme a parancsot kiadni.

A felvett tárgy ezek után a karakternél található, de nem kerül automatikusan a karakterre, tehát nem viseli, hanem például a hátizsákjába elrakja. Amennyiben nem fegyverről, páncélról illetve pajzsról van szó viseléséhez ki kell adni a megfelelő paraméterekkel ellátott VISE parancsot is. (A fegyverek, páncélok, pajzsok a harc során program szerint a megfelelő helyre kerülnek.)

Tipp: Egy helyszínen többféle tárgyat is felvehetsz, egyszerűen több egymás utáni parancs kiadásával. Amennyiben azonban nem vagy biztos

abban, hogy a tárgyat hol találhatod, jóval egyszerűbb a FELV beállítást alkalmaznod.

IDŐ: Egy tárgy felvétele tíz percet vesz igénybe, továbbiaké tárgyaként plusz egy percet.

Példa:

Amennyiben a 306, 574-es koordinátájú térképmezőn például TDOB paranccsal leraktál egy adag lámpaolajat, éppen szükséged volna rá, és most a 306, 575-ösön állsz, tehát egy mezőnyivel délre a tárgytól, akkor add ki a

MOZG 0, 1

TFEL 129, 1

parancsokat, melyből a TFEL parancsban a 129-es a lámpaolaj sorszáma, az egyes pedig azt jelöli, hogy csak egy ilyen kíván a karakter felvenni.

5. TDOB D1, D2

Felesleges, vagy túlzottan súlyos tárgyaiktól ezen parancs kiadásával szabadulhatnak meg a legkönnyebben a karakterek:

- D1 itt is a tárgy sorszáma,
- D2 pedig a mennyisége legyen. Bármekkora érték szerepelhet D2 helyén, mindig csak annyi tárgyat tud a karakter eldobni, amennyi a parancs végrehajtásakor nála van.

Pl.: Ha a karakternél csak három tör van, és azt írja ki, hogy négytől szeretne megszabadulna, akkor csak három tört dob el. Hiába vesz fel a következő pillanatban még egyet, ettől már csak újabb TDOB parancs kiadásával szabadulhat meg.

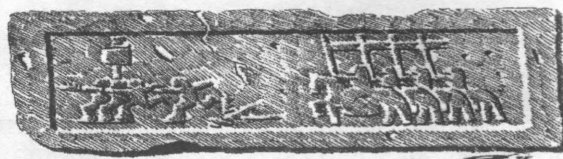
Tipp: Ha a karakternek a későbbiekben szüksége lehet az eldobott tárgyra inkább ajánljuk a TREJ parancsot, és a titoktartást, így valamivel több esélye van arra, hogy tárgyait később megtalálhatja.

Városnak, labirintusnak, stb. forgalmas helyszínein (Főtér, piactér stb.) eldobott tárgyaknak szinte azonnal nyoma vész, és szinte biztos, hogy nem játékos karakterek csapnak le rájuk először, hanem a helybéliek. Ne lepődjön meg senki, ha ezeken a helyszíneken eldobott tárgyaira soha, senki nem akad rá. (Természetesen jó módszer ez lopott, vagy csak ellenfelünk számára értékes tárgyak eltüntetésére, de tudnunk kell, hogy az ilyen helyszínen ellopott tárgyak bárhol máshol egyszer csak előkerülhetnek.)

Példa:

TDOB 129, 1

Egy adag lámpaolaj lerakását jelzi.



6. TREJ D1, D2, [D3, D4]

Ezzel a paranccsal tárgyaiddat rejtheted el,
– ám nemcsak a tárgy sorszámát (D1),
– és a mennyiségét (D2) adhatod meg, hanem a tárgy elrejtésének fokát, és az elrejtéshez felhasznált tárgyakat is.

– D3-mal tehát megadhatod, hogy milyen gondossággal, és odafigyeléssel rejtet el a tárgyat:

1 – felületesen – nem túl gondosan, de azért nem nyilvánvaló helyre. (10 perc)

2 – körültekintően – valamivel gondosabban (30 perc)

3 – alaposan – profi szinten (1 óra)

– D4-gyel pedig a tárgy sorszámát, melyet felhasználasz a D1-ben megadott tárgy elrejtésekor. (Ilyenek lehetnek például mágikus ládák, álcázó amulettek, jelentéktelenség leple stb.)

Példa:

TREJ 4, 100, 3, 0 vagy egyszerűen:

TREJ 4, 100, 3

A parancs szerint a karakter alaposan szándékosan elrejteni 100 mithrillpénzt, melynek eredményeképpen valószínűleg elássa, ha lehet nem a legszembetűnőbb helyre. Mint látható, az utolsó paramétert nem kötelező felhasználni, hiszen esélyes, hogy a karakternek nincsen olyan tárgya, melyet a tárgy elrejtésekor hasznosíthatna.

7. TKER D1, [D2]

A paranccsal mások, vagy önmagad által elrejtett tárgyakra lehetsz.

– D1 helyére a keresés alaposságát kell feltüntetni:

1 – felületes – 1 óra

2 – körültekintő – 2 óra

3 – alapos – 3 óra

– D2 helyére pedig a kereséshez felhasznált tárgyat.

Ez a két paraméter tulajdonképpen elég ahhoz, hogy karaktered nekiálljon keresgélni, ám ha a helyszínen több tárgyat is elrejtettek, akkor a legkorábban elrejtettet fogja a karakter meglelni. Amennyiben azonban valaki speciális indokkal szeretne megkeresni valamit (ő maga rejtette el, valakitől megtudta, hogy egy bizonyos tárgyat elrejtettek a környéken....stb.), akkor a KERE parancs használatát ajánljuk.

Példa:

Valaki tudomást szerzett az elrejtett mithrillpénzről: megadja a

TKER 3

parancsot, és a területet alaposan átkutatva van rá esély, hogy az illető megtalálja a 100 mithrillt, de elképzelhető az is, hogy nem jár sikerrel. A keresés-



nél a véletlennek is van némi szerepe, melyeket a megfigyelőképesség, és egyéb belső tulajdonságok, képzettségek, illetve varázstárgyak befolyásolhatnak.

8. KERE D1, [D2, D3*, D4*, D5]

A KERE parancsot a TKER parancsból fejlesztettük ki, jóval tágabb lehetőségek elé állítva a karaktereket. A TKER utasítás ennek ismeretében tulajdonképpen helyettesíthető, de egyelőre az is érvényes.

A parancs lehetővé teszi, hogy a karakterek ne csak véletlenszerűen találkozzanak más karakterekkel és szörnyekkel, hanem növeljék az ilyen találkozások valószínűségét, kifejezetten megkeresések egymást, illetve áldozataikat. Az alábbi táblázat szerint működnek a parancsok, melyek alapján akár nyomok, akár szörny-, illetve tárgytípus után is kutathatnak a karakterek.

– D1 a keresés mértékét jelöli:

1 – felületes

2 – körültekintő

3 – alapos

– D2 a tárgy, melyet használ a kutatás megkönnyítésére, (ha D2=0, akkor ez azt jelenti, hogy a kereséshez nem használ tárgyat.)

– D3* meghatározza, hogy a karakter mit keres,

– D4* pedig részletezi:

D3* és D4* az a két speciális paraméter, melyek a későbbiekben is utalunk majd, s melyeknek a részletezését az alábbiakban találhatod:



D3

0 – a karaktert önmagát jelöli

1 – JK

2 – NJK

3 – FAJ/KASZT

4 – SZÖRNY

5 – SZÖRNYKASZT

6 – TITKOSAJTÓ, CSAPDA, STB.

7 – NYOMOK

8 – TÁRGY

9 – TÁRGY FAJTÁJA

D4

(általános, vagy ismert JK sorszáma)

(általános, vagy ismert NJK sorszáma)

(faj, kaszt, illetve a kettő kombinációjának sorszáma)

(általános, vagy ismert szörny sorszáma)

(szörny kasztjának sorszáma)

(csak általános)

(csak általános)

(általában bármi, vagy tárgy sorszámmal)

(tárgy fajta sorszáma)

D4

– D3=0 (a karakter önmaga) Ebben az esetben nincs D4-es paraméter,

– D3=1 (JK esetén): amennyiben nem tüntetted fel a D4-es paramétert, a karakter sorszáma, általánosan, bárki számba jöhet.

– D3=2 (NJK esetén): a játék során néhány NJK fontos szerepet játszik. Ezeket, csakúgy, mint a szörnyeket sorszámmal látjuk el. Az előző ponthoz hasonlóan a sorszám feltüntetésének hiányában nem számít, hogy melyik NJK-ról van szó.

– D3=3 (Kaszt és faj esetében): Ebben az esetben feltételezzük, hogy karaktered számára mindegy, hogy JK vagy NJK az illető, az a fontos, hogy kasztja vagy faja megfeleljen érdekeinek. Érdekes, hogy megjelölheted a kettő kombinációját is, tehát olyan JK-t, vagy NJK-t keresel, akik mindkét feltételnek eleget tesznek. (Így lehet szó például törpe papról, ember harcosról vagy elf fejedásról) A D4-es paramétert a „kaszt/faj sorszámmal” jelöld.

Kaszt/faj sorszámmok:

0	Bármi
1	Harcos
2	Gladiátor
3	Fejedás
4	Lovag
5	Tolvaj
6	Bárd
7	Pap
8	Paplovag
9	Harcművész
10	Kardművész
11	Boszorkány
12	Boszorkánymester
13	Tűzvarázsló
14	Varázsló
100	Ember
200	Elf
300	Félelf
400	Törpe
500	Udvari Ork

Ha a karakter fajra és kasztra egyszerre szeretné érvényesíteni a paramétert, egyszerűen össze kell adnia a két feltétel sorszámaikat. Így a 4-es bármilyen fajú lovagot, a 200 bármilyen kasztú elfet, a 101-es ember harcost takar, az 407-as törpe papot, a 203-as elf fejedászt, a 313-as pedig félelf tűzvarázslót.

– D3=4 (Szörny esetében): Az Észak Lángjaiban a szörnyek ellen folyó küzdelmek során feltüntetjük majd a szörny sorszámaikat. Itt a sorszám természetesen nem egy egyedet, hanem a szörny fajtát jelöli (orkot, goblint, racklát, manasét stb.), és ennek jelölésével kifejezetten ilyen fajú szörnyek kerülhetnek szóba. Amennyiben a sorszámot nem tüntetted fel, azt jelzed, hogy neked édesmindegy, lényeg, hogy a szörny szörny legyen.

– D3=5 (Szörny esetében Osztály szerint): A Bestiárium és Észak Lángjai saját csoportosítása alapján osztályoztuk a szörnyeket, így ezen feltételek alapján is meghatározhatod kívánságaidat. Így lehet például vadászni is, illetve veszedelmes növények közelébe kerülni: Ebben az esetben a D4-es paramétert az alábbi számokkal jelöld:

1	Állatok
2	Aquirok
3	Démonok
4	Dzsinnek
5	Élőholtak
6	Humanoidok
7	Növények
8	Ocsmányok
9	Óriások
10	Pillefélek
11	Sárkányok
12	Vadak
13	Egyéb Szörnyek

Személyek és szörnyek (D3=1–5) keresésének esetében a KERE parancs kiadása után célszerű személyre illetve szörnyre irányítható parancsot kiadni, mert akkor ezekkel a parancsokkal határozhatod meg további terveidet az adott karakterrel vagy szörnnyel. Ilyen például JK-k esetében a TARS parancs, ami lehetővé teszi azt, hogy belépj a meg-

keresett karakter csapatába, illetve csapatot alkoss vele.

– D3=6 (Titkosajtó, csapda, rejtekajtó keresése): Bár az eredmény és általában a folyamat is különböző, a titkosajtók és csapdák keresését mégis egy kategória alá helyeztük, méghozzá azért, mert véleményünk szerint mindkét esetben a környezetet kell alaposan megvizsgálni, és nagy az esély arra, hogy aki titkos ajtót keres, megtalálja a környéken elrejtett csapdát, és fordítva, csapda keresésekor felfedezhetünk titkos ajtót is. Természetesen lehetnek kivételek, de az egyszerűség kedvéért ezektől most eltekintünk.

Általános esetben, folyosón, vagy egy teremben nem szükséges megadni a D4-es paramétert, abban az esetben azonban, ha csapdát vagy titkosajtót nem a környezetben, hanem egy adott tárgyon keresünk, akkor a D4 helyére a vizsgált tárgy sorszáma kerüljön.

– D3=7 (Nyomkeresés): Az egyik legérdekesebb új lehetőség, mellyel nyomokat vizsgálhatunk, de természetesen csak akkor kap a karakter írásban ismertetőt a látott nyomokról, ha annak bármiféle jelentősége van. A nyomkeresés kizárólag általános parancs lehet, D4-es paramétert szükségtelen hozzá megadni. A nyomok sikeres megfigyeléséhez természetesen automatikusan hozzájárul, ha karakterednek van nyomkeresés képzettsége.

– D3=8 (Tárgy keresése): Ezzel szeretnénk a jövőben helyettesíteni a TKER parancsot: A változás csak annyi, hogy a D4-es paraméterrel külön kiemelheted, hogy milyen tárgyat keresel, méghozzá a tárgy sorszámanak beírásával. A D5-ös paraméterrel azt is megadhatod, hogy a keresett tárgyból mennyit szeretnél magadhoz venni.

– D3=9 (Tárgyfajta keresése): A tárgyak felsorolásában külön fajtákra bontottuk a tárgyakat, így parancsod szerint elképzelhető, hogy a környéken téged csak a gyógynövények foglalkoztatnak, és kíváncsi vagy, hogy a környéken milyenek vannak.

Példa:

KERE 2 , 0 , 3 , 10

A karakter közepes alapossággal, tárgy felhasználása nélkül keres kardművészt.

Szörnyek keresése esetében a parancsot ugyan követheti a HARC parancs, de valószínű, hogy ennek kiadása nélkül is harcba keveredik a karakter, amennyiben sikerült találnia a környéken ilyen szörnyet.

9. BEVA D1 , D2 , D3* , D4*

A parancs hasonlít a KERE parancsához, ugyanis itt is a találkozást segíti elő az utasítás, csak hogy feltételezhető, hogy a karakter előbb ér egy bizonyos térképmezőre, vagy helyszínre, mint a másik fél, aki lehet szörny, JK, vagy NJK is. Így aztán nem keresnie, hanem inkább megvárnia kell. Bár a parancsot szándékaink szerint elsősorban a játékos karakterek találkozásának elősegítése céljából fejlesztettük ki, bizonyos esetekben hasznos lehet a többi lehetőség is.

Karaktered kétféle módon várakozhat: megadhatod hogy egy bizonyos térképkockára érve hány percet szándékszik várni, illetve azt is, hogy a nap folyamán kitűzött időpontig várakozik a karakter. A parancs kiadásakor biztosnak kell lenned abban, hogy a karaktered az általad választott kockán tartózkodik-e, éppen ezért javasoljuk, hogy a kiindulóponttól három-négy négyzetnél messzebb ne add ki ezt parancsot.

– D1 paramétert használhatod arra, hogy percekben add meg az időpontot,

– D2-t pedig arra, hogy pontos órát és percet határozhass meg. Bár valószínűtlen, hogy a karakterek percre pontosan tisztában volnának az idővel, te, mint a karakter irányítója nyugodtan meghatározhatod a cselekedeteit percekben mérve, némi időérzéke pedig mindenkinek van, és a játékot is csak színesíti ez a lehetőség. Az időt pedig normálisan, számjegyekkel kérjük meghatározni, méghozzá négyvel, melyből az első kettő az órát, a má-



sodik kettő a percet jelöli. Tíz óra huszonöt perc például a megszokott: 10:25 formátumban jelenjen meg az utasításban, ahol az órák és a percek közötti kettőspontot elhagyhatod (1025), de semmiképp ne hasonlítson vesszőre! Mindkét paraméter (D1 és D2 kitöltése esetén duplán bebiztosítod magad, amely arra jó, hogy meghatározd szerinted körülbelül hány percet kellene várnod, de bebiztosítsd, hogy ha véletlenül elszámolnád magad, és a D1-ben megadott intervallumon belül nem érkezik meg, akkor mindképp várj a D2-ben megadott időpontig.

– D3* jelöli, hogy milyen típusú élőlényre vársz (JK, kasz/faj, NJK, szörny vagy szörnykaszt.),

– D4* pedig ezt részletezi, ha konkrét jelölted van. (JK, NJK, kaszt, faj, szörny vagy szörnykaszt.)

Ezek speciális paraméterek melyek közül az alábbiakat választhatod, D4* részletezése pedig a „speciális paramétereknél” megtalálható.

D3*

- 1 – JK
- 2 – NJK
- 3 – KASZT/FAJ
- 4 – SZÖRNY
- 5 – SZÖRNYKASZT

Személyek és szörnyek (D3=1–5) keresésének esetében a BEVA parancs kiadása után is célszerű személyre illetve szörnyre irányítható parancsot kiadni, mert akkor ezekkel a parancsokkal határozhatod meg további terveidet az adott karakterrel vagy szörnnyel. A TARS parancs például lehetővé teszi azt, hogy társaddá válaszd a bevárt karaktert, és csapatot alkoss vele.

Példa:

1.

BEVA 30 , 0 , 2 , 785

A karakter 30 percig vár a 785-ös NJK-ra.

2.

BEVA 0 , 1400 , 4, 596

A karakter délután kettőig vár az 596-os szörnyre

10. HARC D1* D2*

Az utasítást hasonlóan kell megadni, mint az előző BEVA parancsnál, csak időpont, illetve időegység megadása nélkül.

– D1* segítségével kijelölheted, hogy kit támadsz meg,

– D2* paraméterrel részletezheted ezt.

Ezek speciális paraméterek melyek közül az alábbiakat választhatod, D2* részletezése pedig a „speciális paramétereknél” megtalálható.

D1* D2*

- 1 – JK
- 2 – NJK
- 3 – KASZT
- 4 – SZÖRNY
- 5 – SZÖRNYKASZT

11. VISE D1, [D2]

A parancs kiadása azt jelzi, hogy a karakter melyik felszerelését kívánja viselni, magára öltetni, és pontosan hol hordaná a jelzett tárgyat. A D1-es paraméter a viselendő tárgy sorszámát jelölje, a D2-es pedig azt, hogy a karakteren hová helyezzük. Így kell viselni például szent szimbólumot, ruházatot, sisakot, gyűrűt, nyakéket, stb.

D2 megadása nem kötelező, csak abban az esetben szükséges, ha a karakter számára jelentősége van, vagy a tárgy tulajdonságai nem teszik ezt nyilvánvalóvá.

Amennyiben a megadott helyen a karakter már visel tárgyat, abban az esetben a program kicseréli az új tárgyra.

0.	Jobb kézben
1.	Bal kézben
2.	Vértezetként
3.	Jobb karon
4.	Bal karon
5.	Jobb kézen
6.	Bal kézen
7.	Nyakban
8.	Lábbelként
9.	Fejen
10.	Szent szimbólum helyén

16–31.	Ruházatként
32–255.	Felszerelésként

Figyelem: a fegyverek használatakor nem kell parancsban megadni, hogy melyik fegyvert veszi kezébe a karakter. A program ezt automatikusan kezeli, miáltal a harc jóval könnyedebbé válik. Használati tárgyakat, fegyvereket tehát csak használni kell, nem kell megadni, hogy a karakter melyik kezébe veszi, amikor használja. A VISE parancsot főleg ruházat és varázstárgyak viseletekor érdemes kiadni.

12. LEVE D1, [D2]

A parancssal az éppen viselt tárgyakat lehet levenni. Hasonlóan a VISE parancshoz a D1-es paraméter a tárgy sorszámát jelöli, a D2-es pedig azt a helyet, ahonnan a karakter leveszi a tárgyat. A D2-es paraméter használata itt sem kötelező, csak akkor

érdemes megadni, ha a karakter több ilyen tárgyat visel.

Példa:

A tolvaj számára hasznos lehet álarc viselése, mielőtt kirabolja az ékszerészt, de előnyös, ha a város egyéb helyszínein nem viseli ezt a tárgyat.

13. TAHA D1, D2, [D3, D4, D5, D6, D7, D8]

A parancs egyaránt alkalmas arra, hogy egy tárgyat önmagában használjon a karakter (pl. hatalom itala, gyógyital stb.), de arra is van lehetőség, hogy bizonyos tárgyakat egymással használjanak a karakterek (méreg és fegyverek együttes használata erre a legegyszerűbb példa. Minden első (páratlan) paraméter – D1, D3, D5, D7 – a használandó tárgy sorszáma legyen, a második (páros) paraméterek – D2, D4, D6, D8 – pedig a használandó tárgyak mennyiségét jelöljék. Egyetlen tárgy használata esetén értelemszerűen csak a D1 és D2 paramétereket kell kitölteni, Két tárgy esetén az első négy paramétert, három tárgy esetén pedig az első hatot. Maximum négy tárgyat lehet egymással használni, ekkor kell kihasználni mind a nyolc paramétert.

Szintlépésnél a képzettségpontok és egyéb pontok elosztása:

14. OSZT D1, D2, D3

A fordulónként kézhez kapott karakterlapon mindig szerepel az elosztható képzettségpontok és az elosztható harcérték módosítók száma. Amennyiben az érték nulla, a KP-k és HM-ek már fel lettek használva, és a forduló végén nincsenek elosztható pontjaid. Amennyiben azonban karaktered szintet lépett, a karakterlapon feltüntetjük az elosztható mennyiségeket, melyeket az OSZT parancs és az alábbi táblázat segítségével oszthatsz el:

D1 jelzi, hogy melyik értéket kívánod módosítani,
D2 részletezi ezt, és
D3 mutatja meg, a mennyiséget, hogy hány pontot szeretnél osztani a megadott kategóriába.

D1	D2	D3
1. HM	1.KÉ 2.TÉ 3.VÉ 4. CÉ	Ráfördített HM pontok mennyisége
2. Nem fegyveres képzettségek	A képzettség sorszáma	Ráfördített KP-k mennyisége
3. Fegyveres képzettségek	A fegyverek tárgy sorszáma	Ráfördített KP-k mennyisége

15. VARA D1, D2*, D3 , [D4*]

A varázshasználók egyik legfontosabb parancsa: paraméterei a direkt varázslás feltételeit határozzák meg:

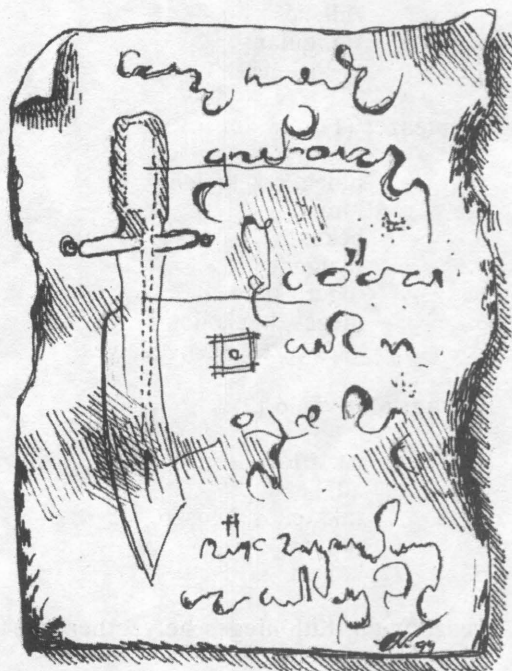
D1 helyére a varázslat sorszámát kell feltüntetni,

D3 helyére a varázslat erősítése, pszi diszciplínák esetén a felhasználandó pszi pontok száma kerüljön.

A paranccsal csak a nem támadó jellegű varázslatok aktivizálhatóak.

D2 és D4 speciális paraméterek, melyeket a KERE beállításnál részletezünk. (D2 a csoport kiválasztása, D4 pedig a csoporton belüli részletezés.)

Ennek megfelelően a karakterre önmagára irányuló varázslatoknál elég az első három paramétert megadni, ahol a D2 nulla.





16. TULA D1 D2

A jelentkezési lapon megtalálhatóak a karakter tulajdonságaira vonatkozó, előre beállítható lehetőségek, melyekből a karakter tulajdonságai a fordulónként megkapott karakterlapon is szerepelnek. Ezek közül a belső tulajdonságok közül fordulónként egyet megváltoztathatsz, amennyiben ezt indokoltnak érzed. Fordulónként azonban csak egy ilyen utasítást adhatsz ki, tévedés (több ilyen utasítás esetén) az elsőt vesszük figyelembe.

A D1-es helyére a tulajdonság csoportjának számát, a D2-essel pedig a tulajdonság sorszámát írd.

Csoportok:

1. Természet
2. Anyagi Motiváció
3. Veszélyben, Különleges Helyzetben
4. Munka, Feladat
5. Életszemlélet
6. Érzelemlátás
7. Hozzáállás
8. Fellépés
9. Hangulat
10. Megjelenés

Természet (1.)

1. hideg, érzéketlen
2. kimért
3. békés
4. nyugodt
5. ingerlékeny
6. ideges, kapkodó
7. vad, tüzes, szenvedélyes

Anyagi Motiváció (2)

1. pazarló
2. adakozó
3. takarékos, beosztó
4. fukar
5. kapzsi

Veszélyben, Különleges helyzetben (3.)

1. hősiess
2. vakmerő
3. bátor
4. megfontolt, körültekintő
5. óvatos
6. gyáva
7. félénk
8. sunyi, aljas



Munka, Feladat (4.)

1. buzgó
2. szorgalmas
3. kitartó
4. lelkiismeretes
5. felületes, hanyag
6. lusta

Életszemlélet (5.)

1. pesszimista
2. cinikus
3. realista
4. derülátó
5. optimista

Érzelemlátás (6.)

1. álmodozó
2. romantikus
3. gyakorlatias
4. számító
5. gátlástalan, törtető

Hozzáállás (7.)

1. hiszékeny
2. elnéző
3. jólelkű, kedves
4. természetes
5. kételkedő
6. okoskodó
7. kötözködő

Fellépés (8.)

1. szerény
2. visszafogott
3. jelentéktelen
4. kiismerhetetlen
5. magabiztos
6. kérkedő

Hangulat (9.)

1. mérges, morcos
2. búskomor, depressziós
3. mélabús
4. hétköznapi
5. jókedélyű
6. vidám
7. tréfás

Megjelenés (10.)

1. igényes
2. átlagos
3. igénytelen

Beállítások

A beállításokról:

A beállítások érvényessége nem függ a fordulótól: addig érvényesek, ameddig feltételük nem teljesül, illetve amíg a beállítást a játékos ki nem törölte. Amint a feltétele teljesül, a beállítás aktiválódik, és törlődik az érvényes beállítások közül.

Általában az azonos jellegű (azonos rövidítésű, ám nem megegyező paraméterű) beállításokból egyszerre tíz félélt tudunk megjegyezni. Ezeket dőltbetűkkel jelöljük, esetükben:

- A tizenegyedik beállítás megadásával törlődik az első azonos jellegű beállítás.
- Az összes azonos jellegű beállítás törölhető a beállítás paraméter nélküli megadásával.
- Beállítás törölhető úgy is, hogy a beállítást pontosan megismétli a játékos. Ezzel a lehetőséggel pontosabban érvényteleníteni egy beállítást, de előtte érdemes megbizonyosodni arról, hogy a törölendő beállítás nem érvényesült-e már kiadása óta.

Az érvényben lévő beállításokat minden forduló végén ismertetjük.

101. TEMA D1, [D2*, D3*]

Lényege, hogy meghatározhatod, milyen témájú információkra vagy kíváncsi az adott személlyel való beszélgetés közben.

D2 és D3 speciális paraméterek, melyek részletezését keresd a megfelelő táblázatban.

– D1 paraméterrel pedig a beszélgetés fő témáját határozhatod meg, melynek alapján karaktered a témával kapcsolatos kérdéseket tesz fel társalgás közben, amelyekre legrosszabb esetben kitérő, illetve félrevezető információt kap. Ügyeljünk arra, hogy gyanús témák említése feltűnhet az NJK-nak, és akár harcba is keveredhet ezáltal a karakter. Néhány témát megadunk az alábbiakban, de lesznek különleges témák is, melyeket kizárólag csak speciális helyszíneken, illetve kijelölt NJK-nak érdemes felvetni, a többiek valószínűleg értetlenül fogadják majd kérdéseidet. Ezeknek a témáknak a sorszámát az aktuális fordulóval kapja meg a karakter.

- | | |
|----|--------------|
| 1. | Hírek |
| 2. | Legendák |
| 3. | Zászlóhaború |
| 4. | Városállamok |
| 5. | Caedon |

- | | |
|----|-----------|
| 6. | Horen |
| 7. | Nivenamar |
| 8. | Solenador |

102. TITK [D1]

A utasítással neved, címed és telefonszámod titkoságát, illetve elérhetőségét állíthatod be. A titkosítással az ismeretlenség szürke homályába húzódhatsz, misztikus köddel, ezernyi fátyollal sem álcázhatod magad ennél tökéletesebben a játék során, de az is biztos, hogy a magányos elszigeteltség áldatlan állapotára kárhoztatod magad...

Az utasítás paraméter nélküli megadásával címed titkosságának előző állapotát változtathatod meg, de – mivel elképzelhető, hogy nem emlékszel az előző állapotra, a D1-es paraméterrel egyértelművé teheted szándékozdat:

ha D1=1, a címet titkosítod

D1=0 esetében elérhetővé válik

103. FELV D1 D2 [D3 D4]

Ezzel az utasítással határozhatod meg, hogy karaktered milyen tárgyakat vegyen magához.

A D1-es paraméterrel érdeklődésed tárgyát, pontosabban a tárgy sorszámát állíthatod be,

D2-essel azt a maximális mennyiséget, amennyit a tárgyból utad során fel kívánsz venni, (ha D2=0, akkor korlátlan mennyiségű tárgy felvételére adsz utasítást), a D3-as paraméter pedig a tárgyak értékének minimumát határozhatod meg.

D4-est paramétert akkor használj, ha nem egy bizonyos tárgyat szeretnél magadhoz venni, hanem egy csoporton belül bármi érdekel. (Például pénz, minden mennyiségben és minőségben)

104. TOLV D1, [D2, D3, D4, D5*, D6*]

A tolvajlás parancs melyben beállíthatod, hogy beállíthatod, hogy kitől, milyen tárgy felhasználásával, micsodát tulajdonítasz el.

D1 jelzi, hogy milyen tárgyat áll szándékodban ellopni,

D2 jelzi a maximális mennyiséget (0 itt is korlátlan mennyiséget jelent)

D3 a jelzett tárgyak értékének a minimumát.

D4 helyére annak a tárgynak a sorszáma kerüljön, amit a lopáshoz a karakter esetleg felhasznál.

D5* és D6* pedig speciális paraméter, ami meghatározza kitől akarunk lopni.

105. TAMA D1*, D2*

A beállítással azokat a személyeket jelölheted ki, akikre a legelső pillanatban, minden teketória nélkül rögtön harcba szeretnél keveredni.

D1* és D2* speciális paraméterek.

106. BARA D1*, D2*

A beállítás a TAMA ellentéte, olyan személyeket, illetve csoportokat jelölhetsz meg vele, amelyekkel találkozáskor semmiképpen nem kívánsz harcot kezdeményezni.

A D1 és a D2 speciális paraméter.

107. HVD1 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8

108. HVD2 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8

109. HVD3 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8

110. HVD4 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8

111. HVD5 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8

A fenti öt beállítás a harci eseményekkor használatos varázslatokat határozza meg. A páratlan számú definíciók a varázslatok sorszáma, a páros D-k pedig azok erősségének mértékét jelzik. Maximum tehát 20 féle varázslatot állíthatsz be ezzel a módszerrel, de nem kötelező minden helyet kitölteni. A harc folyamán sorrendben próbálja karaktered ezeket a mágiákat alkalmazni, de ha nincs elég Mana vagy pszi pontja egyes varázslatok aktiválásához, illetve nem megfelelőek a körülmények, esetleg nincs értelme a varázslatot az adott szituációban alkalmazni akkor a következőre lép.

Példa: HVD1 14 0 1 0 2 0 5 0 hatására a bárd először fényvértet von maga köré, majd egy ellenfelére álomvarázst bocsát, utána egy másikat megpróbál megbénítani, végül kínok dalával üt rajta egyik ellenségén. Ha varázslatai a

HVD2, HVD3 stb. alapján folytatódnak, akkor nem szakítja meg a sort, egyébként HVD1 definíciói alapján kezdi újra.

112. HAKO D1, D2

A közelharcban használatos fegyver(i)et, esetleg pajzsodat adhatod itt meg. A fegyverek sorszámaival helyettesítve a D1-es paraméter a jobb kézben használandó, a D2-es paraméter pedig a bal kézben használandó fegyvert jelöli. A speciális képzettségeket (pajzshasználat, kétkezes harc) a program automatikusan figyelembeveszi.

Példa: HAKO 23 0 esetében a jobb kezédbe a harc során egy shadleki buzogány kerül majd, a bal kezéd pedig üresen marad.

113. HATA D1, D2

A beállítással a távolra ható fegyverek definiálhatóak, D1-be a fegyver sorszáma, D2-be pedig a lövedék sorszáma írva. Az esetleges képzettségek ebben az esetben is automatikusan számításba kerülnek.

114. TABE D1

Az alábbi táblázat alapján beállítható, hogy a karakter hogyan kíván táborat verni a nap végén.

1 sötétben

2 tüzet gyújtva

3 elrejtőzködve

Példa: TABE 3 azt jelenti, hogy a csapat minden tagja megkeresi a legalkalmasabb búvóhelyet, ahol aránylag biztonságban eltöltheti az éjszakát.

115. ELAD D1, D2, D3,

Ha valamely tárgyat el szeretnéd adni, akkor D1-be írd be a tárgy típusát, D2-be az eladandó mennyiséget, D3-ba pedig azt a minimális darabárát rézpénzben, amiért megválnál tőle.

Példa: ELAD 26 1 100 esetén igen hátrányos boltot is megkötnél, hiszen 100 rézért, azaz egy ezüstért is megválnál a csatacsákányodtól.

116. VESZ D1, D2, D3,

Ha valamilyen tárgyat meg szeretnéd vásárolni, akkor csupán annyit kell tenned, hogy D1-be beírod a megveendő tárgy típusát, D2-be a veendő mennyiséget, D3-ba a maximálisan érte adható árat rézpénzben.

Példa: VESZ 27 2 200 esetében két hajítóbárdot vásárolsz, amint teheted,

darabjért pedig nem adsz többet, mint két ezüst.

Mind a VESZ, mind az ELAD beállítások játékos karakterek között csak abban az esetben érvényesülnek, ha a vásárlónak van megfelelő VESZ, és ha az eladónak van érvényes ELAD utasítása.

117. MENE D1, [D2]

Az utasítással a karakter túlélésének esélyét állíthatod be, méghozzá azzal, hogy meghatározod ÉP-inek, illetve FP-inek azt a százalékát, melyet elérve a karakter elmenekül – visszavonul a csata elől.

D1-es paraméterrel az FP-k értékének százalékát jelöld, D2-essel pedig az ÉP-k értékének százalékát.

A két paraméter közül elegendő csak egynek teljesülnie ahhoz, hogy a karakter elmeneküljön a harci helyzetből.

A beállítás megadása nélkül az alapértelmezés szerint mindkét paraméter 30 (30%).

118. SEB D1 , D2 , [D3* , D4*]

A beállítással megadhatod, hogy mikor próbáljon karaktered gyógyítani magán vagy másen. Akkor gyógyítasz magadon, ha Fp-id, vagy Ép-id a megadott százalékok alá csökkennek.

D1-es paraméterrel az FP-k értékének százalékát jelöld, D2-essel pedig az ÉP-k értékének százalékát.

A D3-as és D4-es paraméterek speciálisak, abban az esetben kell feltüntetni, ha a karakter más is kíván gyógyítani.

A gyógyítás módját nem kell megadni, a program ugyanis a képzettségek, varázslatok és varázstárgyak figyelembevételével a legoptimálisabb megoldást választja.

Tipp:

Nem árt, ha a karakter gyógyít magán, ha akár FP-i, akár ÉP-i 50%-át elveszti.

Példa: SEB 50, 50

119. PSZI D1, D2

A karakterek alaphelyzetben minden pszi pontjukat dinamikus pajzsban tartják. A harcra felhasználható pszi pontokat a program automatikusan szabaddítja fel, a D1-ben megadott érték válik használhatóvá. A többi továbbra is a Mágiaellenállást fogja javítani. Ha például valaki 15 Pszi-ponttal rendelkezik, és PSZI 8 utasítást ad ki, csak 7 pont marad a pajzsokban, a többi pedig felhasználhatóvá válik Pszi diszciplínák végrehajtásához. A D2 értéke 1 vagy 0 lehet, attól függően, hogy a karakter kívánja-e lebontani maradék dinamikus pajzsait, ha ismét olyan helyzet adódik, mikor Pszi-t kíván használni. Az előbbi példánál maradva: ha a D2 értéke 1, a 7 pont is elvesz a pajzsból, ha a karakter ismét Fájdalomcsökkentéshez folyamodik. D2 értékét 0-ra állítva a kalandozó inkább szenved, de dinamikus pajzsából nem bont le további Pszi-pontokat.



120. DINA D1

D1%-át a dinamikus pajzsban tárolt pszi pontoknak az Asztrális pajzsban tartja a karakter, míg a fennmaradó részt (100%-D1%) a Mentális pajzsot fogja erősíteni.

121. MEDI D1

Ha pszi pontjainak száma a D1 százalék alá esik, akkor a karakter medítál, hogy pszi pontjait visszaszerezje.

Csak csapatokra vonatkozó utasítások:

A játékban lehetőség van úgynevezett csapatok alakítására, melynek az egyetlen feltétele az, hogy a csapat tagjai induláskor egy helyen találkozzanak, és a továbbiakban együtt mozogjanak. A csapatba lépést a TARS beállítással jelezheti a karakter, mely beállítja, hogy kihez csatlakozott, kivel fog együtt harcolni. Vigyázat, a mozgás a csapat tagjainál nem automatikus, minden egyes tag magának kell, hogy utasításai közé vegye. Csak abban a helyzetben alkotnak csapatot, ha ugyanolyan tempóban, ugyanazon az útvonalon haladnak. Amennyiben a csapat tagjai eltérő fajúak, javasoljuk a TMOZ parancsot, melynek megadásakor meghatározhatja a karakter, hogy melyik csapat leglassúbb tagjával kíván egyazon tempóban haladni. A csapatot elhagyni rendkívül egyszerű: a TKI parancssal jelölheted ezt a szándékodat, illetve, akár a TKI parancs megadása nélkül: egyszerűen nem a megfelelő tempóban, illetve irányba mozogva. Az a csapattag ugyanis, aki lemarad, illetve eltér csapatja, társai útvonalától, attól a pillanattól fogva nem számít csapattagnak.

A csapatok létszámát a nagyobb méretű hordák, illetve hadseregek kialakulását megelőzve 6 tagúra maximalizáltuk.

122. TARS D1* , D2*

A beállítással meghatározhatod azt a személyt, akitel csapatot kívánsz alakítani: akit társadul választól.

A D1 és D2 speciális paraméterek, melyek közül az utasításban az alábbiakat alkalmazhatod:

- 1 - JK
- 2 - NJK
- 3 - KASZT/FAJ
- 4 - SZÖRNY
- 5 - SZÖRNYKASZT

A paraméterek részletezését keresd a speciális paramétereknél.

17. TMOZ D1 , D2 , [D3]

Módosított mozgás parancs, mely jelöli, hogy a csapat leglassúbb tagjával melyik irányba kíván mozogni a karakter.

D1 , D2 paraméterek megegyeznek a MOZG D1-es és D2-es paramétereivel, D1 az irányt, D2 5

ynevi mérföld egység szorzóját jelöli. Amennyiben az irány eltér a csapat többi tagjának mozgási irányától, a társaságfeloszlik. D3 pedig a tárgyat, melyet esetleg felhasználhat a karakter.

18. TKI

A TKI parancssal karakter mozgás nélkül is kiléphet a csapatból.



Képzettségek, tárgyak és varázslatok

Az itt található felsorolásokban a tárgyak, varázslatok mellett szereplő számmal lehet hivatkozni azokra a parancsokban és beállításokban egyaránt.

Tárgyak csoportjai:

1. Pénz
2. Hátas
3. Jármű
4. Felszerelés
5. Ruházat
6. Állat
7. Lószerszám
8. Hangszer
9. Élelem
10. Varázstárgy
11. Gyógynövény

12. Drágakő

13. Méreg

Fegyverek:

21. szűrő/vágó fegyverek
22. zúzó fegyverek
23. szálfegyverek
24. célzó fegyverek
25. egyéb fegyverek
26. pajzsok
27. páncélok
28. lövedékek

Tárgylista

tárgy kódja tárgylista tárgy neve

1	1	rézpénz
2	1	ezüstpénz
3	1	aranypénz
4	1	mithrillpénz
5	2	igásló
6	2	utazó ló
7	2	nehéz harci ló
8	2	könnyű harci ló
9	2	póni
10	2	öszvér
11	2	yllinori királyi ló
12	2	yllinori félvér ló
13	2	predoci telivér
14	3	kétkerekű harci szekér
15	3	hintó
16	3	kocsi
17	3	kordé
18	3	kutyaszán
19	3	lovasszán
20	3	társzekér
21	3	postakocsi naponta
22	9	szárazélelem
23	21	shadleki buzogány
24	21	egykezes csatabárd
25	21	kétkezes csatabárd
26	21	csatacsákány
27	21	hajítóbárd
28	21	rövidkard
29	21	hosszúkard
30	21	másfélkezes kard
31	21	lovagi kard
32	21	pallos
33	21	szablya

tárgy kódja tárgylista tárgy neve

34	21	jannszablya
35	21	jatagán
36	21	handzsár
37	21	fejvadászkard
38	21	slan kard
39	21	kígyó kard
40	21	kés
41	21	mara-sequor
42	21	ramiera
43	21	sequor
44	21	slan csillag
45	21	tőr
46	21	dobótőr
47	21	slan tőr
48	21	tőrkard
49	22	hosszú bot
50	22	rövid bot
51	22	furkósbót
52	22	egykezes buzogány
53	22	kétkezes buzogány
54	22	tűskés buzogány
55	22	tollas buzogány
56	22	láncos buzogány
57	22	cséphadaró
58	22	harci kalapács
59	23	alabárd
60	23	dárda
61	23	hajítódárda
62	23	könnyű kopja
63	23	lovas kopja
64	23	nehézlovas kopja
65	23	lándzsa
66	23	szigony



tárgy kódja tárgylista tárgy neve

67	24	fúvócső
68	24	rövid íj
69	24	hosszú íj
70	24	visszacsapó íj
71	24	elf íj
72	24	aquir nyílpuska
73	24	kézi nyílpuska
74	24	kahrei nyílpuska
75	24	könnyű nyílpuska
76	24	nehéz nyílpuska
77	24	shadoni páncéltörő nyílpuska
78	25	hárítótőr
79	25	korbács
80	25	ostor
81	26	kicsi pajzs
82	26	közepes pajzs
83	26	nagy pajzs
84	27	teljes vértézet
85	27	bronz teljes vértézet
86	27	abbitacél teljes vértézet
87	27	mithrill teljes vértézet
88	27	félvértézet
89	27	bronz félvértézet
90	27	abbitacél félvértézet
91	27	mithrill félvértézet
92	27	mellvért
93	27	bronz mellvért
94	27	abbitacél mellvért
95	27	mithrill mellvért
96	27	lemezvértézet
97	27	bronz lemezvértézet
98	27	abbitacél lemezvértézet
99	27	mithrill lemezvértézet
100	27	pikkelyvért
101	27	bronz pikkelyvért
102	27	abbitacél pikkelyvért
103	27	mithrill pikkelyvért
104	27	sodronying
105	27	abbitacél sodronying
106	27	mithrill sodronying
107	27	láncing
108	27	brigantin
109	27	gyűrűs páncél
110	27	keményített bőrpáncél
111	27	kivert bőrpáncél
112	27	posztóvért
113	4	ásó
114	4	csengő
115	4	fáklya
116	4	fenőkő
117	4	gyertya
118	4	halásháló
119	4	írótoll
120	4	kalapács
121	4	kova és acél
122	4	méter kötél
123	4	kréta

tárgy kódja tárgylista tárgy neve

124	4	kulacs
125	4	lámpás
126	4	létra
127	4	mászóvas
128	4	mérleg
129	4	lámpaolaj
130	4	papírív
131	4	pecsétviasz
132	4	pergamen ív
133	4	síp
134	4	szeg
135	4	szekerce
136	4	takaró
137	4	tapló
138	4	tinta
139	4	tömlő
140	4	féműkör
141	4	tűzszeres szám
142	4	vaslábas
143	4	varrótü
144	4	vödör
145	5	bakancs
146	5	cipő
147	5	lovaglőcsizma
148	5	csizma
149	5	csuklya
150	5	derékszíj
151	5	gatyá
152	5	harisnya
153	5	nemesi ing
154	5	kabát
155	5	kaftán
156	5	kalap
157	5	köntös
158	5	selyemköpeny
159	5	szövet köpönyeg
160	5	prém köpeny
161	5	nemesi kesztyű
162	5	vívókesztyű
163	5	mellény
164	5	nadrág
165	5	öv
166	5	pantalló
167	5	papucs
168	5	sapka
169	5	saru
170	5	szandál
171	5	tóga
172	5	tunika
173	24	parittyá
174	25	bola
175	25	dobóháló
176	25	garott
177	25	lasszó
178	25	vasököl
179	6	számár
180	6	harcikutya



tárgy kódja tárgylista tárgy neve

181	6	házőrző kutya
182	6	szánhúzó kutya
183	6	vadászkutya
184	6	macska
185	6	vadászsólyom
186	6	teve
187	7	gyeplő kantár zabra
188	7	iga/járom
189	7	kötőfék
190	7	lópokróc
191	7	harci nyereg
192	7	málhás nyereg
193	7	utazó nyereg
194	7	nyeregtáska
195	7	patkó és patkolás
196	7	szekérszerszám
197	3	négykerekű harci szekér
198	3	taliga
199	3	kétkerekű utazószekér
200	4	szekérkerék
201	5	posztóing
202	7	egynapi abrak
203	9	süvegcsukor
204	9	közönséges fűszer
205	9	ritka fűszer
206	9	különleges fűszer
207	9	hal
208	9	egy adag hús
209	9	likőr
210	9	lőre
211	9	csupor méz
212	9	egy üveg sör
213	9	1 fűrtös predoci
214	9	2 fűrtös predoci
215	9	3 fűrtös predoci
216	9	4 fűrtös predoci
217	9	5 fűrtös predoci
218	9	sajt
219	9	só
220	9	12 tojás
221	9	1 adag vadhús
222	9	1 kiló vaj
223	9	zöldség
224	4	kis hátizsák
225	4	nagy hátizsák
226	4	horgász horog
227	4	díszes kardhüvely
228	4	közönséges kardhüvely
229	4	kosár
230	4	1 méter lánc
231	4	kis sátor
232	4	1 rőf selyem
233	4	1 rőfszövet
234	4	tarisznya
235	4	tegez
236	4	tórhüvely
237	4	1 rőf viaszosvászon
238	4	zárlakat

tárgy kódja tárgylista tárgy neve

239	4	zsák
240	28	nyílvessző – hagyományos
241	28	nyílpuskavessző
242	28	shadoni páncéltörő lövedék
243	8	lant
244	8	furulya
245	8	líra
246	8	gitár
247	8	mandolin
248	8	basszusciszter
249	8	qanun
250	8	fuvola
251	8	pánsíp
252	8	duda
253	8	kecskeduda
254	8	dob
255	8	csörgődob
256	8	hegedű
257	8	kasztanyetta
258	10	hatalom itala
259	10	szentszimbólum
260	4	tolvajfelszerelés
261	4	kendő
262	4	tégely
263	4	üvegcsce
264	4	sarló
265	4	gyolcs
266	4	parfüm
267	4	nagyítóüveg
268	5	női fehérnemű
269	4	füstölő
270	4	varrótü

Választható vallások Istenci:

Adron	Igere
Alborne	Morgena
Antoh	Sogron
Arel	Tharr
Darton	Weila
Della	Domvik
Dreina	Ranagol
Ellana	Kaoraku
Gilron	Szamildánach
Krad	Kadal
Kyel	Orwella–papnő
Noir	Hitetlen
Orwella	Galradzsa
Uwel	Ranyl
Tooma	Gria–duan





Képzettségek

képzettség kódja képzettség neve

0	ökölharc
1	birkózás
2	pajzshasználat
3	fegyverdobás
4	fegyvertörés
5	lefegyverzés
6	nehézbírt viselet
7	kétkezes harc
8	vakharc
9	fegyverismeret
10	hadvezetés
11	írás/olvasás
12	nyelvismeret
13	ősi nyelv ismerete
14	időjóslás
15	térképészet
16	heraldika
17	legendaismeret
18	történelemismeret
19	vallásismeret
20	építészet
21	méregkeverés/seml.
22	herbalizmus
23	sebgyógyítás
24	pszi
25	alkímia
26	élettan
27	mágiahasználat
28	demonológia
29	rúnamágia
30	drágakósmágia
31	idomítás
32	etikett
33	nyomolvasás/eltűntetés
34	erdőjárás
35	vadászat/halászat
36	lovaglás
37	kocsihajtás
38	úszás
39	szexuális kultúra
40	hajózás
41	éneklés/zenélés
42	tánc
43	hangutánczás
44	értékbecslés
45	csapdaállítási
46	csomózás
47	zsonglorkódolás
48	futás
49	szakma
50	mászás
51	esés
52	ugrás
53	kocsmái verekedés
54	hátbaszúrás
55	hamiskártya

56	kötéllebből szabadulás
57	álcazás/álruha
58	lopózás
59	rejtőzködés
60	kötéltánc
61	zsebmetszés
62	csapdafelfedezés
63	zárnítás
64	titkosajtó keresés
65	harci ház
66	hamisítás
67	alkímia
68	ikerharc
69	mágiaismeret
70	mértan
71	szájrol olvasás

Varázslatok, Pszi

A játékban a varázslatokat két, egymástól elkülönülő csoportra oszthatjuk. Egy részük rövid és erősen koncentrált mágikus tartalommal bír – ezek a harcban használatos mágikák, melyek az ellenfelek gyors és hathatós megfékezésére szolgálnak. Az ilyen varázslatokat harci helyzeteken kívül nincs sok értelme használni, hiszen a varázshasználók általában nem pazarolják feleslegesen a begyűjtött energiákat csak azért, mert a szívárvány tündöklésében olyan jól mutatna egy tűzgolyó vagy villámcsapás. A másik csoportba az olyan bűbájokat soroljuk, amelyek használata csatahelyzeteken kívül szokás, harc közben azonban nem sok hasznára válnék a varázstudónak. Ezek tekintélyes részének létrehozása hosszú időt vesz igénybe (például a papi gölemteremtés), ezért alkalmazásuk kizárólag csatákon kívül lehetséges. A varázslatokat itt csak a teljesség igénye nélkül ismertetjük, megadunk minden alapvető információt, aki azonban ennél többre kíváncsi, nézzon utána az adott mágikának a M.A.G.U.S.-ban. Hogy az alábbiakban valamivel kevesebb varázslat szerepel, mint az alapkönyvben, annak több oka van. Egyrészt elhagytuk azokat a varázslatokat, amelyeknek véleményünk szerint nem sok hasznát venné a játékos, másrészt pedig néhányat a levélben folytatott játék korlátai miatt kellett kihagynunk. Ugyanezen okok működtek közre, mikor a boszorkány és varázsló kasztot kizártuk a választható karakterkasztok sorából. A boszorkány esetében nagyon fontos a személyes kapcsolat a játékosok között. A varázsló mozaikmágia bonyolultsága miatt lett kizáró tényező, hiszen az eredeti elgondolás szerint ennek előnye az lett volna, hogy a varázsló helyben, az adott pillanat követelményei szerint alkossa meg varázslatait, amire így nincs mód. Akik azonban szeretnének több lehetőséget, azok se csüggedjenek, az Észak Lángjai keretében is lehetőség nyílik új varázslatok bevezetésére, melyek leírását játékosaink majd folyamatosan kapják meg, hiszen könnyen lehet, hogy azok az eredeti M.A.G.U.S. kiadásban nem is szerepelnek.



A bárd harci varázslatai:

- 1 – Álom dala: Ha az ellenfél mentális ellenállása sikertelen, elalszik, de az első öt eltaláló ütés megszünteti az álmot.
- 2 – Bénítás dala: Az ellenfél sikertelen ellenállása esetén bénultan áll a zene hatása alatt, egészen a varázslat időtartamának végéig.
- 3 – Félelem dala: A dal félelmet ébreszt a bárd ellenségeinek szívében. A megfélemlítet csak igen csekély eséllyel támad a dalnokra.
- 4 – Halál dala: Ha az áldozat ellenállása sikertelen, azonnal szörnyethal.
- 5 – Kínok dala: A bárd ezzel a dallammal rettenetes szenvedést és szörnyű kínokat okozhat ellenfeleinek.
- 6 – Csend: Mágiahasználók ellen alkalmazható a varázslat; akire a mágia hatással van, az nem lesz képes kiejteni a mágikus tartalmú igéket a csendvarázs időtartama alatt.
- 7 – Hangcsapás: A közelben álló ellenfeleket rövid időre megbénítja.
- 8 – Hangorkán: A bárd hihetetlen erejű hangot hoz létre, ami viharként söpör végig a környéken. Az orkán fizikai fájdalommal jár.
- 9 – Aura: A bárdot védő aura veszi körül, tizzel növelve a VÉ-jét.
- 10 – Bűvharc: A bárd kardforgató kezét illúziók fedik, így ő a legváratlanabb irányokból támadhat gyanútlan ellenfelére (TÉ +40).
- 11 – Fénytánc: A bárd ellenfele köré csillogó-villogó fényeket idéz, amik elkábítják a csodálkozó áldozatot (TÉ -15, VÉ -10).
- 12 – Fényvért: A bárd alakja körül páncélzat képe rajzolódik ki (VÉ +25).
- 13 – Fókuszált fény: A bárd egy pontba összpontosítva környezete energiáit gyilkos forróságot teremt.
- 14 – Ködalak: A bárd ködbe vonja testét, körvonalai elmosódnak (VÉ +20).
- 15 – Láthatatlanság: A bárdra minden ellenfele csak vaktában támadhat, ha egyáltalán tud jelenlétéről.
- 16 – Vakság okozása: Az ellenfél megvakul, és csak vaktában harcol.
- 17 – Rémítés: A félelem dalához hasonlatos, itt azonban félelmetes szörny képét idézi fel a bárd.
- 18 – Összhangzat: Ezzel a varázslattal nyerheti vissza elhasznált Mana-pontjait a bárd.

Harcon kívül alkalmazható varázslatok:

- 100 – Szépségvarázs: A bárd megnyerő külsőt ölt, így nagy eséllyel elkerül minden csatahelyzetet.



A pap harci varázslatai:

- 20 – Áldás: A csapat minden tagjának minden harcértéke +5-tel nő.
- 21 – Csendteremtés: Mágiahasználók ellen alkalmazható a varázslat; akire a mágia hatással van, az nem lesz képes kiejteni a mágikus tartalmú igéket a csendvarázs időtartama alatt.
- 22 – Káosz kard: Különös kard jelenik meg a pap kezében, amellyel fanatikus módjára harcol (sebzése 1k10+2).
- 23 – Láthatatlanság evilági lények előtt: A papra minden ellenfele csak vaktában támadhat, ha egyáltalán tud jelenlétéről, de élőholtak, démonok átlátnak rajta.
- 24 – Óvó fegyver: A pap kezében mágikus kard jelenik meg, amellyel az jobban védekezhet.
- 25 – Védekezés a gonosztól: A pap különleges aurát hoz létre, amelyben a halál jelleműek rosszul érzik magukat (TÉ -30).
- 26 – Fanatizálás: A csapat minden tagja lelkesen és bátran harcol.
- 27 – Hősi lélek: A csapat egyik tagja hősként küzd.
- 28 – Intő jel: A pap varázslata szörnyű látomást hoz létre. Az áldozat sikertelen ellenállás esetén bénultan áll a varázslat ideje alatt.
- 29 – Köd felidézése: Minden harcoló fél félhomályban kénytelen harcolni.
- 30 – Szent tűz: A varázslattal a pap tűzbe boríthatja ellenfelét.
- 31 – Űzés – evilági lények: Az áldozat rettegni fog a paptól (lásd még: bárdmágiák félelem dala)
- 32 – Villámcsapás: A pap által választott ellenfelet villám sújtja.
- 33 – Asztrálpöröly: Az áldozat lelki egyensúlya és érzélemvilága felborul, ellenállása 3k10-zel csökken.
- 34 – Isteni áldás: A csapat minden tagja tökéletesen felgyógyul sebeiből (max. Fp, Ép).

Harcon kívül alkalmazható varázslatok:

- 103 – Élelemteremtés: A pap élelmet teremt.
- 104 – Gyógyítás: A pap képes begyógyítani saját vagy mások sebeit (1 Fp/1 Mp).
- 105 – Jellemérzékelés: A pap megtudja minden JK jellemét, aki azonos helyen tartózkodik vele adott időben, ha annak ellenállása sikertelen.
- 107 – Szférák zenéje: A pap körül állók ki-gyógyulnak minden sebesülésükből.
- 108 – Űzés – átok: Átkozott tárgyaktól szabaddíthat így meg bárkit a pap, ha az a csapatában van.
- 109 – Elemi lények szólítása: Egy elemi lényt idézhet szolgálatába a pap.



- 110 – Érzékelés – mágia: Tárgyakról tudhatja meg ez úton a pap azok mágikus mivoltát.
- 112 – Feltámasztás: Egy csapattagot kelthet újra életre a pap.
- 113 – Gólemteremtés: Megfelelő mennyiségű pénz birtokában, labort bérelve gólemet alkothat a karakter.
- 114 – Külső síkok lényeiének megidézése: A varázslat hatására a külső síkok egyikének lakóját hajtja szolgálatába a pap.
- 115 – Őselemek felidézése: Hasonló az előző idézéshez, ezzel azonban elementálokat hívhat a pap.
- 130 – Imádság. A pap egyetlen manapontot nem igénylő „varázslata”, Ha a pap Istenéhez ezzel a módszerrel imádkozik, visszanyerheti manapontjait.

A paplovar harcra varázslatai:

- 20 – Áldás: A csapat minden tagjának minden harcértéke +5-tel nő.
- 21 – Csendteremtés: Mágiahasználók ellen alkalmazható a varázslat; akire a mágia hatással van, az nem lesz képes kiejteni a mágikus tartalmú ígéretet a csendvarázs időtartama alatt.
- 22 – Káosz kard: Különös kard jelenik meg a lovag kezében, amellyel fanatikus módjára harcol (sebzése 1k10+2).
- 23 – Láthatatlanság evilági lények előtt: A lovagra minden ellenfele csak vaktában támadhat, ha egyáltalán tud jelenlétéről, de élőholtak, démonok átlátnak rajta.
- 24 – Óvó fegyver: A lovag kezében mágikus kard jelenik meg, amellyel az jobban védekezhet.
- 25 – Védekezés a gonosztól: A lovag különleges aurát hoz létre, amelyben a halál jelleműek rosszul érzik magukat (TÉ –30)
- 26 – Fanatizálás: A csapat minden tagja lelkesen és bátran harcol.
- 27 – Hősi lélek: A csapat egyik tagja hősként küzd.
- 28 – Intő jel: A lovag varázslata szörnyű látomást hoz létre. Az áldozat sikertelen ellenállás esetén bénultan áll a varázslat ideje alatt.
- 29 – Köd felidézése: Minden harcoló fél félhomályban kénytelen harcolni.
- 30 – Szent tűz: A varázslattal a lovag tűzbe boríthatja ellenfelét.
- 31 – Űzés – evilági lények: Az áldozat rettegni fog a lovagtól (lásd még: bárdmágiák félelem dala)
- 32 – Villámcsapás: A lovag által választott ellenfelet villám sújtja.

Harcon kívül alkalmazható varázslatok:

- 103 – Élelemteremtés: A lovag élelmet terem.
- 104 – Gyógyítás: A lovag képes begyógyítani saját vagy mások sebeit (1 Fp/1 Mp).
- 105 – Jellemérzékelés: A lovag megtudja minden JK jellemét, aki azonos helyen tartózkodik vele adott időben, ha annak ellenállása sikertelen.
- 107 – Szférák zenéje: A lovag körül állók ki-gyógyulnak minden sebesülésükből.
- 108 – Űzés – átok: Átkozott tárgytól szabaddíthat így meg bárkit a lovag, ha az a csapatában van.
- 130 – Imádság. A paplovar egyetlen manapontot nem igénylő „varázslata”, Ha a lovag Istenéhez ezzel a módszerrel imádkozik, visszanyerheti manapontjait.

A boszorkánymester harcra varázslatai:

- 38 – Tűzalak: A boszorkánymestert nem fogja a tűz.
- 39 – Tűzvihar: A környéken félelmetes lángorkán söpör végig felperzselve mindent és mindenkit az útjában.
- 40 – Savfelhő: Aki a felhőbe kerül, a maró gőzöktől sajgó sebeket szerez.
- 41 – Haláltánc: Az ellenfél sikertelen ellenállás esetén halálra táncolja magát.
- 42 – Bebörtönzés: A varázslat alatt álló lény képtelen megmoccanni.
- 43 – Villámlánc: A boszorkánymester cikázó villámot lök ki, ami a körülötte állókat sebz meg.
- 44 – Villámpenge: A boszorkánymester kezében nyers energiától övezett kard jelenik meg.
- 45 – Villámtagadás: A boszorkánymester immunis lesz minden villám alapú varázslat káros hatására.
- 46 – Villámtűk: A boszorkánymester ellenfeleibe apró villámokat szór az ujjából.
- 47 – Villámvarázs: A boszorkánymester képes pusztító erejű villámot löni egy ellenfelébe.
- 48 – Villámvért: A mágia használóját villámokból álló páncélzat veszi körül.
- 49 – Életerő szívás: A boszorkánymester ellenfele életenergiáit orozhatja el.
- 50 – Életerő begyűjtés: A boszorkánymester az ellenfél életerejének elorzásával növelheti saját Mana-pontjait.
- 51 – Életerő rablás: A boszorkánymester az ellenfél életerejének elorzásával növelheti a sajátját.
- 52 – Agyhalál: A kiválasztott áldozat elméje elborul és harcértékei jelentősen leromlanak.
- 53 – Fájdalom: A boszorkánymester rontása erős sajgást kelt az áldozatban.

- 54 – Fekete halál: Pusztító erejű ragály, amit csak a legerősebbek élhetnek túl.
- 55 – Izomsorvadás: Az áldozat izmai elsorvadnak, ő elgyengül, alig képes harcolni.
- 56 – Szívbenítés: Az áldozat szíve felmondja a szolgálatot és ő egyszerűen meghal sikertelen ellenállás esetén.
- 57 – Vakság: A mágia hatására az áldozat szeme sorvad el.
- 58 – Vérdermesztés: A boszorkánymester saját vérét megdermeszti így a rajta ejtett sebek alig vérzenek, mérsékelve ezzel a fájdalmat (elszenvedett sebzés fele).
- 59 – Vértékenység: Az előző varázslat megfordította, megkétszerezi az áldozat kínjait.
- 60 – Vörös halál: Félelmetes, pusztító kór, az áldozat a pórusain keresztül elvérzik és ha gyenge a szervezete, belepusztul.

Harcon kívül alkalmazható varázslatok:

- 117 – Mágia felfedezése: A boszorkánymester tárgyainak végignézésével megállapíthatja azok esetleges mágikus mibenlétét.
- 118 – Életerővel felruházás: Élőholtak elveszett életerejét adhatja vissza a karakter, akár a pap az élőket.
- 119 – Élőholt idézés és parancsnoklás: Megidézett élőholtak felett parancsolhat a varázslat használója.
- 120 – Átokküzés: Átkozott varázslatokat tüntethet el varázstárgyakról a boszorkánymester.

A tűzvarázsló harci varázslatai:

- 62 – Tűzbogarak: Apró bogarak jelennek meg, amelyek tűzből állnak és súlyos sebet okozhatnak bárkinek.
- 63 – A szalamandra bőre: A tűzvarázsló ellenáll minden tűznek így azok sebzésének csupán a felét szenved el.
- 64 – Tűztagadás: Teljes immunitást ad a tűzzel szemben.
- 65 – Tűznyíl: A varázslat lángoló nyílvezzőt hoz létre, amit a tűzvarázsló ellenfelébe lőhet.
- 66 – Tűzkard: Lángoló kard jelenik meg a tűzvarázsló kezében, amellyel félelmetes sebeket okozhat.
- 67 – Tűzkitörés: Rettenetes robbanás formájában tör ki a mágikusan összesűritett elemi tűz, felperzselve mindent maga körül.
- 68 – Tűzszőnyeg: A környéket térdig érő lángfolyam önti el.
- 70 – Tűzaura: A tűzvarázslót védelmező lángnyelvek ölelik körül.
- 71 – Tűzgolyó: Lángoló tűzgolyó csapódik a tűzvarázsló ellenfelébe.

- 72 – Lángszórás: A tűzvarázsló kezéből lángok csapnak ki.
- 73 – Tűzhenger: A tűzvarázsló által megadott sávban pusztító erejű lángtenger ömlik el.
- 74 – Tűzápor: A levegő megtelik forrósággal és lángeső hull alá a környéken.
- 75 – Tűzkör: A tűzvarázslót védő tűzaura fonja körbe.
- 76 – Tűzgyűrű: A tűzvarázslót övező óvó gyűrű megperzsel mindenkit aki csak hozzáér.
- 77 – Perzselő tekintet: A tűzvarázsló tekintete átforrósít mindent, amire csak ránéz.
- 78 – Izzó tekintet: Akárcsak az előbbi varázslat, de ez sokkal égetőbb.
- 79 – Hamvasztó tekintet: Hasonló a fenti kettőhöz, ennél azonban pusztító a tűzvarázsló szemeinek hőisége.
- 80 – A sárkányfiók lehelete: A tűzvarázsló sárkány módjára, perzselő lángot képes okádni szájából.
- 81 – A sárkány lehelete: A tűzvarázsló lehelete rettenetes hőiséget hoz létre.
- 82 – A sárkánykirály lehelete: A tűzvarázsló pusztító erejű lángokat fúj.

A karakterek által használható Pszi diszciplínák

Harcban használatosak:

- 501 – Roham: Az összes Pszi pontot egyetlen végzetes támadásba összpontosítja.
- 502 – Képességjavítás: Az alkalmazó javíthatja harci tulajdonságait szelleme erejével.
- 503 – Pszi lökés: Az alkalmazó képes kisebb sebeket okozni pusztán akarata erejével.
- 504 – Kínokozás: Az alkalmazó fájdalmat okozhat ellenfelének.
- 505 – Megfékezés: Az összes Pszi pontot ellenfele pillanatnyi harcképtelenné tételére használja.
- 506 – Képességrontás: Az alkalmazó ronthatja ellenfelei harci képességeit.

Ezekon felül a Slan út lehetővé teszi egyéb diszciplínák alkalmazását a harcban:

- 507 – Aranyharang: Az összes Pszi pont felhasználásával növeli az alkalmazó SFÉ-jét.
- 508 – Chi-harc: Az összes Pszi pont felhasználásával félelmetes harcra farag a harcművészből.
- 509 – Érzékelhetetlenség: Az alkalmazóra minden ellenfele csak vaktában támadhat, ha egyáltalán tud jelenlétéről.



Harcon kívül használatos diszciplínák:

- 515 – Fájdalomcsillapítás: Minden felhasznált Pszi pont után 1 Fp-t gyógyít.
- 516 – Statikus pajzs, Asztrál: A befektetett pontok megvédelmezik a karaktert az Asztrálsíkon jövő támadásoktól.
- 517 – Statikus pajzs, Mentál: A befektetett pontok megvédelmezik a karaktert a Mentális síkon jövő támadásoktól.

A befizetésről

A játék egy fordulója 150.- azaz százötven forintba kerül karakterenként, s mivel a játékra az előfizető rendszer érvényes, fordulót csak a pénz beérkezése után tudunk postázni – éppen ezért érdemes több fordulót árát előre feladni rózsaszín postai utalványon.

A jelentkezési lapot, az utasításlapot, a részvételi díjat, valamint minden, az Észak Lángjai levelezős játékkal kapcsolatos észrevételt az alábbi címre lehet küldeni:

Valhalla Holding
Észak Lángjai
Budapest VIII.
Rákóczi út 11.
1088

A részvételi díjat rózsaszín postai utalványon bármelyik postahivatalban fel lehet adni. A szelvény *közleményrovatába* a karakter nevét, sorszámát és a játékos sorszámát kell feltüntetni. Ha több karakterre egy csekken került föladásra a pénz, az egyes karaktereknek szánt fordulókat is jelezni kell (ezt csak abban az esetben javasoljuk, ha egy játékosnak több karakteréről van

szó, egyéb esetekben nem ajánlatos). Ha a befizetés új karakterre vonatkozik, a közleményrovatban a karakter nevét kell feltüntetni és jelölni, hogy új karakter. Tekintettel a postai átutalás lassúságára a befizetést érdemes minél hamarabb postára adni.

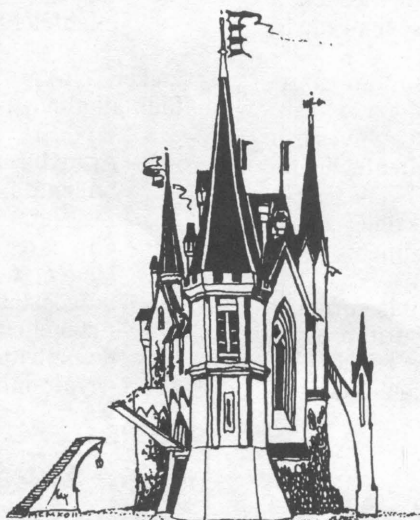
Utószó

Naív volt az elképzelés, hogy kezdetben pár száz játékossal, a Rúna magazinnal karöltve kiforrasztjuk a játékot, s mire tábora megnő, a játékosok véleménye alapján tovább fejlesztjük a rendszert. Azonban nem ez történt, mindjárt az elején hétszázra rúgott a jelentkezők száma, előzőnlöttek bennünket a levelek, kérdések, telefonok, az első forduló kiküldése után nem sokkal pedig újabb áradattal találjuk szembe magunkat. Az eltelt idő alatt a vártnál gyorsabban kellett reagálnunk a játékosok visszajelzésére, az új jelentkezőkre – ezeknek feldolgozása bizony jóval több időnket és energiánkat igénybe vette, mint gondoltuk.

Amikor lehetőségünk nyílt, hogy a *Harcosok, gladiátorok, barbárok* hasábjain helyet kapjunk, úgy éreztük, elérkezett az idő, hogy eddigi ismereteinket felhasználva összefoglaljuk a játékkal kapcsolatos legfontosabb dolgokat, illetve a bekövetkezett változásokat közöljük minden érintettel.

Azok, akik először találkoznak az Észak Lángjai levelezős játék szabályaival, képet kaphatnak egy induló játék kezdeti képességeiről, ami persze korántsem teljes – hiszen a játék önmagát fejleszti, tereltesdik játékosai segítségével, új kihívásokat teremtve mindenkinek Ynev mesés világán. Ne feledd: *számodra, s általad íródhat a történelem...*

Ió szórakozást!



Speciális paraméterek táblázata

D3

0 – a karaktert önmagát jelöli
1 – JK

2 – NJK

3 – FAJ/KASZT

D4

Ebben az esetben nincs D4-es paraméter, amennyiben nem tűntetted fel a D4-es paramétert, a karakter sorszámát, általánosan, bárki számba jöhet.

a játék során néhány NJK fontos szerepet játszik. Ezeket, csakúgy, mint a szörnyeket sorszámmal látjuk el. Az előző ponthoz hasonlóan a sorszám feltüntetésének hiányában nem számít, hogy melyik NJK-ról van szó.

(Kaszt és faj esetében): Ebben az esetben feltételezzük, hogy karaktered számára mindegy, hogy JK vagy NJK az illető, az a fontos, hogy kasztja vagy faja megfeleljen érdekeinek. Érdekes, hogy megjelölheted a kettő kombinációját is, tehát olyan JK-t, vagy NJK-t keresel, akik mindkét feltételnek eleget tesznek. (Így lehet szó például törpe papról, ember harcosról vagy elf fejedásról) A D4-es paramétert a „kaszt/faj sorszámmal” jelöld.

0	Bármilyen	10	Kardművész
1	Harcos	11	Boszorkány
2	Gladiátor	12	Boszorkánymester
3	Fejedász	13	Tűzvarázsló
4	Lovag	14	Varázsló
5	Tolvaj	100	Ember
6	Bárd	200	Elf
7	Pap	300	Félelf
8	Paplovag	400	Törpe
9	Harcművész	500	Udvari Ork

Kaszt/faj sorszámmal:

Ha a karakter fajra és kasztra egyszerre szeretné érvényesíteni a paramétert, egyszerűen össze kell adnia a két feltétel sorszámaikat. Így a 4-es bármilyen fajú lovagot, a 200 bármilyen kasztú elfet, a 101-es ember harcost takar, az 407-as törpe papot, a 203-as elf fejedászt, a 313-as pedig félelf tűzvarázslót.

4 – SZÖRNY

Az Észak Lángjaiban a szörnyek ellen folyó küzdelmek során feltüntetjük majd a szörny sorszámaikat. Itt a sorszám természetesen nem egy egyedet, hanem a szörny fajtát jelöli (orkot, goblint, racklát, manasét stb.), és ennek jelölésével kifejezetten ilyen fajú szörnyek kerülhetnek szóba. Amennyiben a sorszámmal nem tűntetted fel, azt jelzed, hogy neked édesmindegy, lényeg, hogy a szörny szörny legyen.

5 – SZÖRNYKASZT

A Bestiárium és Észak Lángjai saját csoportosítása alapján osztályoztuk a szörnyeket, így ezen feltételek alapján is meghatározhatod kívánságaidat. Így lehet például vadászni is, illetve veszedelmes növények közelébe kerülni: Ebben az esetben a D4-es paramétert az alábbi számokkal jelöld:

1	Állatok	8	Ocsmányok
2	Aquirok	9	Óriások
3	Démonok	10	Pillefélek
4	Dzsinnek	11	Sárkányok
5	Élőholtak	12	Vadak
6	Humanoidok	13	Egyéb Szörnyek
7	Növények		

6 – TITKOSAJTÓ, CSAPDA, STB.

Bár az eredmény és általában a folyamat is különböző, a titkosajtók és csapdák keresését mégis egy kategória alá helyeztük, méghozzá azért, mert véleményünk szerint mindkét esetben a környezetet kell alaposan megvizsgálni, és nagy az esély arra, hogy aki titkos ajtót keres, megtalálja a környéken elrejtett csapdát, és fordítva, csapda keresésekor felfedezhetünk titkos ajtót is. Természetesen lehetnek kivételek, de az egyszerűség kedvéért ezektől most eltekintünk.

7 – NYOMOK

Az egyik legérdekesebb új lehetőség, mellyel nyomokat vizsgálhatunk, de természetesen csak akkor kap a karakter írásban ismertetőt a látott nyomokról, ha annak bármiféle jelentősége van. A nyomkeresés kizárólag általános parancs lehet, D4-es paramétert szükségtelen hozzá megadni. A nyomok sikeres megfigyeléséhez természetesen automatikusan hozzájárul, ha karakterednek van nyomkeresés képzettsége.

8 – TÁRGY

Meghatározott tárgy esetében ide a tárgy sorszáma kerüljön.

9 – TÁRGY FAJTÁJA

A tárgy fajtájának száma kerüljön ide, ha erre igény van.



mágia és a harcművészet eposza: hősi krónika az Ynevre-szállt gonosz isten, Amche-Ramun ellen folytatott reménytelen küzdelemről, Krán fejjavadászáiról és Pyarron ügynökeiről.

Dale Avery Dél-Ynev világának megalkotója. Első magyarul megjelenő regénye klasszikus forrás a M.A.G.U.S. rajongóinak és izgalmas, elgondolkodtató olvasmány mindenkinek.

Dale Avery

A renegát

(részlet a hamarosan megjelenő regényből)

A testőrök parancsnoka megtorpant, félrebillentett fejjel pillantott hol a dzsennre, hol arra a pontra, ahová mered. A csapat feltorlódott mögötte, a testőrök maguktól szorosabbra vonták a gyűrűt – átkozottul ügyesen dolgoztak.

– Láthatatlan támadó! – kiáltott fel a testőrparancsnok, de látszott rajta, korántsem biztos a dolgában. Az emberei azonban nem kérdőjelezték meg a szavát, átalakították az alakzatot, négyen kiváltak, s valami egészen hihetetlen dolgot műveltek.

A Messor sok testőrt látott már. Olyat, aki saját testével óvja védencét a halálos vágástól, aki ártó mágiákat vonzó amulettet hord – ilyen őrült elvakultsággal, ilyen céltalan odaadással azonban még sosem találkozott. A négy Skorpió szétvált a védőgyűrű előtt, mindkét karjukon felvágták a verőereket, és széles ívben pásztáztak a lüktetve fröcskölő vérsugárral. Pillanatok múltán napfényben csillogó, kiszámíthatatlanul cikázó rubin szálak hálózta be a levegőt.

Ugyanekkor a testőrparancsnok csengő kiáltással szólította közelebb a palotaőrseget, hogy sűrű, oltalmazó gyűrűben, saját testükkel tartsák távol a merénylőket.

– Hozd az Emírt, én lefoglalom a testőröket! – súgta a Messor, mert nem várhattak tovább. A gyűrű pillanatok múlva létrejön, s akkor már csak lökdösődés és vérontás árán juthatnak az uralkodó közelébe. Jadis még látta fekete alakját, amint cikázva eltűnik a futva közeledő dzsádok között.

A Mortel néhány szavas fohászt mormolt Urához. Nem értette, miért hagyta hátra a férfi a két sequatort – eddig ugyan nem hiányoztak, de most ki tudja, mi következik? Vajon bizonyítani

akar, vagy éppenséggel tőle vár bizonyítást? A felismerés távol tartotta kezét a sequor markolatától, holott erős kísértést érzett, hogy futtában végezzen az útjába kerülőkkel. De nem: ezúttal mást várnak tőle!

Elérkezett a testőrökig; a földet csillogó vér csíkozta, a levegőben szüntelen mozgó, változó rubin háló pulzált – akár valami agyafúrt védő mágia. A gyűrűben álló testőrök fürkész tekintettel kerestek lábnyomokat és szakadást a rubin szálaikon. Jadis kétszer is megpróbált bejutni, de hiába lépett száraz területre, a fröcskölő vér elől végül meghátrálni kényszerült. Mindahányszor időben visszahúzódott, nehogy leleplezték.

Gyerünk Messor, csinálj végre valamit!, biztatta magában a lány. A következő minutumban, mint ha a kívánsága válna valóra, fekete alak bontakozott ki a semmiből, pontosan a testőrparancsnok előtt. Obszidiánból metszett szobornak tűnt: a Lopakodó kirajzolta megfeszülő, szikár izmait, még az alkarján kidagadó ereket is. Kezében hosszú mara-sequort tartott, s néhány szemvillanásnyi ideig valóban úgy állt ott, mozdulatlanul, akár egy remekmű szobor.

– *Te szeretetre méltó őrült!*, fakadt ki gondolatban a nő. *Ez ügyes volt, de válj ismét láthatatlanná!*

Ezúttal hiába könyörgött – a sors senkit sem szán meg kétszer. Kiismerte már a férfit, s rajta keresztül kitanulta a messor-mentalitást: a mara-sequor díszfegyver, büszkeségből nem forgatják láthatatlanul. A díszfegyvert látnia kell az ellenfélnek!

Tovább nem időzhetett tekintete a Messoron, mert elkövetkezett az ő ideje. Annyit látott még,

hogy a testőrök többsége a férfira ront, a vérháló is arra rebben, a kráni fejevadász pedig ravaszul távolabb csalja támadóit, lehetőséget biztosítva az ő számára.

Mire a felnyitott erű Skorpiók visszatértek a maguk feladatához, Jadis már besurrant a háló mögé. Büszke volt hajlékony teste és helyzetfelismerő képessége gyorsaságára, hiszen a testőrök nem adtak számára sok időt, a Messor pedig – a sequadion-háló hiányában – nem értesíthette előre.

Egyetlen minutumra meghúzódott a vérsugarak és a testőrök gyűrűje között; lapos pillantásokkal felmérte a helyzetet: két Skorpió maradt az Emír körül, és a dzsenn mentalista. A többi udvaronc messze előre futott, hogy a Messor küzdelmét bámulja.

Volt mit csodálniuk.

A fekete démon túlvilági táncot járt a féltucat testőr között. Valószínűtlenül magas ugrásokkal tért ki előlük, kardja sötét villámként cikázva tartotta távol őket. Ha olyan ponton ért földet, ahol a tömeg akadályozta mozgását, erőteljes rúgásokkal távolította el a palotaőröket – rájuk nem vesztegetett kardcsapást. Az egyik Skorpió rövidesen elveszítette a türelmét, s társait odahagyva egymaga rontott a kránira.

Míntha csak Raszibot látnám!, nyugtázta a Messor. Tisztelte az elit testőröket eltökéltségükért, ezúttal mégis hagyta, hogy a fekete-acél megfürödjön az ellenfél vérében. Nem sajnálat volt, amit érzett, hanem szomorúság, hasonló ahhoz, ami a tiadlani kardművészekkel vívott harc során támadt fel lelkében. Mindvégig furcsállotta, hogy a Skorpiók harcmódorán nem leli az északi harcosok kézjegyét – íme, most rátalált a tanítványaikra.

Érezte a felé áradó gyűlöletet, s immár az okát is megtalálta. A Skorpióknak halott mestereikért izzott a szemük, a bosszú vezette kardjukat, s a Messor – mivel Kránban erre oktatták – kihasználta az érzelmeiket: egyre távolabb csalta őket az Emírtől. Nem kételkedett benne, hogy követni fogják, ha kell Ranagol poklának fenekére is.

Holott a Kosfejű pokla a hátramaradt társaikat várta. A Mortel átsiklott a testőrök foghíjas védelmén, ott állt közvetlenül az Uralkodó mellett, anélkül, hogy bárki sejtette volna jelenlétét. Alig múlt el idő azóta, hogy a Skorpiók felvagták ereiket. A Mortelt csalódottág töltötte el, amiért nem adhatja Urának az Emírt – a Tersius élve akarta –, aztán gondolt egyet, s mégis előrántotta a sequrokat. Megtanulta: a jó harcosok megérik az életveszélyt, ezért rövid fohászban kérte Urától a halál ígétét. Gyönyörként élte meg, mikor az isteni akarat eszközévé vált. Sajátos mozdulatba dermedve várta a tökéletes pillanatot, akkor a fekete-acél pengék egyszerre, két irányban csaptak le. Két testőr omlott hang nélkül a földre... de még mielőtt ez megtörtént volna, egyidőben lábuk

roggyanásával, a Mortel újra cselekedett: a mentalista is megtántorodott. Egyik áldozat sem kapott a sebéhez, egyik sem rándult a halál görcsbe: csendesen és észrevétlen hagyták el az árnyékvilágot.

A mara-sequor bonyolult rajzolatokat követve cikázott a levegőben, a Messor körül tér tágt a tömegben; a földön öt testőr holtteste hevert, egyedül a parancsnok nézett farkasszemet vele. Néhány pillanatig mozdulatlanul álltak, tekintetük összekapcsolódott. A Messorban ismét felébredt a szomorúság: Krán nem adott esélyt ennek a hatnak sem. Ugyan mit értek egyszerű jatagánjaikkal a Lopakodó mágikus anyaga ellen? Meg sem sebezhetnek egy birodalmi fejevadászt!

Valóban nem egymás ellenfeleinek teremtettek, de a balsors ezúttal közbeszólt. A két tekintet nem rezdült; a viharkék szemek az élet jeleit kutatták a tompán fénylő fekete szempárban. Azután a testőrparancsnok is a földre rogyott az emberei mellé, keresztben felhasított mellkasából vér csordult a földre.

A Mortel sosem kedvelte a látványosságot és a feltűnést. Egyetlen pillanatra sem mutatta meg magát – a messorokkal ellentétben ő és a hozzá hasonlók cseppet sem vágytak a hősködesre. Megszámlálhatatlanul sok palotaőr vette körbe, a döbbenettől egyenlőre bénultan, de ha múlni hagyja a pillanatot, a tömeg veszélyessé válhat. Az embergyűrű már most is átjárhatatlanul sűrűnek látszott, ha megrohanják őt, sem a láthatatlanság sem a Lopakodó kemény páncélzata nem védi meg... Az uralkodó torkához szorította a sequort, s élvezettel búgta a fülébe:

– Megdöglesz, te dzsad patkány, ha nem engedelmeskedsz!

Imádtá a hatalmat, amit Krántól és Urától kapott. *Milyen kár, hogy az ostoba Tersius élve akarja!* Elképzelte, micsoda látványosság lenne az alattvalók szeme láttára Urának áldozni az Emírt. Azonnal meghalna, de a szíve percekig pumpálná még kifelé a vért a feltépett nyaki ereken át a tehetetlen alattvalók arcába és ruhájára. Maga előtt látta a rémült pánikot.

– A Nagyúr kéret – folytatta csöndes gúnnyal, majd szemrebbenés nélkül hazudott: – Ha nem ellenkezel, megkíméli az életedet. Ezt kívánja politikánk.

A palotaőrség katonái handszárral és lándzsával hadonászva közeledtek – a testőrparancsnok kiáltásából már ők is tudták, láthatatlan támadókkal van dolguk. Látták ellenben az összerogyó testőröket és a halottak gyűrűjében dermedten veszteglő Emírt. A négy felvágott erű Skorpió vérmocskosan, sápadt arccal meredt az uralkodóra. Kivont jatagánnal, ugrásra készen vártak, csuklójukból még mindig fröcskölt a vér. Alighanem pontosan tudták, milyen kevés idejük van hátra, s milyen kevés a vesztenivalójuk.

Függelék

Harcos főkaszt karakteralkotás I. táblázat

Képességek	Harcos	Gladiátor	Fejvadász	Lovag	Amazon	Barbár	Bajvívó
Erő	k6+12+kf	k6+12+kf	2k6+6	k6+12+kf	2k6+6	k6+14+ <i>kf</i>	2k6+6
Állóképesség	k10+8+kf	k6+12+kf	k6+12+kf	k10+8+kf	2k6+6	k6+14	3k6(2x)
Gyorsaság	2k6+6+kf	2k6+6+kf	k6+12+kf	3k6 (2x)	k10+8	k10+8	k10+8+ <i>kf</i>
Ügyesség	2k6+6+kf	2k6+6+kf	k10+8	3k6 (2x)	k10+8	2k6+6	k10+8+ <i>kf</i>
Egészség	k10+10	k10+10	k10+10	k10+10	2k6+6	k10+10	3k6
Szépség	3k6 (2x)	2k6+6	3k6	2k6+6+kf	k10+8	3k6(2x)	3k6(2x)
Intelligencia	3k6 (2x)	3k6	3k6 (2x)	2k6+6	3k6(2x)	3k6	3k6(2x)
Akaraterő	2k6+6	3k6	k10+8	k10+8	2k6+6	2k6+6	3k6
Asztrál	3k6 (2x)	3k6	2k6+6	3k6 (2x)	3k6(2x)	3k6-1	k6+12

(2x) — a képességre két sorozat dobható, és a jobb eredmény számít

+*kf* — különleges felkészítés

(Háromnál kisebb nem lehet egyik képesség sem!)

Harcos főkaszt karakteralkotás II. táblázat

	Harcos	Gladiátor	Fejvadász	Lovag	Amazon	Barbár	Bajvívó
KÉ alap	9	9	10	5	8	10	9
TÉ alap	20	20	20	20	22	26	20
VÉ alap	75	75	75	75	73	70	75
CÉ alap	0	0	0	-	10	0	-
HM/Szint	11 (3)	12 (4)	11 (4)	12(5)	10	12(5,3)	12(3)
Kp alap	10	3	3	4	8	7	4
Kp/Szint	14	6	5	7	8	10	6
Ép alap	7	8	6	7	7	8	5
Fp alap	6	7	7	6	7	7	5
Fp/szint	k6+4	k6+5	k6+5	k6+5	k6+4	k6+5	k6+3

Harcos képzettségei III. táblázat

Képzettség	fok/%
3 fegyver használata	<i>Af</i>
lovaglás	<i>Af</i>
úszás	<i>Af</i>
futás	<i>Af</i>
mászás	15%
esés	20%
ugrás	10%
A további szinteken:	
TSZ	Képzettség
6.	hadvezetés
	<i>Af</i>

Harcos kaszt tapasztalati pont IV. táblázat

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-160	1
161-320	2
321-640	3
641-1440	4
1441-2800	5
2801-5600	6
5601-10 000	7
10 001-20 000	8
20 001-40 000	9
40 001-60 000	10
60 001-80 000	11
80 001-112 000	12

Minden további szinthez +31 200 Tp kell

Gladiátor képzettségei V. táblázat

Képzettség	fok/%
birkózás	Af
ökölharc	Af
kétkezes harc	Af
nehéztvértviselet	Af
pajzshasználat	Af
4 fegyver használata	Af
fegyvertörés	Af
esés	30%
ugrás	20%

A további Tapasztalati Szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	1 fegyver használata	Af
4.	1 fegyver használata	Af
4.	1 fegyver használata	Mf
5.	kétkezes harc	Mf
6.	vakharc	Af
7.	2 fegyver használata	Af
7.	pajzshasználat	Mf
9.	fegyvertörés	Mf

Gladiátor tapasztalati szintlépés

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-188	1
189-376	2
377-825	3
826-1650	4
1651-3300	5
3301-7250	6
7251-12 050	7
12 051-24 000	8
24 001-48 000	9
48 001-68 000	10
68 001-93 000	11
93 001-130 000	12

Minden további szinthez +40 000 Tp kell



Harci helyzetek módosítói VII. táblázat

Képzettségek VIII. táblázat

Kaszt	Kp alapérték	KP/TSZ	Harci helyzet	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Harcos	10	14	Hátulról támadás	+5	+10	-	-
Gladiátor	3	6	Félhátulról támadás	+2	+5	-	-
Fejvadász	3	5	Meglepetésszerű támadás	támadóé	+30	-	+5
Lovag	4	7	Harc magasabbról	+2	+5	-	+5
Amazon	8	8	Harc alacsonyabbról	-2	-10	-	-5
Barbár	7	10	Harc mozgó lóról	+5	+10	+20	-20
Bajvivó	4	6	Harc vakon vagy sötétben	-5	-10	-30	-150
Falanxharcos	10	14	Harc félhomályban	-	-5	-5	-40
Abasziszi gladiátor	3	6	Harc helyhez kötve	-20	-15	-5	-
Dwoon vértés-gyalogos	10	14	Harc fekve	-10	-20	-10	-15
Fehér-lovas	10	14	Harc kábultan	-15	-20	-25	-
Kékköpenyes	7	9	Harc bénultan	-30	-40	-35	-15
Szabad lovas	10	14	Harc félelem alatt	-15	-10	+5	-20
Erigowi talpas	10	14	Harc gyűlölettel	+3	+10	-20	-20
Erigowi íjász	10	14	Roham	-	+20	-25	-30
			Védekező harc	ellenfélé	-50	+40	-
			Harc az ellenfél elfogásáért	-5	-5	-15	nincs

Kaszt	Kp alapérték	KP/TSZ
Gianagi alabárdos	10	14
Alborne csillaga	5	8
Nerton	5	6
Vágtató	5	7
Sirenari erdőjárók	5	6
Törpe harcos	3	14
Rackla-lovas	3	14
Kardmester	4	12
Ezüstkard bajnok	10	10
Toroni elit-harcos	5	6
Predoci vértés	10	14
Edorli gyalogos	10	14
Harcos-tengerész	8	10
Praedarmon lobogói	6	5
Syburrr vértés-gyalogos	10	14

Kaszt	Kp alapérték	KP/TSZ
Nasty könnyűlovas	10	14
Ordani lángőr	10	14
Hadzsi	10	14
Bahrada	10	14
Birodalmi zsoldos	10	14
Szabad harcos	10	10
Tengeri vadász	10	14
Kráni szabados	6	8
Sólyom	10	14
Kopjás farkas	10	14
Vaslovas	10	14
Vértés medve	10	14
Medve	10	14
Sas	10	14

Tartalom

ELŐSZÓ	3	11. Tiadlan	48
I. A HARCOS FŐKASZT ÚJ KASZTJAI	5	11.1. Kardmesterek	48
1. Amazon	6	12. Toron	50
2. Barbár	10	12.1. Ezüstkard Bajnokok	51
3. Bajvívó	12	12.2. Toroni elitharcosok	51
4. A shadoni párbajkódex	17		
II. A HARCOSOK OKTATÁSA	21	IV. DÉL HARCOSAI	53
1. A képzés	22	1. Pyarroni Államközösség	53
2. A képzés ideje	24	1.1. Lar-Dor	53
3. A képzés jellege	25	1.1.1. Syneas Bástyái	54
III. ÉSZAK HARCOSAI	27	1.2. Predoc	54
1. Abaszisz	27	1.2.1. Predoci vértések	55
1.1. A falanxharcosok	28	1.3. Edorl	56
1.1.1. A felszerelés	29	1.3.1. Edorli gyalogosok	56
1.2. Abasziszi gladiátorok	29	1.4. Hat Város Szövetsége	56
2. Dwyll Unió	30	1.4.1. Harcos-tengerészek	57
2.1. Dwoon Vértés-gyalogosok	31	2. Három Pajzs Szövetsége	59
2.2. Fehér Lovasok	31	2.1. Sempyer	59
3. Eren	32	2.1.1. Praedarmon Lobogói	59
3.1. Kékköpenyesek	32	2.2. Syburr	60
4. Erigow	34	2.2.1. Syburri vértés gyalogosok	60
4.1. Szabad Lovasok	34	2.3. Enysmos	61
4.2. Erigowi Talpasok	35	2.3.1. Nasti könnyűlovások	61
4.3. Erigowi íjászok	35	3. Ordan	63
5. Gianag	36	3.1. Ordani Lángőrök	63
5.1. Alabárdosok	36	4. Dzsadok	65
6. Gro-Ugon	37	4.1. Hadzsik	66
7. Haonwell	39	4.2. Bahradák	67
7.1. Alborne Csillagai	39	5. Shadon Birodalom	68
7.2. Nertonok	40	5.1. Birodalmi zsoldosok	68
8. Ilanor	41	6. Gorvik	70
8.1. Vágtatók	42	6.1. Szabad harcosok	70
9. Sirenar	43	6.2. Tengeri vadászok	71
9.1. Sirenari erdőjárók	43	7. Krán	72
10. Tarin	45	7.1. Kráni szabadosok	72
10.1. Törpe harcosok	46	8. Yllinor	74
10.2. Rackla-lovasok	47	8.1. Sólymok	74
10.3. Fekete-vértések	47	8.2. Kopjás Farkasok	75
		8.3. Vaslovasok	75
		8.4. Vértés Medvék	75
		8.5. Medvék	76
		8.6. Sasok	76

V. GLADIÁTOR VIADALOK

77

1. Abasziszi rendszerű viadal	79
1.1. A szabályok	79
1.2. Az ellenfelek	80
2. Dzsad rendszerű viadal	82
2.1. A viadal menete	83
2.2. A viadorok fegyverei	83
2.3. A viadalokon szereplő szörnyek	83
2.4. A fogadások	84
3. Gro-Ugoni rendszerű viadal	85
3.1. Hentelés	86
3.2. Hulljon a férgese	86
3.3. Ork hepaj	87
3.4. Dühöngő	87
3.5. Csak egy maradhat!	87
3.6. Speciális fegyverek	87
4. Haonwelli rendszerű viadal	89
5. Toroni rendszerű viadal	91
5.1. A viadalok története	91
5.2. A viadal szabályairól általában	92
5.3. A résztvevők	94
5.4. A Dél-Toroni Viadal szabályai	96
5.41. A fegyverekről, cselekedetekről	96
5.42. A mágiáról, mérgekről	97
5.5. A Shuluri Játékok	98
5.51. A játéktér és stratégia	100
5.52. Kard és varázslat	100
5.53. A csapdák	101
5.6. A viadal a játékban	102

VI. KÉPZETTSÉGEK

105

1. A Képzettségek elsajátítása	105
2. Harci képzettségek	105
3. Mesterfokú fegyverhasználat esetén megtanulható képzettségek	111
4. Világi képzettségek	114

VII. FEGYVEREK, VÉRTEK

117

1. Fegyverekről általában	117
1.1. A fegyverek kategóriái	117
1.2. A fegyverek leírásai	118
2. Különleges fegyverek	125
3. Új fegyverek	128
4. Pajzsok	130
5. Páncélok, vérték	131
6. Opcionális, kiegészítő szabályok	135

VIII. AZ YNEVI HADVISELÉS

136

1. Párhuzamok és különbségek	137
2. Gyalogság	138
3. Lovasság	140
4. Várak, erődítmények, szörnyetegek	142
5. Hadvezérek	144

ÉSZAK LÁNGJAI szerepjáték levélben

145

Parancsok	148
Beállítások	157
Képzettségek, tárgyak és varázslatok	161

RENEGÁT (részlet)

170

FÜGGELÉK

172

TARTALOM

174

ÉSZAK LÁNGJAI jelentkezési lap

176



ÉSZAK LÁNGJAI SZEREPIJÁTÉK LEVÉLBEN

Jelentkezési lap

Név: _____
 Lakcím: _____
 Irányítószám: _____
 Telefonszám: _____
 Lakcím, telefonszám titkos kezelését:
☐ kéred ☐ nem kéred

Karaktered neve: _____
 Kasztja: _____
☐ Harcos ☐ Gladiátor ☐ Fejvadász
☐ Lovag ☐ Tolvaj ☐ Bárd
☐ Harcművész ☐ Kardművész ☐ Tűzvarázsló
☐ Boszorkánymester ☐ Pap ☐ Paplovag

Jelleme: _____
 Vallása: _____

Faja: _____
☐ ember ☐ elf ☐ félelf
☐ törpe ☐ udvari ork
 Neme: ☐ férfi ☐ nő

Képességei:
☐ Erő ☐ Gyorsaság ☐ Ügyesség
☐ Állóképesség ☐ Egészség ☐ Szépség
☐ Intelligencia ☐ Akaraterő ☐ Asztrál

Harcérték módosító elosztása:

KÉ: _____ TÉ: _____
 VÉ: _____ CÉ: _____

Választott képzettségek:

Hajának színe: _____ Tipusa: _____
 Bőrének színe: _____ Szemének színe: _____
 Kora: _____ Magassága: _____
 Testsúlya: _____

MEGJELENÉS

☐ igényes
☐ átlagos
☐ igénytelen

ANYAGI MOTIVÁCIÓ

☐ pazarló
☐ adakozó
☐ takarékos
☐ fukar
☐ kapzsi

ÉRZELEMVILÁG

☐ álmodozó
☐ romantikus
☐ gyakorlatias
☐ számító
☐ gátlástalan
☐ törtető

HOZZÁÁLLÁS

☐ hiszékeny
☐ elnéző
☐ jólelekű
☐ kedves
☐ természetes
☐ kételkedő
☐ okoskodó
☐ kötözködő

VESZÉLYBEN,

KÜLÖNLEGES HELYZETBEN

☐ hősiess
☐ vakmerő
☐ bátor
☐ megfontolt
☐ óvatos
☐ gyáva
☐ félénk
☐ sunyi, aljas

MUNKA

☐ buzgó
☐ szorgalmas
☐ kitartó
☐ lelkiismeretes
☐ felületes
☐ lusta

FELLÉPÉS

☐ szerény
☐ visszafogott
☐ jelentéktelen
☐ kiismerhetetlen
☐ magabiztos
☐ kérkedő

HANGULAT

☐ mérges
☐ depressziós
☐ mélabús
☐ hétköznapi
☐ jókedélyű
☐ vidám
☐ tréfás

ÉLETSZEMLELET

☐ pesszimista
☐ cinikus
☐ realista
☐ derülátó
☐ optimista

TERMÉSZET

☐ hideg, érzéketlen
☐ kimért
☐ békés
☐ nyugodt
☐ ingerlékeny
☐ ideges, kapkodó
☐ szenvedélyes

Különleges ismertetőjele:

Az Ynev sorsát formáló két erő, a mágia
és az acél használói közül az
utóbbiakat, a harcosokat,
gladiátorokat és barbárokat
mutatjuk be e kötet lapjain.
A játékosok negyven új
alkasztból választhatnak,
a fegyverek megismeréséhez több
tucat ábra visz közelebb – hogy a
M.A.G.U.S rendszerében vívott
küzdelmek még életszerűbbek,
az ellenfelek még halandóbbak,
a győzelmek még örömtelibbek
lehessenek!

KÖTETÜNK TARTALMAZZA
AZ ÉSZAK LÁNGJAI LEVELEZŐS
SZEREPIJÁTÉK TELJES LEÍRÁSÁT IS!